

# 寓教於樂？寓樂於教？展示的兩難：論博物館嚴肅遊戲的運用以「氣候變遷」展示廳為例

蘇芳儀

國立科學工藝博物館展示組研究助理

## 摘要

「氣候變遷」此一兼具全球化及在地性的環境議題，近來已受到各先進國家政府持續關注，而臺灣在 2008 年歷經莫拉克颱風所造成的八八水災重創之後更受到高度關切。為啟發全民對氣候變遷議題的關注及興趣，進而提升國人對於環境永續的重視，國立科學工藝博物館（以下簡稱科工館）在 2010 年接受科技部專案補助，建置了「氣候變遷」常設展示廳，在展示手法上，利用空間主題情境、視覺媒體科技、裝置應用打造參觀民眾參與式的體驗，將「氣候變遷」這個嚴肅議題，予以包裝，轉化成為連結民眾生活經驗的內容，將此一主題以本土觀、國際觀的方式呈現，教導社會大眾以地球公民角度思考所肩負的環境責任，深化社會大眾對氣候變遷的認知，讓更多的民眾參與學習，為國人環境科普教育紮根。

如同王瑜君（2011）在《災難·風險·環境變遷與價值選擇：後常態科學對博物館展示的挑戰》一文中談到，環境科學屬於後常態科學，不像一般的常態科學有標準化的定律，在這樣的挑戰下，如何設計出同時寓教於樂，寓樂於教？具備科學意涵的博物館展示，本文就以科工館「氣候變遷」常設展示廳為分析場域來探討以下兩個問題：

- （一）漢寶德館長曾經說過：展示可以和學術相關但並不是學術也不是教科書，如何設計一個具有科學傳播和科學教育的展示？如何透過「嚴肅遊戲」理論的運用，適切詮釋轉化氣候變遷相關議題？實踐科學展示教育活動之內涵，同時藉此補足展示給人嚴肅無聊的諸如圖版燈箱的介紹，增加觀眾參觀經驗。

關鍵字：氣候變遷、嚴肅遊戲、博物館展示

(二) 嚴肅遊戲在本質上就是兩個或者多個決策者在一定局限性環境裡試圖獲得他們預期目標的活動，不是用來娛樂的，而是從始至終都有著清晰、詳實的教育目的。環境議題與人類發展有著密不可分的關係，「氣候變遷」常設展示廳試圖透過嚴肅遊戲的運用來傳達與人類未來永續發展息息相關的嚴肅議題？參觀民眾透過這樣的設計是否從中增進應具備的科學素養？是否將呆板的特定訊息活潑化、趣味化、互動化，以達到特定的教育目的？寓教於樂？寓樂於教？展示兩難的平衡是否足以掌握？