

大學生對博物館的認知

——以玄奘大學為例

邢金俊*

摘要：

一般人的刻板印象認為博物館是一座嚴肅的文化機構。學界普遍同意博物館是一個服務人群、促進社會發展的非營利機構，主要從事典藏、研究、展示及教育等工作。許多學者還特別強調博物館教育的終極意義。然而大學生如何看待博物館？卻比較少被討論到。

本研究探討「大學生對博物館的認知」，以 80 位參加玄奘大學博物館通識課程學生為研究對象，先於課堂講授課程，再進行問卷分析。最後根據本研究的分析提出相關結論。

關鍵字：博物館、博物館的認知、博物館教育

* 玄奘大學宗教與文化學系助理教授

How Do College Students View Museums? -- with Hsuan Chuan University as Example

Hsing, Chin-chun *

ABSTRACT:

Most people think that museums are serious cultural institution. It is generally agreed that museums are nonprofit organization that serves people and promotes social development, and are mainly engaged in collections, research, exhibitions and education. Many scholars have emphasized the ultimate significance of museums education. But how do college students view museums? It is rarely discussed.

This paper investigates “How do college students view museums”. Participants comprised 80 students taking part in this course under the general education program at Hsuan Chuan University. The conclusions are based on the analysis of this study.

Keywords: museum, how to view museum, museum education

* Assistant Professor, Department of Religion and Culture, Hsuan Chuang University

一、研究動機與目的

近年來的學界普遍同意博物館是一個服務人群、促進社會發展的非營利機構，主要從事典藏、研究、展示及教育等工作。所以一般人有一個刻板印象將博物館當作一座嚴肅的文化機構，學者 Molly Harrison 為了強調教育的終極意義，於 1960 年代還特別說：「不論有意或無意，博物館所做的一切都是教育」。然而當代年輕的大學生族群如何看待博物館？卻比較少被討論到。

本研究以 80 位參加玄奘大學通識課程「博物館物語」之學生為研究對象，先於課堂講授課程，此外以非正式學習方式(博物館戶外教學)，帶領同學參觀博物館，實際體驗博物館以融合課堂授課內容，再進行問卷分析。本研究主要探討大學生對博物館的認知及課程內容與教材是否妥當且可激發對博物館文化的興趣。

二、博物館課程的學習意義

(一) 博物館的多元定義

博物館漫長的發展過程，衍生出一套對博物館蒐藏品的特殊機構和知識系統，其定義也因社會變遷與文化發展而更為繁複又多元。茲羅列如下：

ICOM 的定義：「博物館是為社會及其發展服務之非營利且對公眾開放的永久性機構。其獲得、保存、研究、傳播和展示人類及其環境的有形和非物質遺產，以達成教育、學習和娛樂的目的。」¹

¹ According to the ICOM Statutes, adopted by the 22nd General Assembly in Vienna, Austria on August 24th, 2007: ICOM Museum Definition:

UNESCO 的定義：「博物館是保護、研究和反思遺產及文化的中心。被定義為為學習、教育和娛樂的目的而獲得、保存、研究、交流和展示的非營利性，永久性的社會服務和發展機構，以向公眾開放，物質、人與環境的證據。」²

英國博物館學會（Museums Association）所草擬的「建立二十一世紀卓越博物館的宣言」定義為：「博物館機構應有啟發性、學習與愉悅功能，更強調博物館的蒐藏、保存、實用性，接受社會信賴的機制。」³

中華民國博物館學會所稱博物館，係基於國際博物館協會會章所訂之廣泛定義：「凡為服務社會及促進社會發展，從事蒐集、維護、研究、傳播、展覽與人類暨其生活環境有關之具體證物，且以研究、教育、提昇文化為目的而開放之非營利的法人機構皆屬之。」⁴

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.” <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>，2017/4/12 瀏覽。

² Museum UNESCO Museum Definition:

“Museums are centres for conservation, study and reflection on heritage and culture. Today they are defined as "non-profit-making, permanent institutions in the service of society and its development, and open to the public, which acquire, conserve, research, communicate and exhibit, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment.” <http://www.unesco.org/new/en/kabul/culture/museums/>，2017/4/12 瀏覽。

³ 英國 Museum Association 1998 的定義為：Museums enable people to explore collections for inspiration, learning and enjoyment. They are institutions that collect, safeguard and make accessible artifacts and specimens, which they hold in trust for society.

