

以青少年观众为核心的博物展览探讨

苏凯¹ 张宇泓² (1.宁波博物馆 315100; 2.浙江大学宁波理工学院 315100)

摘要：青少年人群正处在人生成长的敏感期、处在独特的自我认知的成熟过程中。博物馆展览要从青少年群体的认知习惯、观察行为进行一些细微的设计考虑，以提升这一特殊群体的参观、体验、学习、甚至是娱乐的质量。

关键词：认知；行为；展览主题；设计手段

青少年群体总体上是向成人成熟迈进的一个过程，人生观、道德观、价值观经历着从动荡到稳定的过程。在认知发展方面青少年抽象思维能力突出，喜欢创新，喜欢用自己的视角去观察问题，并且可以反省自己的思维过程。在道德认知方面，可以以大多数人的意见和社会福利作为判断个人行为是否道德的标准。在心理发展方面青少年思维活跃，知识涉猎面广，喜欢关注当下社会热点问题，自我表现欲增加，自主意识增强。

博物馆常会不自觉地青少年观众划入成人行列中，展览的内容和形式对于青少年而言缺乏吸引力。很多研究资料表明，青少年群体对于不去博物馆的原因有大致三方面，一是忙于学习，没有时间、二是博物馆的内容深奥、枯燥，看不明白、三是博物馆没有趣味。本文想从青少年的认知特点和参观行为入手，阐述在此过程中，如何从展览主题和展览设计两方面加强对青少年群体的关照。

一、基于对青少年认知特点和心理特点的概括，合理选择博物馆展览主题

1. 博物馆的展览主题要“引导”不要“强迫”

博物馆对于青少年观众担负着教育功能，也被很多学者称为“第二课堂”。因此，就要考虑展览内容的全面性与时代性。目前很多综合性的博物馆多倾向于“文艺类”的展览，如书画、陶瓷、宗教等，这类型的展览就是常被青少年说是缺少生活，看不懂的一类展览，对于这类展览就要从设计手段上下功夫以体现对青少年的“文化熏陶”。除此外，对于生机勃勃的青少年，展览的内容还应更宽泛，可涉猎科学类、自然类、民风民俗类等，这些展览的内容会更加容易将观众引入现实生活中，如物联网时代的科学技术主题，会让青少年感知当下科技的发展，对未来的生活方式抱有预期。如自然类的展览，可以引导青少年去理解可持续发展的必要性，民风民俗更是使观众增加了对民族文化的认知，有利于民族文化的传承。

2. 博物馆展览主题既要“陌生”，又要“亲切”

美国心理学家约翰·威廉·阿特金森(John William Atkinson)的成功动机理论表明，当问题的难度系数为50%时，学生的学习动机最强。对于完全不能完成的问题和特别容易解决的问题，学习动机反而下降。因此博物馆的主题选择要与青少年已有的知识储备之间建立一个关联，对于青少年而言那些“似曾相识”“有所耳闻”“似懂非懂”的内容更有参观、研究欲望。当然，这也包含对主题的阐述方式上，即使是非常陌生的主题，通过对主题的发散联想、与青少年的知识储备产生关联后，这个展览也会变得“亲切”。另外，对于本土文化的凝练与展示，适当策划本地区的历史发展、人文特色、自然景观、珍奇书画等展

览，也是一个非常好的展览内容，青少年在增加对本地区文化了解的同时，也会不自觉地内化为一种热爱家乡、为家乡自豪的情怀，从而将对“自我”的认知与地方文化融汇，流露出一种独特的“城市个人魅力”。

二、以青少年参观行为为依据的展览设计建议

1. 展示“展览设计”，让参观更加主动

在展览空间规划和路线规划上，通常的原则是考虑主题的可描述性，采用固定流线的设计，这样设计的好处是使参观更具条理性，但弊端是观众无形被束缚了参观行为，这也是青少年觉得展览形式枯燥、无趣的原因之一。所以当青少年步入展厅时，能对展厅的全貌有一个整体认知，剩下的全由观众自由发挥、浏览，会激发青少年的探索乐趣。此外，展厅的设计创造了一种“美的体验”。可采用一些通俗易懂的办法介绍陈列设计的思考过程、实施过程、图形语言的抽象过程等。丰富青少年对美的体验，切实感受美的产生过程，让展览更加生动和具有研究性。

2. 展览空间设计要考虑观众的“交流”

根据青少年的参观行为来看，青少年常会与家人或者同辈伙伴一同参观，参观过程的交流较为频繁。因此陈列设计要考虑空间分割和展品密度，尤其是独立展柜的设计。展厅使用吸音材料和有效的空间分割，确保展厅空间不致于太嘈杂，提高交流的效率和效率与质量。台北故宫博物馆就是一个很好的案例，因为客流量非常大，所以几个镇馆之宝采用了独立小空间分割展示，有效地控制了参观人数与人流密度，巧妙控制了整个展厅的杂音音量，提供了较为舒适的观赏环境。

3. 对展品的描述要丰富，具有可探索性

观察青少年参观行为发现，当他们面对不感兴趣的展品时，或者是面对很多不熟悉的背景资料、文字时，更是一掠而过。对感兴趣的展品，他们会看展品介绍并展开交流，他们的交流内容往往来自于自身的生活经验，或者以此产生的一些联想、想象。所以，面对一些“陌生的”“无趣味”的展品，展览设计要想一些办法“描述展品”。可以利用图像语言、网络媒体、情景还原、现场工艺还原……从空间、时间维度上去描述展品的外在形式、功能。而与此同时展览的内在精神内涵，需要留给青少年独自思考与探索。

但是，关于展览的设计我们往往会陷入另一个误区。我们会以为增加一些炫目的情景、复杂的装饰、大量的多媒体互动技术，这样就会吸引青少年的关注。事实是，青少年被绚烂的场景、好玩的互动游戏吸引了注意力，而忽略了展览参观的本质。陈列设计的美化、展示功能只是其基本功能，其更为有价值的功能体现在塑造行为，甚至影响人们观看世界的方式。本文以青少年为观众核心粗略讨论了一些展览主题和展览形式上需要注意的一些问题，而这一论题还有很大的研究空间，待日后逐一分解。

参考文献：

- [1]王宏钧.中国博物馆学基础[M].上海古籍出版社, 2011(304).
- [2]周宗奎.青少年心理发展与学习[M].高等教育出版, 2007(64).
- [3]刘婉珍.博物馆观众研究[M].三民书局, 2011(98-99).