

臺南市美術館
112 年度
「吸引 65 歲以上非臺南市美術館
主要觀眾群之可行性活動研究」
研究計畫

結案研究報告書

依據：臺南市美術館採購作業實施規章

採購案號：112-01-015

計畫主持人：華梵大學美術與文創學系林仲如專任助理教授

繳交日期：中華民國 112 年 11 月 8 日

壹、前言 2

- 一、研究動機與預計探討問題
- 二、研究重要性
- 三、研究時間規劃與執行進度

貳、重要參考文獻 8

- 一、相關統計與政策白皮書
- 二、博物館非觀眾調查報告
- 三、博物館阻隔
- 四、休閒與高齡活動設計
- 五、高齡自主性

參、研究方法、進行步驟以及執行進度 17

- 一、第一階段：訪談
- 二、第二階段：問卷調查

肆、建構 65 歲以上南美館非主要觀眾群的美術館活動可行性 43

- 一、生活樣態描述
- 二、與藝術相關的偏號選擇
- 三、對南美館地點所關心的事 - 停車
- 四、在受訪者心中特殊地位的奇美博物館
- 五、美術館活動設計要求
- 六、藝動雛型的設計思維

伍、結論 54

- 一、非美術館觀眾群的活動傾向
- 二、年長者美術館活動建議事項

參考文獻

附錄

對於一個不感興趣的活動所以不參加，這是可理解的事。若是再加上已經 65 歲以上的年長者，長期來對於這個活動不感興趣，是否會忽然感到有興趣了，這個可能性不能說沒有，但可以預期困難度高。

65 歲以上年長者至美術館的比例低，不只是臺南市立美術館(以下文中均以南美館來做為簡稱)，而是全台的一種普遍現象。現年 65 歲的年長者，大多為 1958 年(民國 47 年)後出生，依國家教育政策已開始接受自 1968 年(民國 57 年)的臺灣九年的國民義務教育，而後參加高中聯考、大學聯考等升學路線或其他的職業生涯。在其成長過程中，政府來台後設立的第一個美術館 - 國立歷史文物美術館(現為國立歷史博物館)於 1955 年成立，但博物館與美術館的實際區分，可能還是要等到 1983 年底(民國 72 年)全台第一座當代美術館 - 台北市立美術館設立後開始。美術館在 65 歲以上年長者成長背景中開始陸續成立，台灣對藝術教育的重視也日益增加，但在求學階段，65 歲以上年長者對於美術教育的陌生是可想而知，隨著台灣的教育體制有不同的改變，在過去就學率也非如今日如此的高，加上聯考競爭激烈，美術並非一般主要的考試科目，65 歲以上的年齡層本身就存在著文化資本不一的情況。當代美術喜好的培養與藝術教育有重大的關聯性，因此美術館障礙存在於 65 歲年長者族群中可想而知。

本研究計畫主要在探討對於 **65 歲以上的非美術館觀眾群**，是否對於美術館有其他可能的使用方式。在研究中發現，大多未參與美術館的年長者，**並非對美術館完全沒有興趣而是沒有發現需求**，因此在產生美術館障礙時，很輕易的就放棄到館。需求產生動機，沒有需求就沒有實質到館必要，美術館非觀眾即產生。為了解 65 歲以上非觀眾需求，研究將直接面對年長者來進行，分為二個階段：第一階段的七人質化研究 - 訪談，再以訪談內容整理出來的結論，作為第二階段量化研究 - 以複選式問題進行 45 人的量化問卷調查，以期更深入的了解這群受訪者的對於美術館的需求與想像。

因為沒有美術的需求而不到美術館，所以將美術館的可行性活動設定在年長者所著重的健康為主題，再以運動的角度切入，試圖將藝術帶入活動來進行推廣，以此為活動方案來進行測試。但研究的核心主要在建構 65 歲以上非南美館觀眾群的台南市民之生活形態，以尋找讓美術館進入其生活的契機點。

現代美術館與博物館的功能，隨著觀眾的需求擴張，創新觀眾服務已成為美術館發展的重要方向，高齡社會的美術館，面對高齡者的需求，已不能忽視，面對這群年紀都比館所來得年長的觀眾們，聆聽他們的想法，修正美術館原有的作法，客製化高齡活動的需求，開發新的推廣教育活動發展方向，也許才是美術館面對高齡社會最好的作法。

關鍵字：非美術館觀眾群、高齡活動策畫、活躍老化、生活再設計、第三人生

壹、前言

美術館的形成，藝術品是重要的核心。藝術品的產生，從源頭來看，又是充滿生活性，無論是洞穴藝術的圖騰，或是希臘羅馬的雕像，這些為公眾服務的「藝術品」(高橋明也, 2017)，都在說明藝術與人類生活關聯性的起源極早。台灣美術館高齡者的低參訪率，所代表的只是沒有入館參觀，並非代表著藝術不在這群高齡者的生活之中，或者這高齡者非藝術的受眾。而高齡者在退休後沒有到美術館也不代表他們不到博物館，因此美術館對於 65 歲以上高齡者代表著什麼意涵，臺南市身為全台文化古都，南美館一二館無論是新蓋或轉換古蹟使用方式，都算是新的空間，新舊之間如何調合，成為南美館重大挑戰。

一、研究動機與預計探討問題

南美館自 2019 年開館以來，從新舊館建築物到近期被社會大眾關注且暱稱為「僵屍展」的「亞洲的地獄與幽魂展」，均受到高度的關注。這座台南市等待六十年的美術館¹，從當地一百八十多萬居民的參與度來看，自 2019 年剛開館之年報統計數中可發現試營運期的 56%，到剛開館的 51.5%，本地人參訪率都過半，確實引起台南市民的關注。

票務客群統計

109年	1月~12月
市民票	43,977
免費票	27,889
臺南在地民眾 市民票+免費票	71,866
外地民眾 普通票+團體票+敬老票+學生票	179,290
總票數	251,156

(單位:人)

圖表 1 2020 年台南市立美術館票務客群統計數(截圖自 2020 台南市立美術館年報第 65 頁)

¹ 出自於 2019 年台南市立美術館年報，館長的話第 6 頁，引用自：
https://www.tnam.museum/about_us/freedomofinfo (瀏覽日期 2022/12/15)

在 2020 年 10 月 3 日突破了入館數二百萬人²，在全球疫情嚴重影響博物館的參訪率狀況下，南美館的參觀數確實可觀。細看 2020 年報中所示，入場觀眾台南在地與外縣市觀眾的參與比例為 71% 台南市民 29%。這種比例現象延續到了 2021 年，外地人 73%台南市民 27%³，台南市民的參訪比例開始下降，以票價來看，台南市民門票較外縣市優惠，且當地 65 歲以上長者免票，以 2020 年的市民票來看(如圖表一)，71,866 張市民票相對於台南居民總人數 1,874,917⁴人來計，大約為 3.83%的市民到訪，再暫以其中的 27,889 的免費票都為 65 歲以上免票狀況來進行推估⁵，當年度全台南市 65 歲以上年長者總計為 309271 人⁶，由此推算入館的年長者占比大約 9%，這個數字相對於文化統計針對全台 2020 年 65 歲以上的文化參與比例的 5.2%⁷來看是很不錯的。