⁴ 中華民國博物館學會：<http://www.cam.org.tw/big5/about2.htm>，2017/4/12 瀏覽。

中華民國文化部博物館法所稱博物館，則為：「從事蒐藏、保存、修復、維護、研究人類活動、自然環境之物質及非物質證物，以展示、教育推廣或其他方式定常性開放供民眾利用之非營利常設機構。」⁵

綜合以上廣義、嚴謹、多元、繁複的定義，社會上大致上認為博物館是是一個服務人群、促進社會發展的非營利機構，主要從事典藏、研究、展示及教育等工作。感覺上學術與教育味道濃厚，難怪一般的刻板印象都將博物館認為是一座嚴肅的文化機構。

（二）博物館教育與學習

為了要強調教育的重要性，全美博物館協會（American Association of Museums）的博物館定義明白指出：「教育」與「公眾服務」為博物館的要素與中心，「蒐藏」則是達成教育與公眾服務目的的手段，蒐藏本身已不是博物館的主要目的。⁶

美國國家科學教育研究學會（National Association for Research Science Teaching）在 1999 年制訂了非正式學習的政策宣言以及研究方向，這些宣言宣告一個新領域新學門正式誕生，同時也代表學習研究的領域將更形多元、豐富與完整。⁷英國博物館、圖書館及檔案館委員會（The Museum, Libraries, and Archives Council）對於學習（learning）的定義，

⁵ 文化部博物館法中華民國 104 年 7 月 1 日總統華總一義字第 10400077001 號令制定公布全文 20 條；並自公布日施行。

⁶ Solinger, J. W. *Museums and Universities: New Paths for Continuing Education* (NY: Macmillan Publishing Company, 1990).

⁷ Dierking, L. D., Falk, J. H., Rennie, L., Anderson, D., & Ellenbogen, K. "Policy Statement of the 'Informal Science Education' ad Hoc Committee." *Journal of Research in Science Teaching* 40(2) (2003), pp. 108-111.

認為涵蓋了知識、技能、價值、感情、態度、自省能力等元素。⁸據此，發生在傳統的、正式學校情境之外的博物館「非正式學習」(informal learning)⁹的發展也更為受到重視。

博物館學者 Falk 及 Dierking (1992) 認為學習是由三個「學習的脈絡模式」(Contextual Model of Learning, CML)¹⁰產生的結果，其中包含：「個人脈絡(personal context)」、「社會文化脈絡(socio-cultural context)」以及「物質脈絡(physical context)」。¹⁰ Dierking (2002) 在上述三個脈絡互動下另外加入一個時間脈絡，最後指出學習是長時間的變動、蘊釀和累積的成果。

為了說明複雜多元的博物館教育學習，博物館學者 George E. Hein 將知識論與學習論兩種形成兩軸，交叉擺放在一起，這樣的組合得到了四種教育理論。分別是「教條式(didactic)學習」，認為知識外在於人，學習要靠被動點滴累積的；「刺激反應(stimulus-response)學習」，認為知識存在於心，學習要靠被動吸收累積強調心智的主動參與的刺激的；「發現(discovery)學習」，認為知識外在於人，強調心智的主動參與；「建構式(constructivism)學習」，認為知識存在於心，強調心智的主動參與。¹¹

⁸ Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance* (London Routledge, 2007), p.32.

⁹ 宋曜廷、張國恩、于文正，〈行動載具在博物館學習的應用〉，《博物館學季刊》20(1)(2006年)，頁17~18。

¹⁰ Falk, J. H., & Dierking, L. D. "The contextual model of learning." *Reinventing the museum: Historical and contemporary perspectives on the paradigm shift* (AltaMira Press, 2004). pp. 139-142.

¹¹ Hein, G. E. *Learning in the Museum* (Routledge, 2002). pp. 25-40.

有些專家也提出觀眾間互動意識的研究，¹²這種意識的生成是紮根於人與人間的互動，藉由語言符號交換、詮釋和建構，產生共享的意義。博物館館方與觀眾是彼此互動的，符號互動論使過去以博物館館方為主角的參觀型態，轉而注重博物館與觀眾的互動關係。

近年來在非正式學習研究成果豐富多元，其中博物館非正式學習已經是最為廣泛也是最有系統的方法之一。台灣各縣市地方反映多元社會，建置了許多博物館，不只讓觀眾透過視覺和心靈，體驗人類與自然的物證，也特別重視博物館教育與學習的意義和價值，更要成為寓教於樂的教育學習場域。

（三）對博物館的意象與認知

所謂意象（images），亦作「意像」，係對某特定對象寓意深刻的形象，是客觀形象與主觀心靈融合而成，並帶有某種意蘊與情調。可以說意象寓意的是一種較為內心層面，是意念交流的隱寓現象。¹³簡單的說就是所代表的樣子，即認為某些文化、特質、情感、習慣及自然的關注和回應，一種屬於心靈上的感覺與象徵意涵，也是一種移情想像的認知。

例如企業界提到台塑集團的王永慶，就會想到「經營之神」，提到中鋼的趙耀東，就聯想起那股「踏實的精神」。舞蹈藝術界提到雲門舞集的林懷民，就會想到「台灣現代舞」，提到無垢舞蹈劇場的林麗真，就會想到「台灣本土前衛現代舞」。又如男女朋友交往，男方往往送上「玫瑰」以示愛情，但絕對沒人會送「竹子」來表示對對方的愛慕之情，

¹² 于瑞珍，〈科學博物館與中小學校互動關係——台美兩個案之研究〉，《科學教育學刊》13（2）（2005年），頁121-140。

¹³ 國語辭典：<http://iccie.tw/q/意象>。

因為「玫瑰」象徵感性，而「竹子」則在宋代蘇軾的《於潛僧綠筠軒》裡，¹⁴被塑造成了高雅脫俗的象徵。另在西方文化中，拳擊是極端「男人」的象徵，勞勃狄尼洛（Robert De Niro）主演的電影「蠻牛（Raging Bull）」中，就非常巧妙地用拳擊、血汗與博鬥的暴力形象，創造出準確的「陽剛」意象。

心理學中認知或認識（cognition）是指通過形成概念、知覺、判斷或想像等心理活動來獲取知識的過程，即個體思維進行資訊處理（information processing）的心理功能。認知過程可以是自然的或人造的、有意識或無意識。¹⁵對博物館的認知，許多人認為是提供歷史文物的最佳資源場所。參觀博物館常被視為一個理性的經驗，強調對於「事實」的理解。在博物館的非正式學習教育機構中，認知（cognitive）功能著重於資訊和訊息傳達的正確性與豐富性。¹⁶

然而正如 Falk 和 Dierking 所言的疑問：「為何人們要去博物館？要學習甚麼？在學習中博物館能提供甚麼服務？博物館的設施能否提供更有效率的學習經驗？」¹⁷越來越多的博物館學者開始強調情意領域的開發與探索，認為由博物館經驗中體會的正面情緒，可以促進記憶與學

¹⁴ [北宋]蘇軾，《於潛僧綠筠軒》：「可使食無肉，不可居無竹。無肉令人瘦，無竹令人俗，人瘦尚可肥，俗士不可醫。旁人笑此言，似高還似痴。若對此君仍大嚼，世間那有揚州鶴！」

¹⁵ 維基百科：<https://zh.wikipedia.org/zh-hans/%E8%AA%8D%E7%9F%A5>。

¹⁶ 林慧嫻，〈情意飽滿的博物館經驗〉，《故宮文物月刊》401 期（2017 年），頁 101。

¹⁷ Falk, J. H., & Dierking, L. D. *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning* (Altamira Press, 2000). "Why do people go to museums and what do they learn there? What roles can museums serve in a learning community? How can museums facilitate more effective learning experiences?"