65 歲以上年長者，在台灣大多數視覺藝術場域都免票的狀況下，藝文參與的比例，長期來都呈現不高的狀況。從文化統計的數據來看，2019 年全台的文化參與度為 39.4%，其中 65 歲以上占 9.3%，2020 年在疫情間全台文化參與率降低為 28.2%，65 歲以上則 5.2%，再仔細觀察 65 歲以上年長者在參與文化活動後的持續性，以疫情前的 2019 年來看，年長者的平均參與次數為 4.6(年/次)，高過於總平均文化活動參與者的 3.9(年/次)，就算在疫情期間，2020 年的資料顯示，在平均文化活動參與為 3.3(年次)的狀況下，65 歲以上的年長者參與率仍達到 2.7(年/次)。從這二年的研究數據推敲，似乎建議年長者整體投入文化活動的狀況並不高，但當年長者投入文化參與時，其持續性高。再擴大文化參與的現象調查來看，同樣的在 2017 和 2018 年這二年的參與者持續性，分為為 3.7 與 4.9(次/年)相較於年平均的 5 與 5.2(年/次)的總參與率，發現如同上述的結果，因此可以大膽的推論，年長者只要一開始進行文化活動，他們的持續性參與度並不差。

在台灣，65 歲以上年長者的文化參與比例不高，但一旦參與後其持續性相對較高，因此，如果使年長都投入藝文活動，引發動機，之後使其持續的參與的可能性極高，「如何引發需求動機」這個方向成為本次研究計畫的重點。以台南市 30 多萬年長者僅有不到 10%的人曾參與過南美館，而這其中以國民健康署的統計全台 65 歲以上年長都健康與亞健康的比例占

² 出自 2020 年台南市立美術館年報，第 65 頁。引用自：

https://www.tnam.museum/about_us/freedomofinfo(瀏覽日期 2022/12/15)

³ 出自 2021 年台南市立美術館年報，第 103 頁。引用自：

https://www.tnam.museum/about_us/freedomofinfo(瀏覽日期 2022/12/15)

⁴ 2020 年台南市人口總數統計數來自於台南市政府民政局：

https://bca.tainan.gov.tw/News_Population.aspx?n=1131&sms=13853(瀏覽日期 2023/1/15)

⁵ 雖這狀況是不可能，但在資料目前不清楚的狀況下，先以這數據來進行最大化寬估，未來有更準確數據時再進行修正。

⁶ 出自台南市政府民政局臺南市各區人口年齡結構重要指標中 109 年度表格，引用自：

https://bca.tainan.gov.tw/News_Content.aspx?n=1134&s=8156(瀏覽日期 2022/12/15)

⁷ 出自 2020 年文化部文化資產局年報，引用自：

<https://stat.moc.gov.tw/Research.aspx?type=1>

70%⁸來推估，大約有 63%左右的非美術館觀眾是有可能使用美術館，因此如何讓這族群可以產生動機而進而使用美術館，首先要先了解非美術館觀眾之需求以及障礙，為何在免門票又退休後應有自我控管的時間狀況下，依舊不願意參與的最主要原因為何。

此外，台灣自 2006 年教育部即推動「邁向高齡社會－老人教育政策白皮書」，有政策推動、年長者的人口比例也愈來愈高，為何文化參與的比例，似乎看不出明顯的成長，在 2020 年教育部體育署的〈運動現況調查結果報告書〉中指出退休人士的運動意願高達 74%，相對的，2021 年弘道老人基金會的「熟齡生活報告書」⁹中卻顯示願意投入藝文休閒的退休人員僅有 20.4%。是否台灣在美術館在有效的吸引年長者族群參與的策略上出現了問題，或因為年長者在藝文休閒活動上興趣本身就較低，因此本計畫針對興趣與動機的部分，加入其他跨領域的活動元素，例如以運動為中心來設計相關高齡活動，來測試是否可以吸引更多的年長者加入。計畫中將會以藝動草案：這個以南美館典藏品做為發想的伸展運動加入了簡易美術史，這二者的結合做為測試雛型，以進行可行性評估，並請年長者參與提供意見，以此來做為未來跨領域高齡活動策畫執行的參考。

二、研究重要性

全球針對高齡議題早在 2002 年世界衛生組織(WHO)即以活躍老化(Active Aging)提出建議與警訊，在其架構中提出重要的三個方向：健康、參與、安全。而台灣在歷經 1993 年的高齡化，2018 年的高齡以及即將到來的 2026 年超高齡社會，健保、長照策略、都更與內政部建築物無障礙設施規範條例的施行等，在不斷修正改善下年長者的健康與安全領域相對保障，但針對架構中的「參與」的部分從上述文化參與之比例來看，仍有很大的努力空間。

台灣自 1978 年基督教女青年會所創立的「青藤俱樂部」以講座、技藝學習娛樂休閒等，開啟了年長者的文化參與先河，到 1980 年代開始的老人大學、長青學苑，而後 1990 年至今的社區大學，可以看出早期的年長者從俱樂部的休閒同好會後進入了教育體系進修與學習(教育部，2006：22-23)。2006 年教育部全面性考量制定「老人教育政策白皮書」，而後於 2009 年內政部提出「友善關懷老人服務方案」到 2014 年開始進入第二期，都可

⁸ 2017 年國民健康署年報，資料出自：chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://health99.hpa.gov.tw/storage/pdf/materials/21980.pdf(瀏覽日期 2023/9/15)

⁹ 2021 年弘道老人基金會的〈熟齡生活報告書〉，引用自：<https://www.hondao.org.tw/article-detail/7893>(瀏覽日期：2022 年 1 月)

以看到 2002 年 WHO 所提出的活躍老化架構做為政策核心，其中參與也多著墨於年長者的學習與教育，但也在執行面上忽略了 WHO 所的活躍老化架構中的參與並非只是教育學習的終身課程，而可依不同年紀的老化程度，確保年長者在經濟或是社會層面上，依自己的真實狀況，有機會與社會可以繼續互動：參與、投入、付出或接受支援，家庭與社區必須確保這種狀態的持續運行(WHO，2002：51-52)。

如同 Edward Kelly 博士所推行的「第三人生(幕)」(the Third Act)，認為人生如何戲一般，在第一幕時依賴著旁人提供所需，成長學習；到了第二幕時，需要獨立的去外面打拼，開始創造自己的生活；年長了進入到高齡期，形成了第三幕，也是曲終最高潮時，重要的特點在於共生共好(inter-independent)，在可能需要外面的協助下，重要還是在仍有能力回饋社會，但因為之前人類的歷史，很少人可以到達這一幕，所以對這個時期的想像過於貧乏，準備不足，導致於需要不斷重新設計規劃 (楊寧茵，2019)。

從小到大，從教育到工作所占的時間，在退休後需要重新調整，也就是生活重新規劃，但這個規劃的和過去不同的是可以較為主觀且個人化的決定優先順序安排。這種看來極度自由且自我的退休後生活令人興奮，但生活改變後的再造並非容易，而再造後的方向，對於身體已在工作時逐漸有各種狀況，生活在長期工作下已習慣了固定模式與做法的 65 歲以上年長者，似乎也產生了需要再重新定位與思考的現象。以 2013 年以及 2017 年¹⁰衛福部老人狀況報告中指出，對於老人生活的規劃 55 歲到 64 歲者，在 2013 年僅有 20.72%進行初步規劃，在 2017 年提高到 55.03%，顯示社會大眾對於退休後生活已慢慢有提前安排的考量(衛福部，2017：442)。



圖表 2 未來年長者希望活動參與地方有各種要求，包含療癒身心以及培養新生活興趣(圖：引用自 2021 年弘道老人基金會熟齡生活報告書書中內文)