習。而博物館提供的學習，也非僅指知識訊息層面的累積，還包括了技能與情意態度的養成，觀眾可從參觀博物館的經驗中，建構不同的學習風格並獲取豐富的知識。¹⁸另英國博物館學家弗萊明(David Fleming)則認為，博物館的核心價值在典藏或展覽中，帶給觀眾的感性經驗與飽滿情意，博物館應成為聯結個人、群體不同觀點的重要平台，¹⁹觀眾可以透過對話、思考、討論以及驗證，將不同的觀點凝結為更正確的集體共識。

三、課程規劃實驗設計

(一)「博物館物語」課程規劃

透過前述嚴謹的定義，我們常認為博物館是詮釋及活化人類生命歷程的一座嚴肅文化機構。可惜現在的年輕人許多是時尚追求者，在有些年輕人眼中，博物館等於過時及老化，儘是陳列老舊不入時骨董的場域，難怪提不起他們的興趣。

目前玄奘大學博物館課程「博物館物語(The museum's story)」，課程規劃藉由不同的單元協助學生了解包括：博物館的定義及功能(典藏、研究、展示、教育、休閒及其他延伸功能)、歐美及台灣博物館源起與發展過程、博物館與觀眾的關係、博物館文物賞析等議題並配合戶外教學(博物館參觀)等。課堂上教學方法則以課堂講述、課程分組討論、

¹⁸ Dierking, L. "Learning theory and learning styles: An overview." *Journal of Museum Education* 16(1) (1991), pp. 4-6.

¹⁹ David Fleming. "The Emotional Museum: The Case of National Museums Liverpool." Kidd, J., Cairns, S., Drago, A., & Ryall, A. *Challenging history in the museum: International perspectives* (Routledge, 2016).

短片及新聞議題討論、課堂提問、反思心得寫作、期末分組簡報，建議同學透過國立故宮博物院及國立台灣博物館網站充分利用學習，並鼓勵學生閱讀參考書，摘錄重要篇章。此外以非正式學習方式（博物館戶外教學），帶領同學參觀博物館，實際體驗博物館以融合課堂授課內容。就是希望課程學習能理論配合實務並寓教於樂，讓不熟悉博物館的年輕人產生興趣進而走入其中。

課程也可作為規劃學生未來進修及職涯發展，其考量因素在於：1、職涯就業：配合上課課程內容，及學生參觀博物館以後，可引起學生對文化旅遊觀光產業的興趣，進而鼓勵參加導遊領隊考試，成為專業的文化導遊或領隊。2、進修研究：提供學生一個基礎可研究的開端，學生容易從這兩個博物館學習開始，日後有多元研究發展領域，例如：博物館學、中國文物藝術史、台灣古生物歷史文化藝術以及原住民文化等。

（二）實驗設計進行與資料分析

本研究以選讀博物館課程的學生為研究對象，先於課堂上講授課程，其次搭配校外學習，待學期期末後施行問卷調查、回收問卷並進行分析。為了可以得到較真實以及深入的研究結果，因此採開放式自由作答，使受訪者可以不受拘束自由表達意見。由於受訪學生的學習成長環境背景不同，回答習慣特性也不盡相同，資料收集之後必須經過繁複的過濾及仔細歸納的程序，才能夠整理分析。

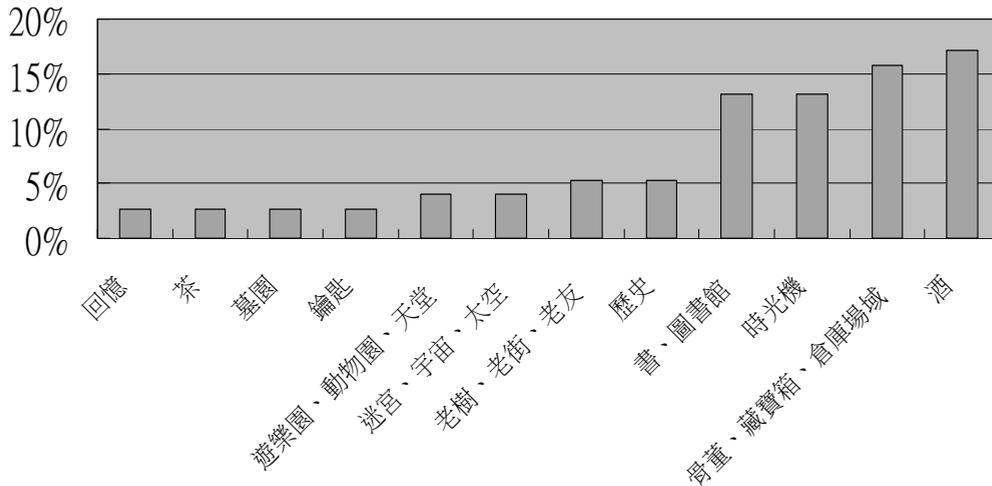
1、開放式的意見

本研究整理了一些開放式的意見，發現有些年輕學生平日不太去「枯燥又乏味的無趣博物館」，他們說：「原本這些博物館相關歷史文物，跟我一點交集都沒有，因為博物館物語這堂課，讓我知道了很多我原本不感興趣的東西」；「因為這堂課，我上次還去了新竹的眷村博物

館，裡面的東西我完全沒有興趣，但也很感謝因為這次的機會，讓我有機會到處走走看看」；「說真的，一開始聽到要去眷村博物館後，就覺得一定又是那死板板的，……一堆衣服、民生用品那種既枯燥又乏味的無趣博物館。……。總而言之，叫我再去一次的話，除非是家裡的小朋友要做作業，不然我不可能跑這一趟，因為我家住台北。」

不過上完課程之後，有些同學認為「博物館其實也蠻有趣的」，「原本是保持著可能會很無聊的心態踏入館內，但是卻是完全相反的心情，真的非常深刻地呈現以前眷村的感覺」；「原本覺得會很無聊的眷村博物館，但是因為跟爸爸和奶奶一起，變得很有趣也了解很多他們的小時候生活方式，所以我覺得之後回想起來會是開心的，不會因為要交期中報告來參觀而感到無聊。之後我想帶外公外婆來參觀，說不定他們也會跟爸爸和奶奶一樣感到很開心」；「在還沒看過任何博物館之前，我一直以為是一個非常無聊又古板的東西，然而真的去看的時候才發現其實並非如此，博物館其實也蠻有趣的」；「這一趟眷村博物館的教育之旅，讓我結合以前歷史課本所學，這種接合旅遊和教育的行程，多來幾次都是值得的」；「很謝謝上這堂課，有機會來到眷村博物館，看到以前才有的東西，希望有機會還是可以到其他博物館去看看不同的古物及歷史」；「很開心的事，我還是想起了過往很多回憶，而且，我發現展示出的舊鈔票，有幾張我家裡還有呢！這樣會增值嗎？」；「室友知曉我的報告題目後，大嘆：我想這一定很枯燥乏味吧！但我並不覺得，在查閱資料時，不僅沒有不耐煩，反而樂在其中，這是一種享受，享受著古文化的洗禮」；「老師上課專業的講解，還有一些做成卡通，方便讓我們更容易了解歷史」；「台北故宮博物院跟國立台灣博物館我都沒有去過，有機會我一定要去讓自己大開眼界、拓展自己的知識。」

2、用「一句話來比喻博物館」，大學生回饋意見統計表



(資料來源：筆者自行整理)

3、本研究整理歸納年輕大學生對博物館的認知：

(1) 有 17% 同學 (13 位) 感性地認為博物館是「酒」，在一定的保護下，年代越久遠越香，好酒沉甕底。懂得品嚐的人就會細細的品嚐，感受它的年份，沉醉其中，品嚐了解其中的奧妙。

(2) 有 16% 同學 (12 位) 強調典藏的功能，認為博物館是「骨董、化石、藏寶箱、倉庫、場域」，可以讓時間停留的庇護地。百年千年前的化石，收藏的東西，都年代久遠，包羅萬象。裝著各種各樣的時間與空間，傳承了人類的精神。盒子裡收藏著各式各樣的珍貴珠寶及驚喜。凡走過必留下痕跡，只有努力的去挖掘才能發現其中許多的奧秘。