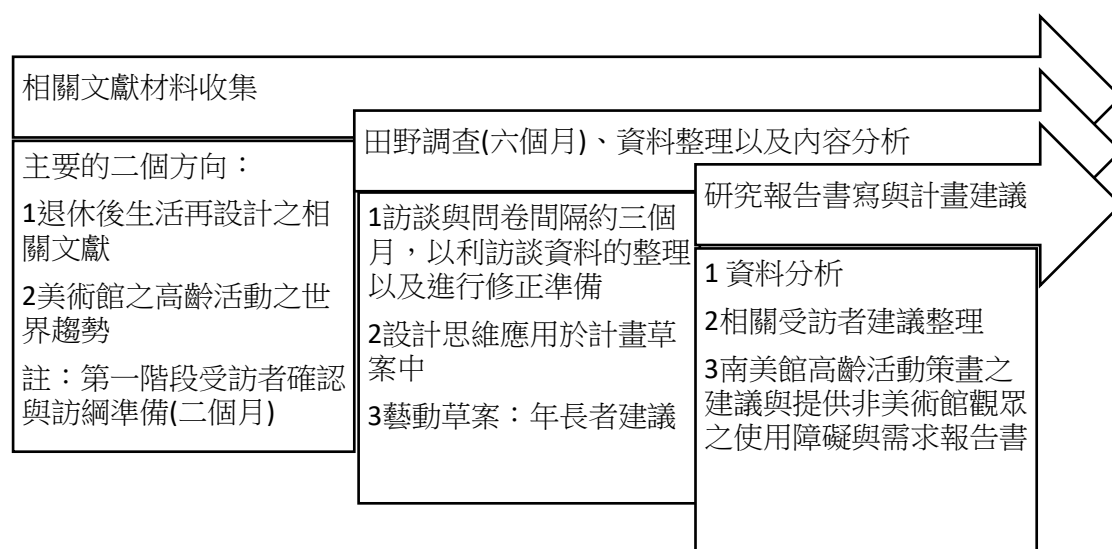
¹⁰ 由衛福部統計處進行調查，網址為：<https://dep.mohw.gov.tw/DOS/lp-5095-113-1-20.html>，因 2022 年老人狀況調查報告仍未出版，故先就 2013 及 2017 年進行，待 2022 年報告書上網後續補相關資料。

在退休生活中，投入美術館志工行列，是年長者最常見的美術館參與方式，因此在美術館與博物館常有大量的志工為退休人員，志工的參與不只是協助館方增加人力資源，在這個參與的過程中學習與社交，相信對年長者的助益也相對的大。但若是年長者不想當志工，或是志工名額已滿，不需再招募，那麼年長者和美術館還能建立什麼樣的關係，可能對大多數的年長者都是沒有特定想法，因為對美術館不熟悉，所以無從想像。

目前針對大多數的年長者而言，不需要美術館也許是個事實，但**美術館是否夠成為年長者在退休生活中的新生活模式，不因興趣，只因需求**，是本計畫想要深入去探討的問題，以確保高齡政策中一直提及活躍老化並非只是口號，而是實際可行的方案。

三、 研究時間規劃與執行進度

以十個月為計畫執行，先期文獻探討與問題方向確認，準備時間大約二個月，二階段田野調查約計六個月，期間包含行前聯絡、確認受訪者、訪談內容設定、資料整理以及分析修正等，最後二個月為研究計畫報告書寫以及印刷，期間依實際狀況進行調整修正。



圖表 3 十個月計畫執行時間表

雖在研究中已儘量的擴大樣本數，但也無法確保代表年長者的全部想法，本次主要針對台南市的 65 歲以上健康可自由行動之非主觀性排斥美術館的年長

者，台南市因為特殊的歷史文化因素，有著與其他縣市不同的人文風貌，而南
美館為這座古老城市的新興館所，當代藝術的推動自開館以來也不到 5 年的時
間。因此研究結果僅能代表上述二個特殊的狀況下所得到的結果，此為本研究
限制。

貳、 重要參考文獻

本研究計畫之文獻研究範圍會強化在非美術館觀眾是否可由跨領域之高齡活動設計而達到入館參與目的，為達到這結果，分析現有統計與政策以理解大環境狀況後，以利深入到非美術館觀眾群現階段的了解，並對於休閒與高齡設計如何掌握其核心以利設計非觀眾之活動，就以上這幾個方向進行文獻的蒐集與整理。

一、 相關統計與政策白皮書

中華民國藝術環境改造協會於 2006 年的《民眾博物館文化消費報告》中指出，國人於 2006 年參觀博物館的人口比率為 21.2%，也就是說，有 78.8%的人口在該年沒有到博物館參訪過。而在 2007 年，依台灣文化創意產業發展年報統計台灣每人每年平均參觀博物館的次數為 0.7 次(2008:69)，同年依據行政主計處 的調查顯示，台灣民眾當年平均每人參與藝文活動為 5.27 次。由此推算，國人選擇藝文活動時僅占 13%會選擇博物館，博物館的低參訪率顯示出博物館對台灣民眾的吸引力似乎並不大。但相對於博物館的低文化參與度，2010 年的文化統計中，確實發現 2010 年的 65 歲以上文化參與年次為 4.8 占當年平均文化參與的 5.7 相較，持續參與度並不差，但就 2010 至今這十年來，如上段數據所示，高齡者的文化參與看似並未有大幅的成長。

這群退休者的日常生活在做什麼，不免引起好奇，依照衛服部 2017 年老人狀況調查報告中顯示，65 歲以上 97.30%有從事休閒活動，最主要之休閒活動以「看電視」比率達 80.73%最高，其次為「戶外健身、運動」占 52.89%，再其次為「聊天、泡茶、唱歌」占 46.91%，另外在「上網(聊天或找資料)占 7.29%，以地區別觀察，北部地區從事「踏青、旅遊或進香團」及「上網聊天或找資料」休閒比率較高；南部地區則在「聽廣播或聽音樂」比率較高；而 65 歲以上認為從事休閒活動有困難比率為 23.52%，主要是因為身體狀況的考量：例如關節不好怕跌倒、視力或聽力不佳等。參與社團的總比例為 35.66%，其中以宗教性團體活動參與率 21.23%為最多，志願服務則為 9.33%。65 歲以上 4.88%在過去一年有參與學習活動，兩性參與學習活動比率相當，原已有高等教育程度者，參與學習的機率愈高。而在過去一年中「每天」有和朋友、親戚或同事往來占 22.42%，每週 2-6 次者占 23.28%，可見有半數左右的年長者，在一周內仍有對外社交的機會，65 歲以上年長者對目前整體生活表示「滿意」者占 76.52%，但隨著年齡增長，有滿意度遞減的現象。此外發現一個有趣的現象，當被問到

是否有興趣到「社區照顧關懷據點」參與活動時，「不想用和不需要」比率占 56.61%，主要原因「沒時間參加」或「不知道鄰近有哪些據點」為最多。

從上述報告中發現年長者大多有進行休閒活動，以靜態的看電視為主，運動或戶外健身也是重點之一，雖然參與社團但對志工的投入並不高，和認識的人共同進行休閒活動為多，學習活動較少，且對這種生活狀態是滿意。