(3) 有 2 組同學 (10 位, 13%)。一組認為博物館是跳脫時空領域的「時光機」，一大堆奇奇怪怪的東西，有童心未泯的感覺。可使時間倒流，帶領人們穿梭古今中外各個時空，認識不同時代的文化，讓人覺得都年輕幾歲。給人們細訴當時社會的生活寫實版；另組認為博物館是

用來學習的「書或圖書館」，看不完的書，千古悠悠，耐人尋味，越翻越有趣。典藏了許多前人留下的創作精華，令人不斷想要一再重複瀏覽。穿越古今體驗，能夠更深入的了解歷史與現代還有藝術的演變，瞭解不同時代的故事。記錄著民族所發生的事情以及先人的智慧與技術結晶。翻開這些歷史，文物就件件的跳了出來。因為有這些文物，讓我們了解人類的文化是多麼的偉大，且證明了這些歷史確實存在過，不是虛構！不管是歷史，人文，科學什麼知識都有，想要明白很多事，就要到博物館參觀！

(4) 有 2 組同學 (4 位, 5%)。一組認為博物館是「歷史」，一部活歷史可親身見證到諸多的歷史文化傳承，越看越有味；另組認為博物館是「老樹、老街、老友」，好久不見的老友，彼此惺惺相惜而相看兩不厭。跨越時代的老街，連結歷史的足跡，風華絕代，耐人尋味！一顆老榕樹，前人種樹後人乘涼。

(5) 有 2 組同學 (3 位, 4%)。一組認為博物館是「迷宮、宇宙太空」，未知的太空中，有很多通道，你不知道未來還會展覽出什麼作品；另組認為博物館是「遊樂園、動物園、天堂」，很多珍奇物品，大人小孩來到這裡都笑了。除了已經知道的設施，還有小角落的驚喜等你發現。

(6) 有 4 組同學 (2 位, 3%)。一組認為博物館是「鑰匙」，一把把的鑰匙，開啟了通往古代的大門，不斷的解開我們所不了解的歷史及文物。讓我們了解古代影響現在重要的發明；一組認為博物館是「墓園」，一座國際化的墓園，放著每個朝代的遺物。埋藏著歷史的記憶，讓後世警惕、學習；一組認為博物館是「回憶」，一個巨大的回憶箱，裝滿歷史演變的過程。記錄著人們的所留下的痕跡，不管好與壞，都在提醒著我們不要重複以前的錯誤和繼續延續前人所傳下的精神與態度；一組認為博物館是「茶」，茶葉會隨著存放的時間越長，醇厚回甘。細細品嚐，

深深的去了解其中的奧秘。

(7) 此外各有 1% 同學 (1 位) 認為，博物館是「一盒巧克力」，充滿各種不同口味，不知道下一顆品嚐的到底是什麼味道；是「網路」，網羅了世界各地有名的藝術品讓我們能夠見識古今有名的文物；是「一座橋樑」，它搭起南來北往 (古、今、中、外) 人們的生活、藝術、文化和宗教的交流表，如能好好品味，它又具有繼往開來的功能；是「煲湯」，越熬越香；是「戀人」，遇到對的戀人，不斷有驚喜不斷願意靠近且進入，去瞭解他的種種；是「倒吃甘蔗」，越吃越甜；是「偶像劇」，悠遊博物館；是「賺錢」，越賺越多。

四、分析結果

經整理受測學生的具體回饋結果，分項如下：

1、本次教學活動之整體滿意度、類似的課程是否值得繼續辦理，以及是否值得再次參加，參加同學們的評價頗高，平均滿意度在 4.51~4.6 之間。另外在課程與教材滿意度方面，有關課程教學品質、安排與設計、進行方式教材的實用性，平均滿意度都在 4.4~4.5 之間。至於活動成效方面，同學們相當同意能提高其對博物館文化 (4.43)、中華文化 (4.36) 以及台灣文化 (4.38) 的興趣。未來博物館教育在課程教材、安排、設計及課程的實用性應與時俱進，進行整體規劃，方可激發年輕人對博物館文化的學習興趣。