二、 博物館非觀眾調查報告

博物館的非觀眾群，是相對於博物館的主要觀眾而產生，每年的博物館參訪率是主要取決的標準(Hood, 1983；呂憶皖, 1998)，一年內未曾到過博物館參訪者，將會被列為非主要觀眾群(文中將以非觀眾以涵蓋從來或是過去一年未曾到過該美術館的族群)，這群人並非從未到過博物館美術館，只是在頻率上以每年計算，並非經常性的參訪，但也不排除是從未到過博物館的群眾，以到館年次數來定義非觀眾群，也使這個族群的類別屬性相對複雜：包含了對博物館完全沒有興趣的博物館絕緣體，可能有興趣的潛在觀眾以及不知道是否有興趣的未曾接觸者等。相對於這群人，博物館主觀眾較容易了解，長期來的研究主觀眾群常以社會、教育、經濟、性別等因素來進行(Kawashima, 1998)，中產階級中高等教育程度的女性常被指出為博物館主要觀眾族群的特色，台灣以中產階級為最主要的社會架構，在大學生或研究生比比皆是的狀況下，大多數台灣人應符合博物館主觀眾族群的基本特質。但中華民國藝術文化環境改造協會所做的民眾博物館文化消費研究電訪調查中同時清楚顯示「職業、收入以及教育程度等與近一年內是否前往博物館不見得有相關 (2006:128)。」因此這樣的區分方式，常沒有辦法回答博物館觀眾為何不進博物館的原因。

2008 年國立自然科學博物館委託政治大學企業管理學系所做的《博物館消費研究調查計畫》¹¹中，利用「在博物館前」受訪的 1001 份加上「非博物館地點」(例如百貨公司)受訪 1000 份共 2001 份問卷中，指出台灣的博物館參與以目的性為主，例如特定的展覽，經常是與家人和朋友共同參與，而在有效的 2001 位受訪問卷中顯示，所偏好的博物館類型依序是：「美術藝文 (54.2%)」、「歷史文物 (45.9%)」、「自然科學 (44.3%)」，及「特殊主題 (34.2%)」因此可以看出美術館在社會大眾選擇博物館活動時是首選，且在美術館的參與中女性高過於男性一倍，年齡也較集中於 20-

¹¹ 政治大學企業管理研究所(2008)博物館消費研究調查計畫，文章下載自 <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ah.nccu.edu.tw/retrieve/80723/RRPG980601.pdf>

40 歲，從下面圖表 4 中可以明顯的看出，60 歲以上參與者的比例相當低。在調查中沒有辦法參與博物館的原因並非教育程度或是職業等因素，而是「欠缺時間」、「交通不便」、「對近期的展覽沒有興趣」以及「票價太高」等為前四項主因，就以上狀況分析年長者族群，喜愛和家人共同參與博物館¹²(趙延鶴、辛治寧，2017)，可能因為家人在工作的關係，雖有時間但也不會前往博物館，這也許是造成年長都在博物館參與率上持續低落的結果。

博物館類型 年齡層	自然科學		歷史文物		美術藝文		特殊主題		多元興趣	
	人次	百分比	人次	百分比	人次	百分比	人次	百分比	人次	百分比
18~19 歲	28	9.0	25	10.0	36	8.8	10	7.3	66	7.8
20~29 歲	66	21.2	67	26.8	130	31.6	43	31.4	214	25.3
30~39 歲	72	23.2	59	23.6	113	27.5	23	16.8	209	24.7
40~49 歲	87	28.0	47	18.8	65	15.8	34	24.8	205	24.2
50~59 歲	46	14.8	29	11.6	51	12.4	21	15.3	114	13.5
60 歲以上	12	3.9	23	9.2	16	3.9	6	4.4	39	4.6
總 和	311	100.0	250	100.0	411	100.0	137	100.0	847	100.0

圖表 4 2008 年台灣博物館參與政治大學「博物館消費研究調查計畫」第 39 頁(截圖自報告)

朱文妮 (1999) 在對台灣文化消費行為中的分區現象研究中發現，雖社會大眾對文化知識的需求與消費有增加的趨勢，但私下聆賞的比例高於公開參與活動。此外，休閒時間在生活中的被壓縮，社會大眾在時間的分配，更傾向多元的使用，參訪博物館期待結合各類的功能－學習、社交、家庭聚會甚至是購物，否則將因為沒有時間而省略。因此如何提供民眾多元的使用博物館成為重要的誘因，特別是針對非博物館觀眾族群而言，一種對於展覽興趣不大但在休閒上又有其有限時間的狀況下，博物館的選擇並非必要，而這對於喜愛與家人朋友參訪與活動的年長者而言，這個選項似乎也一樣被省略。

三、 博物館阻隔

民眾不進博物館各有自己的原因，沒有興趣和時間常為歸類後的最主要的二大項目(Touche Ross 1989; MORI 2005; Lin 2006)。對於年長者而言，

¹² 在該篇專文調查中 72.9%的高齡觀眾習慣和家人一同參觀，部分與朋友前往 13.7%，9%獨自參觀，與旅行社其他團體前往者占 3.6%。

時間的因素又大為減低，沒興趣可能是最大的因素。如何引發興趣成為持續使用博物館的重要因素，這個部分首先要去除博物館阻隔。

英國 Department of Culture, Media and Sport (DCMS) 早已於「社會改變的中心：為大眾所開的博物館、美術館與文獻保存中心」¹³報告中提出(2000:10-11)，使民眾遠離博物館主要有四個阻隔：組織所產生的阻隔(Institutional barrier)、個人及社會阻隔(Personal and Social barrier)及感知阻隔(Perceptions and Awareness barrier)及環境阻隔(Environmental Barrier)：四個阻隔之定義簡述如下

- 組織阻隔

所指為由博物館及其員工對人士或是團體所造成的阻隔，如開放時間不佳、博物館建築物不容易被發現、服務人員的態度不良、有歧視弱勢年長者族群等現象。

- 個人與社會阻隔

如字面上的意思，自覺博物館和自己無關，有此類狀況可能是成長背景中從未接觸過美術館或是社會邊緣人，因為個人或特定族群的文化因素所成：例如失學者(或不識字者)、離群索居或是低收入戶等，因此也造成了美術館並非生活所需的決定。

- 感知阻隔

這族群最大的特色在於他們通常認為博物館並非為他們而存在。可能因為在教育資源上處於劣勢或是居住地較偏遠，因此對博物館服務與設施並不熟悉也不知道怎麼使用。

- 環境阻隔

環境障礙主要在指博物館的位置和建築物本身。如，博物館內是否有足夠的無礙設施，交通是否便利等。

從這四項阻隔來看，阻隔的產生大多不在於博物館的展品或是展示，主要在於使用者的個人觀感、博物館觀眾服務與設備設施等硬體條件，對於高齡者也是相同的，這四個阻隔依其本身的狀況而有輕重不等的程度存在。

另一點值得注意的是林詠能(Lin 2006)年所提出的「休閒-博物館的功能，台灣的角度」乙文中指出在台灣，雖教育與學習為民眾參訪博物館的最大動機，但相對的，這也一點也似乎成為民眾參訪的主要障礙(2006:309)。在該研究中指出，部分的受訪者認為參訪博物館需要特定的知識以了解展品背後的意義，如果他們不了解他們所看的，那他們便沒有辦法學習。所以，對於展品背後的意義沒有辦法了解，便無法享受參與博物館(2006:310)。或許就是這種帶著需要學習以了解展覽的壓力，參訪博物館

¹³ 原文為：Centers for Social Change: Museums and Galleries and Archives for All，本文後以博物館代表上述所有單位

便沒有辦法以休閒時的輕鬆心情來看待，也成為阻止民眾前往博物館參訪的障礙之一。但就高齡者的參訪習慣，以看展覽為目的，並在過程中喜歡進行互動交流，使用語音導覽(28.4%)的比例也相對於其他輔具眼鏡或輪椅等來得高，以學習和交流成為是年長者參訪的目的(趙延鶴、辛治寧，2017)，在學習可能是一種壓力的同時，對於參訪的年長者卻是讓他們持續參與的動力，博物館的開放式學習方式，對新奇事物的好奇以及喜歡自主的年長者，有可能成為退休後重要的學習與交流管道，但若是不習慣這種模式的年長者，這樣的博物館學習也許會成為不到博物館的主要原因。

四、 休閒與高齡活動設計

(一)休閒與生活需求

博物館與休閒的概念結合，在 Veblen 的休閒階級理論 (1994[1899]) 指出在十九世紀，有錢有閒有地位的休閒階級概念除了以本身以財力與社會地位來表達自己特殊的地位之外，到博物館參觀這種休閒活動，也成為該階級日常生活的一部分，並用以表達個人品味與生活形態。個人品味與生活形態結合的休閒活動，在十九世紀末最明顯的特質在於中產階級的休閒活動開始用鈔票來進行 (Hill 2005:31)，所以如百貨公司或是大商店，成為新熱門的休閒地點，這種現象似乎延續至今。「錢」與「閒」的結合的休閒方式已成為日常生活中重要的一部分，這個趨勢似乎也應用到博物館上，Longhurst (2004) 提出當**博物館想要將與觀眾的日常生活相結合，這種消費心態是必需要考量進去的。**

生活形態定義消費方式，消費方式事實上反應了個人在時間和金錢上的選擇(Solomon 2008)。「消費」並不代表只是花錢，時間的使用也是消費的一種形態，遠見雜誌在 2023 年 8 月 445 期中針對 2026 的超高齡社會，以「重新設計你的百歲人生」做為主題，提出高齡者對於消費這件事，是否在退休後是認為足夠，進行調查，發現：55.6%信心嚴重不足。而教育水準愈高的則認為所需退休金需要愈多。但若重返職場 83%民感受職場年齡歧視，也只有三成的民眾願意重返職場。因此在這樣的狀況下，消費對於年長者而言，時間上也許是沒有問題，但費用上卻是值得考量的重點。

休閒阻礙不只上述幾點，因為休閒活動的選擇，往往不僅是單一因素，年長者在休閒阻礙上還擔心退化的部分，不只是生理上的，還要心智上的，阻礙會帶來挫折，而造成休閒活動中止。葉至誠(2020)指出主要的困難因素包含：自我封閉太久、個人心裡障礙、非生活所必要、自覺身體

不好、不擅長人際關係，社會結構阻礙¹⁴、忙於家計生活、缺乏參與動機。這也反應在 Neil 和 Philip Kotler (1998) 指出博物館與大眾最有關係的連結有五個類別：博物館設施(包括外在與內在的設施，如建築特、展場設計等)、展覽和收藏，傳譯的工具(導覽手冊、展品說明、展覽摺頁及圖錄等)、相關節目及附屬服務(如演講、表演或活動)和觀眾服務設施(資訊服務、餐飲服務、商品賣店)，是否能夠有效的依 Maslow(1943)對人的五項需求來連結 - 生理上的需要(如吃、喝等)，安全感、有歸屬感(如社交生活等)、個人需求及自我實現等，形成一種對應的關聯性。也就是說博物館所能提供的五類別的服務應與 Maslow 的五項需求須要進行相當程度的連結關係。

民眾對博物館的需求，不單只考量到館藏而已，博物館空間、服務、設施都是可以發揮的地方，其中對於精神層面的滿足：安全感、有歸屬感(如社交生活等)，可能對於年長者又特別的重要。面對博物館的使用，針對非博物館觀眾群而言，由館藏擴展到博物館本身的各項觀眾服務功能，以平衡對於館藏品的陌生感，也許更可以滿足其需求。

Morris Hargreaves McIntyre 報告(2007:26-29)指出博物館觀眾參訪博物館是帶有目的性的，也就是說，他們並非靈機一動的到博物館參訪。因此，當博物館的「賣點」為其館藏、展覽或由此所產生的知識性活動，而社會大眾的需求卻是輕鬆、社交與消費時，博物館面臨的是如何保有原本特色但同時又可擴展參訪博物館的目的性，這個目的性必須與社會大眾的日常需求相關，博物館如何與日常需求相關，特別是對於需要再設計的退休年長者，如何推廣在成長過程中少參與的美術館，並產生需求感，這卻實是一大挑戰。

(二)高齡活動設計

2018 年梵谷博物館(Van Gogh Museum)針對高齡者所設計的 Van Gogh Meet 活動，利用四次的博物館日活動，以 70 歲以上年長者為主體 158 人次平均年齡為 76 歲的這個 70+觀眾調查中發現，獨居長者高達 92%，26%從未到過梵谷美術館，11%從未參與過任何的文化活動，但活動結束後大多數表示未來會想要持續使用美術館，在此活動設計的特色發現為：

- 精心設計的活動幫助高齡觀眾找到意義
- 與照護機構或照顧者合作可以讓高齡觀眾的參與度增加
- 小團體可以更有效率的讓高齡觀眾更勇於投入參與
- 讓高齡觀眾覺得是受歡迎將會為成正面力量

¹⁴ 影響休閒喜好與參與的外在因素，例如：時間、地點、設備等。但結構上面的阻礙可能因為高度的喜好而克服。

- 成功的博物館經驗將會使高齡觀眾勇於在未來更頻繁的參與
- 高齡觀眾投入了有意義的社會交流後會將愉悅的經驗和其他人分享

由此可知高齡活動設計將帶給年長者特殊的體驗，讓他們回味無窮且願意口耳相傳，因此有效的設計美術館高齡活動，會直接吸引高齡族群未來的參與。

(三)以運動為主題—休閒療癒活動

美國休閒治療協會(National Therapeutic Recreation Society)(2008)對於休閒療癒活動的定位則為：利用遊憩服務及休閒經驗來幫助身體、心智或社會互動上受限的人們，讓這些人能充分利用及享受生活。休閒療癒活動相當多元例如運動、學習、增廣見聞，陶冶修養等，並且強調休閒療癒活動的目的是以健康為核心，全面的包含身、心、人際、環境等各個層面(葉至誠，2020)。

要發展出多元化、全面性，以健康目的的休閒療癒活動，重新將這個目的放入改造目前的生活型態是重要的，休閒療癒活動具有治療的功效之外，而年長者在身心環境與社會互動上在(65 歲)退休後重新調整時，可以提供修正過去生活形態以利現在年紀增長的狀態，在健康定義下所發展的生活促進，同時也整合各方面，確保身心靈等的發展。規律的身體運動是年長者他們所需要的，但這種規律性需要包含一些在體能上面的訓練，包含肌耐力、柔軟性、心肺功能及體脂肪的改善。

衛生福利部國民健康署(以下文中以國健署簡稱)長期在推廣日常運動以強化體適能，所以算在年長後，身體不管是在心血管、肺臟、肌肉都至少能夠有效地發揮機能，以適應日常生活所需，因此參考歐盟「長者活力體能訓練手冊(Vivifrail)」建議年長者每週至少訓練 5 天、每天 30 分鐘，包含九個動作步行、扭毛巾、舉水瓶、起立坐下、上下樓梯、邊拍氣球、走 8 字步、手臂向上、腿部伸展，以確保運動到身體各部位，運動包含從輕度至中度強度，以訓練肌力、平衡感、靈活度及心肺功能¹⁵。