2、如果用「一句話來比喻博物館」，學生的回饋意見認為包含了諸如：「酒、骨董、藏寶箱、倉庫、場域、時光機、書、圖書館、歷史、老友、老街、老樹、迷宮、宇宙、太空、遊樂園、動物園、天堂、鑰匙、墓園、回憶、茶、化石、一盒巧克力、網路、橋、煲湯、戀人、倒吃甘蔗、偶像劇、賺錢」等各式各樣的意象。

參考書目

一、專書

張譽騰，《博物館大勢觀察》，台北：五觀藝術管理，2003年。

陳媛，《博物館四論》，台北：國家出版社。2002年。

劉婉珍，《美術館教育理念與實務》，台北：南天書局，2002年。

Alexander, E. P. *Museum in motion: An introduction to the history and functions of museums*. Nashville: American Association for State and Local History, 1979.

Burcaw, G. E., *Introduction to Museum Work*. London: Alta Mira Press, A Division of Sage Publications Inc. 1997.

Hein, G. E. *Learning in the Museum*. Routledge, 2002.

Kidd, J., Cairns, S., Drago, A., & Ryall, A. *Challenging history in the museum: International perspectives*. Routledge, 2016.

Sandell, R. (Ed.). *Museums, society, inequality*. Routledge, 2003.

二、論文

王維梅譯，〈博物館教育的使命〉，《博物館學季刊》1（3），1987年。

李麗芳，〈博物館學習與學校教育的互動〉，《博物館學季刊》11（3），1997年。

林政行譯，〈博物館與學習〉，《博物館學季刊》1（3），1987年。

靳知勤，〈教師對科學博物館教學資源認知、運用之現狀與障礙〉，《教育研究資訊》5（4），1997年。

Ross J. Loomis，程延年譯，〈一九八〇年代觀眾研究之風貌〉，《博物館學季刊》6（2），1992年。

三、網站

<http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>

<http://www.unesco.org/new/en/kabul/culture/museums/>

中華民國博物館學會：<http://www.cam.org.tw/big5/about2.htm>

國語辭典：<http://iccie.tw/q/意象>

維基百科：<https://zh.wikipedia.org/zh-hans/%E8%AA%8D%E7%9F%A5>

附表：

「一句話來比喻博物館」回饋意見表

像甚麼	敘述	說明
化石	恐龍化石	可以讓我們看到百年千年前的物品。
天堂	天堂	大人小孩來到這裡都笑了。
太空	太空中	
古董	古董	還傳承了人類的精神。
古董	可看到歷年來的物品	凡走過必留下痕跡。
巧克力	一盒巧克力	充滿歷史淵源也不會知道下一顆品嚐的到底是什麼味道。
甘蔗	倒吃甘蔗	越吃越甜。
回憶	一個巨大的回憶箱	記錄著人們的所留下的痕跡不管好與壞，都在提醒著我們不要重複以前的錯誤和繼續延續前人所傳下的精神與態度！
回憶	一個回憶箱	裝滿歷史演變的過程。
宇宙	一個未知宇宙	因為你不知道未來還會展覽出什麼作品。

老友	好久不見的老朋友	彼此惺惺相惜而相看倆不倦。
老街	跨越時代的老街	連結歷史的足跡，既風華絕代，又耐人尋味！
老樹	一顆老榕樹	前人種樹後人乘涼。
老樹	老榕樹	前人種樹，後人涼。
倉庫	倉庫	放了許多年久的東西在裡面。
倉庫	倉庫一樣	廣納收藏品。
時光機	一道時空隧道	可使時間倒流。
時光機	一道時空隧道	給人們細訴著當時的社會生活寫實版。
時光機	任意門	帶領人們穿梭古今中外各個時空。
時光機	像時光隧道	帶領我們一探究竟古時候的文化。
時光機	小叮噹世界的感覺	讓人覺得自己都年輕幾歲，有種童心未泯的感覺。
時光機	哆啦A夢的四次元口袋	一大堆奇奇怪怪的東西。
時光機	時光膠囊	他把從古至今所有的文物都保管的很好，讓我們知道過去曾發生了什麼事情。
時光機	時光機	帶領我們認識不同時代的文化。
時光機	哆啦A夢的時光機抽屜	
時光機	時光機	帶我們回到了過去，重新看見那時的光景。
書	百科全書一樣	有很多我不知道的事情在裡面。