雖然立意良好，但年長者不運動常有四個原因：不懂、不會、不能、不想。「不懂」是因為不知道運動的實質好處，「不會」在不知道怎麼運動才是正確以及對自己有利的，「不能」就是知道要動，但就是不行，可能是因為自身的身體因素，但也有可能是心理因素，例如：沒有興趣。「不想」這個狀況較為嚴重，大多因為年長者不覺得運動有什麼意義，常伴隨的原因可能是對自身生活本身就覺得沒有意義。(體委會，2006)。

¹⁵ 引用自國健署網站，<https://www.hpa.gov.tw/Pages/Detail.aspx?nodeid=4576&pid=15751>(瀏覽日期：2023914)

日本學者鈴木秀雄(2000)提出休閒療癒活動需具備治療和休閒遊憩的二種效果並存，這樣可以讓社會大眾減輕障礙，以利於參與，恢復情緒或身體健康，因其多元性，2006 年行政院體育委員會(以下簡稱體委會)提出的《弱勢族群與運動專案研究報告》提出年長者休閒與運動發展策略，也將休閒運動與學習結合在一起，以推動年長者在休閒運動上的成就感，提高晚年生活的意義，培養終身運動的興趣。不斷的強調年長者在休閒與運動之的聯結，體委會希望以這種方式來建構年長者他們在休閒和運動之間可以達到一種平衡，以利未來在身體上面的體適，能在無壓力之下去進行一種維護與訓練。

五、 高齡自主性

大多美術館的活動策畫者，可能都未達高齡年齡，因此對於年長者的需求與以活動中的特殊注意事項，也許沒有辦法掌握很周全。高齡族群的分層級多：以身體健康來區分，以人生經歷來區分，以家庭狀況來區分，以興趣喜好來區分等等，每個人都有不同的樣貌。因此矽谷新創設計公司 IDEO，藉由擅長的「設計思維」模式，引用了多位高齡設計師，並以其觀點來進行高齡設計，例如像 June Fisher 女士，滿頭白髮，還拿著助行器，但對於 Fisher 女士而言，她最想要的是有人和她有段關於輔具設計，關於醫療發展，關於人生的「有意義對話」(楊寧因，2019：143)高齡設計應該是：**與長者共同設計而非單方面為他們設計**，畢竟人類從未有面臨大規模集體老化的階段。2017 年長期投入於高齡研究的智榮基金會以「樂活大家講—未來長者生活需求大調查」近 7 萬筆大數據原始資料顯示，打理自己生活的**自主性**為年長者需求的第一位，**強調學習與社交是消除寂寞和發揮價值的方法而非目的**¹⁶，因此美術館的高齡活動，如果可以加強這二方面，加入年長者的意見，為自己設計合適的活動，會是未來可以考量的方向。

目前在年長者參與高齡活動設計常可在戲劇應用上出現，例如英國利物普博物館(National Museums Liverpool)曾以劇場論壇(Theatre Forum)利用失智者的真實故事編成戲劇，在表演中與觀眾進行對話，引發共鳴感，並將過程拍成短片，成為失智看護訓練的教育課程(陳佳利，2017)。這與美國的 Elders Share the Arts(ESTA)所設計的活動方案部分相似，機構創辦人 Susan Perlstein 從 1979 年開創的以年長者為核心的藝術方案，引導年長者寫自己的故事，2003 新光人壽慈善基金會將方案其引進台灣，以活化歷史 History Alive 為名，並於 2005 年開始與台灣果陀劇場合作，引導年長者寫故事並與和年輕人共同演出，進入校園社區，推動人生劇場至今。同樣還

¹⁶ <https://www.thenewslens.com/article/87238>

有歡喜扮戲團這個早從 1995 年開始台灣本土劇團，由彭雅玲創立以口述歷史進行劇團創作，將受訪者的生命故事編輯成戲劇，由年長者來擔任素人演員。年長者拿回設計活動自主權，為自己發聲，由自己來說自己年代的事情，由自己來安排自己的活動，這些活動都是高齡自主的典範。

參、 研究方法、進行步驟以及執行進度

健康，不只是年長者，而是每個人都關注的議題，年紀增長是不可逆，但如果健康的老化，年歲的增加視為數字的增加，會是最佳狀態，但依據衛福部 2021 年最新統計¹⁷，國人的平均壽命為 80.9 歲，但健康餘命為平均 73.3 歲，其中男性為 70.9 歲，女性為 75.79 歲，「不健康生存年數」高達 7 年。因此如何讓健康餘命可以增加，將會是高齡社會重要的目標方向。

美術館在這個部分，可以如何的協助，看似二個完全不同的領域，在近年來世界各國社會處方箋的應用，促使美術館博物館成為高齡議題的協助中心，例如：利物浦國家博物館已成為全英國重要的失智據點，提供各類型的認知訓練學習包(包含生活、美術、性別認同議題等)以供有需要的年長者來進行使用，進行懷舊治療；發展出 APP House of Memories 提供免費下載與使用，並在該網路提供線上線下失智相關課程、照服員的訓練課程，安排失智者與其照顧者的聚會，美術館成為區域失智服務中心，照護著利物浦及附近地區認知障礙或失智的群眾，以及其家屬，使他們在這段長至十餘年的過程中，可以在非醫院場域中得到支持與療癒。

美術館的多元使用，特別是針對年長者，在近年來成為各博物館美術館嘗試的範圍，但什麼會是年長者對美術館的需求，特別是針對台南市的沒去過或者已一年以上沒有去過的年長者，如何看待南美館這座新型美術館，是否會因為美術館的成立而產生需求，是本次研究想要知道的答案。本次研究核心，除了在了解台南市年長者對南美館真實的想法之外，目的在於尋找到美術與非美術館觀眾群間的交集點，以運動來確認這看似與美術館沒有什麼實質交集的部分，是否會對美術館的非觀眾產生動機，會因為其健康因素而考慮入館，而美術館可否藉由這樣的機會，來進行美術教育，使年長者的生活增加藝術元素，生活多些變化與樂趣，這些都是本研究中想要知道的答案。

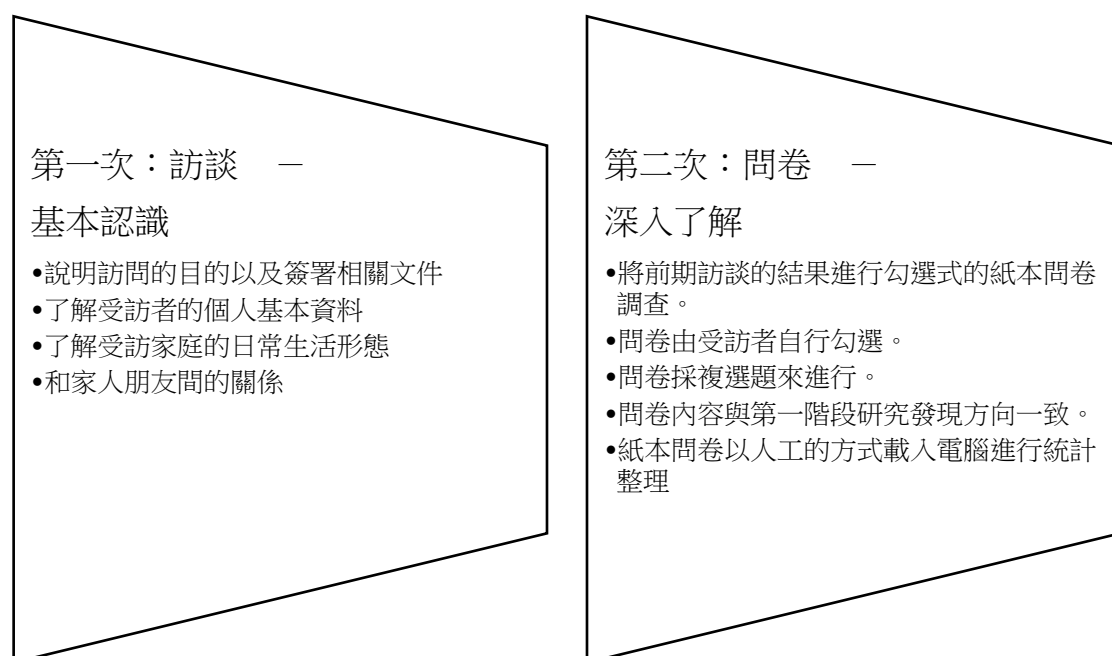
研究方法分為二種，第一階將採用質性訪談，針對七位居住於台南市 65 歲以上年長者，行動自如，大多已退休或非專職性的工作者，至少一年以上(含從未到過)南美館，進行 40-90 分鐘的訪談，第二階段則採用進行量化的問卷調查，採用自由勾選複選型問卷的方式來進行，二者的前後關係建立在問卷的問題基礎上，第一次的質性訪談因採用半結構的問卷方式，以與受訪者聊天內容以非直接性的問題方式來進行，以了解受訪者個人的

¹⁷ 健康平均餘命的定義為：定義：指身體健康不需依賴他人的平均期望存活年數，由疾病、功能障礙死亡的存活曲線，分別計算各年齡別健康生命之存活率與未罹患慢性疾病狀況下之平均餘命。資料引用自：<https://dep.mohw.gov.tw/DOS/cp-5082-55400-113.html>(瀏覽日期：20230928)

真實想法。因此在訪談的逐字稿中會出現家庭、個人想法、生活小事等聊天內容，但在這樣的內容中，可以建構出受訪者的日常生活，個性想法，進而了解到其真實的一面。

在質化研究的回答中整理出七個研究發現，以此為核心，更進一步產生第二階段量化的問卷問題(如附錄二)，以 50 份問卷(其中回收 45 份的有效問卷調查，其中包含質化研究的受訪者)直接明確的問題與選項來確認問題的答案。

採用二階段式不同研究方法的主要目的在確認是否質化研究的總結並非少數意見，而希望在這個基礎上更明確的理解非南美館觀眾群的活動可行性方向，此外，也希望藉由這樣的方式來收集活動方案的建議，可以有更多的樣本來確認是否符合非美術館觀眾群所需。



圖表 5 二階段研究方向說明

一、 第一階段：訪談

本階段的質性研究方式，在文獻分析上除針對官方統計資料(包含南美館觀眾調查報告、文化統計、台灣老人調查報告等)進行資料解讀，以了解台灣高齡者生活樣態，以對非美術館觀眾族群進行背景了解外，將會以**高齡者自主參與的生活再設計**的方向進行理論爬梳，以了解如何將美術館與年長者的生活再設計二者結合，並收集部分其他美術館的作法趨勢，以利

在高齡活動設計做法上可以進行參考。

因此在訪談作法與內容上將採取**半結構式正式訪談**的方式來進行。依台灣博物館參與者常為與家人和朋友一同參訪的緣故，將進行有關係的**對偶訪談**，訪問中加入可能同行的家人朋友共同進行，以利收集共同參訪美術館的主要動機以及持續參訪的可能性。考慮到年長者的年紀可能訪談時間不宜過長（鈕文英，2022），因此**時間由年長者自行決定**。若中間想要休息或是轉換話題，以及不願回答，均表示尊重且訪談內容若受訪者表示不願意出現，則會進行刪除。

(一)受訪者取樣

受訪者的選擇，以 65 歲以上非主要南美館觀眾群為主，非博物館觀眾的定義將採 Hood(1983)¹⁸之非博物館觀眾之定義，以自南美館開館以來從來沒有到過南美館或是自開館以來，只到過南美館一次而過去一年來並未到訪的台南市居民為主要受訪者。此外，在地理位置上以南美館為中心，以其周遭行政區為受訪者居住範圍：中西區、東區、南區、北區、安平區等。受訪者且要符合博物館主要觀眾群之基本特徵：中高學歷以上教育、中產階級、健康或亞健康能自行活動、具基礎理解認知能力，時間因素不會造成前往博物館的障礙、對藝文活動並不主觀性厭惡等特質，來進行篩選。

訪談取樣將採取標準取樣的方式來進行，透過引介者確認參與者符合上述選取標準後，進行面談，在引介者介紹完受訪者與訪問者後，由雙方自行開始進行，引介者不參與。因研究的主要目的在於了解是否可以借由跨領域的美術館活動來吸引非美術館族群的參與，受訪者將透過引介者依上述條件介紹或推薦，較易獲得信任，並且引介者和受訪者為平等關係，例如為朋友而非過去工作的老長官或老師等，較可確保不會影響到參與研究的自主性（鈕文英，2022:191），以利受訪者在深度訪談中能夠信任的將真實想法表達出來。

訪問過程中，以受訪者述說為主，訪問者僅於其中提出應對，受訪者未接觸到訪綱，僅由同意書中了解到為南美館非觀眾調查研究，想要了解非觀眾的想法，訪談問題大綱並未提供給受訪者，以免受訪者迎合訪問者的答案出現，核心目的也未事前告知，以確保受訪者所說為實際所想，而非被預期目的所引導的答案。

除上述選擇條件外，受訪者其背景經歷各異，對於藝文接受的歷程也

¹⁸ Hood 對於博物館觀眾的定義如下：在調查前 12 個月未曾參觀過博物館的眾為博物館的「非觀眾」，每年參觀頻率在 1-2 次的為「偶發性觀眾」，而每禱參觀頻率在 3 次以上則為「經常性觀眾」。

有不同，退休前的職業背景包含士、工、商等職業以及家庭主婦，藝術教育除了訪者二有受過正規的美術訓練之外，大多是學生時期接觸的美術課程或是自學，部分受訪者則是其子女自小參加美術等才藝課程。除了訪者一有暈眩問題外，其他訪者並未表現有身體不適的狀況。在訪談中所透露出受訪者對於藝術並未有主觀性的排斥，無論是自身或是自己的子女，有接觸藝術相關的經驗，但就是未曾到過南美館，受訪背景資料整理如下：

訪者	背景略述	職業
一	女性，天主教徒，身體有暈眩毛病，家住東區，無實際美術相關經驗，但很願意參與講座進修	一般家庭主婦
二	男性，高中美術班，大學曾想報考美術系，未果，後來上大學後即未在接觸美術，但有藝術家同學，參與桌球社團，家住北區	具美術背景的退休公務員
三	男性，自學音樂與語言，喜歡音樂，在孫子的小學當志工，並負責接送，自營商，目前已退休但接熟客單，家住東區	自營商戶
四	男性，現為義警、安平社區導覽員，曾是演員、立委助理等，家住安平(原住中西區)，熱中廟會活動，喜歡攝影，對於安平如數家珍	長期來做過各行各業
五	女性，丈夫為將軍，因夫病逝現獨居、社團主要負責人、家庭主婦，熱中政治活動，兒女從小參加藝文教育且現在從事相關工作	曾任台南婦女會分會會長
六	女性、家中開店，喜歡跳舞、從小兒女均學繪畫與才藝課程，女兒現在台北當平面設計師	雜糧行老闆娘
七	男生、包租公、曾為台商，在大陸開工廠、國小畫作書法受到老師表揚，對美勞工藝深具信心，常常DIY，家住南區	台商