書	一本書一樣	越翻越有趣。
書	一本歷史課本	記錄著一個民族所發生的事情以及先人的智慧與技術結晶。
書	一本書	看不完的書。
書	一本經典好書	令人不斷想要一再重複瀏覽百看不厭。
書	一本厚重的歷史書	帶領我們穿越古今體驗、瞭解不同時代的故事。千古悠悠，耐人尋味～
書	一本立體的歷史書籍	一翻開這些歷史文物就件件的跳了出來。也因為有這些文物，讓我們了解人類的文化是多麼的偉大，且證明了這些歷史確實存在過，不是虛構！
書	一本百科全書	裏頭不管是歷史，人文，科學什麼知識都有，想要明白很多事，就要到博物館參觀，當然還要有像老師一樣好的嚮導才好！
茶	普洱茶	茶葉會隨著存放的時間越長，茶味醇厚回甘。
迷宮	迷宮	有很多通道。
酒	紅酒	越放越值錢，應該可以吧！
酒	葡萄酒一般	越沉越香，約久越有價值。
酒	金門高粱一樣	越久越醇越香。
酒	紅酒一樣	年代越久遠就越香醇。
酒	紅酒	越老越醇。
酒	放了很久的陳年好酒	
酒	酒	不會品嚐的人一下子就喝完。懂得品嚐的人就會細細的品嚐，讓舌頭感受它的香氣，感受它

		的年份、年代，沉醉其中。
酒	葡萄酒	越好的葡萄酒就越禁得起陳年。
酒	葡萄酒一樣	在一定的保護下，放得越久，越有它的價值。
酒	酒	越陳越香。
酒	酒一樣	越久越有價值。
酒	酒	好酒沈沉甕底。
酒或茶	品酒或是泡茶	細細品嚐深深的去了解其中的奧妙。
偶像劇	鳳中奇緣	悠遊博物館。
動物園	一座動物園	很多珍奇物品。
場域	庇護之地	一個可以讓時間停留於中央的。
煲湯	煲湯	越熬越香。
遊樂園	遊樂園	除了已經知道的設施，還有小角落的驚喜等你發現。
圖書館	一座知識庫，藏書萬卷	讓我們能夠更深入的了解歷史與現代還有藝術的演變。
圖書館	圖書館	典藏了許多前人留下的創作精華。
墓園	一座國際化的墓園	埋藏著歷史的記憶，讓後世警惕、學習。
墓園	像墳場	放著每個朝代的遺物。
網路	網路	網羅了世界各地有名的藝術品讓我們能夠見識古今有名的文物。
橋	一座橋樑	它搭起南來北往（古、今、中、外）人們的生活、藝術、文化和宗教的交流表，如能好好品味，它又具有”繼往開來”的功能。
歷史	一部活歷史	可以親身體驗與見證。

歷史	是一部活歷史	可親身見證到諸多的歷史文化。
歷史	歷史	文化傳承。
歷史	一本活歷史	越看越有味。
賺錢	賺錢	越賺越多。
藏寶箱	寶盒	盒子裡充滿著各式各樣的驚喜。
藏寶箱	藏寶箱	收藏了許多珍貴的寶物。
藏寶箱	珠寶盒	裝滿很多珍貴珠寶。
藏寶箱	沒被發現的寶藏	只有努力的去挖掘才能發現其中許多的奧秘。
藏寶箱	博大精深場域	博物館收藏的東西，包羅萬象。收藏之物也是精品之重，而且年代都是久遠之物，值得典藏。
藏寶箱	裝有平行時空的箱子	裝著各種各樣的時間與空間。
戀人	遇到對的戀人	不斷有驚喜不斷願意靠近且進入去瞭解他，通達他的種種。
鑰匙	一把把的鑰匙	不斷的解開我們所不了解的歷史及文物。
鑰匙	一把鑰匙	開啟了通往古代的大門，讓我們了解古代影響現在重要的發明。

(資料來源：筆者自行整理)