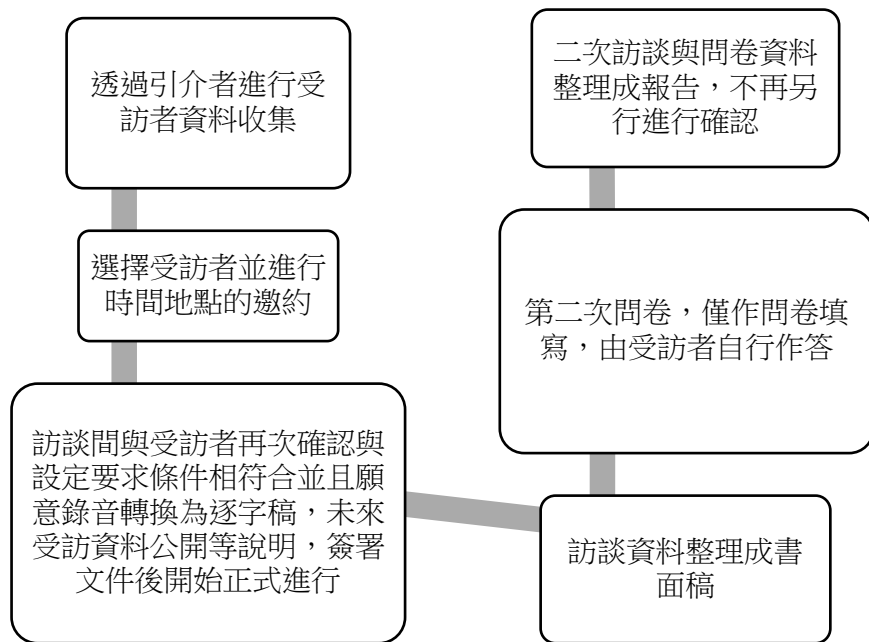
訪談資料整理並將訪問錄音檔轉為書面稿再由對方確認，整理成第一手資料，以利後續計畫的分析研究。活動主要以錄音來進行，錄音檔及書面逐字稿資料作為期中報告以第一手資料方式提供南美館留存。

(二)訪談進行方式說明

第一次訪談時間設立於 2023 年 4 月 1 日至 4 月 4 日，完成錄音逐字稿共七位(女性三位男性四位)。若於錄音中當場表明刪除談話內容的部分，並未列於逐字稿中，內容對公眾公開的逐字稿部分，將於發表前再次確認。訪談逐字稿以 APP 軟體雅婷逐字稿協助進行，並進行人工校對二次，內容除了要求刪除以及較為個人隱私不適宜公開的部分之外，均以第一手資料進行分析。

為求受訪者可以暢所欲言，以利關係建立，達到訪談之成效，訪談問題並未依順序進行，而是以聊天的方式來放入訪綱問題答案中。受訪者選擇以男女各半的方式來進行，以達到性別平衡，訪談的時間，依受訪者個人性格，為四十分鐘至二小時不等，訪談進行的方式一律先以說明訪談原因，並解釋訪談同意書後，簽完同意書即開始錄音，中間有時因受訪者個人因素中斷，則暫停，待對方同意後再開始進行。訪談結束後，告知後續逐字稿確認之流程後離開。地點由受訪者自行選擇，錄音在其同意下以二台錄音設備同時進行。

問題型式雖採用半結構式的方式來進行，但因訪綱並未給受訪者知曉，故在有意為閒話家常的狀況下，以受訪者日常生活怎麼開始，做為訪談開端，而後隨著受訪者自己的論述而定，訪問者隨機詢問來完成訪綱問題，達到半結構式訪談，在非預期性方式下進行以避免受訪者先行預設答案，這樣可能會更願意在其不清楚用意下，以真實想法來進行回應，以利更清楚了解受訪者的內心想法。因此有時受訪者完全的跳脫問題設計，訪問者並不進行打擾，而是讓其盡情表述，以建議信任感，對於有宗教與政治色彩或是會觸及傷痛記憶的部分，以受訪者自己願意說或不願意說為主，未進行追問或鼓勵，期間進行受訪者的肢體語言觀察，以了解受訪者自身經驗與個性。



圖表 6 65 歲以上非南美館主要觀眾群第一階段質性調查受訪者資料處理過程表

(三)訪談流程與訪綱設計緣由

訪綱設計以日常生活為開始，請訪談者從起床開始一天的作息，以小時為單位，詢問日常生活作息，並想了解是否平常日與週日會有所不同，以期建構受訪者的日常生活模式，從中了解到博物館障礙的各可能性原因，此外，也想要了解是否能夠建立新興趣與習慣，以期了解未來美術館活動加入日常生活的可能性。

訪綱順序依現場「聊天」的狀況進行，為求正確，有類似問題依前後聊天方式不同而進行再次確認，例如：有關對於美術館與休閒活動的選擇問題，訪者二：「對美術館也不排斥…如果有朋友來對美術有興趣就會帶他去，…不過我會帶他們(朋友)去看孔子廟…因為那是台南特有的東西…台南美學館也常在展覽，文化中心也常有展覽…我是比較沒沒有那麼贊同(註：蓋南美館)，…台南市比較需要的…是一個音樂廳。」。從此例可以看出，在前後的訪談中，從訪談一開始的保留，到後來說出真正的想法，表現了對於台南市是否需要南美館的不確定性，這種不認同，反應出的實際狀況就是從未到過南美館，而這位訪者二在高中時期是喜歡美術並有進行專業學習，曾報考文化大學美術系，有少數朋友(老同學)為職業藝術家。因此在這樣的關鍵性問題上，為確保理解正確，訪談聊天的過程中在不同階段針對相同的問題以不同的聊天主題再進行確認。

訪綱設計如下：

- 1 可以請您描述一下您個人的平常作息大約是?
 - 2 日常生活中，每天除了生活作習之外，有沒有什麼必需要做的事呢?
 - 3 退休後有沒有什麼計畫?目前進行的狀況如何?
 - 4 退休後，有沒有什麼新培養的興趣? 這個興趣是怎麼開始的?
 - 5 現在最重要的事情是什麼呢?
 - 6 有沒有什麼事會讓你做了很有成就感或是很開心的?
 - 7 從小大到，有沒有接觸過美術課程?
 - 8 可以說一下你對於藝文活動的參與過程大約是怎樣的一種狀況下會進行呢?
 - 9 你有到過台南市美術館嗎?當時是怎樣的狀況下去過館所的呢?還記得看了什麼展覽嗎?
 - 10 這是你第一次到美術館嗎?之前是否有參訪過美術館或是博物館呢?經驗如何?
 - 11 周圍的朋友，最常約的地方是去那裡呢?為什麼喜歡那個地方?
 - 12 你認為了解藝術對您會有什麼助益嗎?
 - 13 吃飯、逛街、洗頭、追劇、到美術館、和親友聊天、學習、上教堂或去廟裡、運動等這幾項運動請問您依您會做的順序依序是?
 - 14 什樣樣的狀況下，會吸引你到藝文場所?
 - 15 在選擇休閒活動時，那個狀況你是最不願意參與的?
- 此外，就藝動展的進行模式，同時也以聊天的方式來詢問若有類的的活動，是否會進行參與，

(四)藝動活動草案

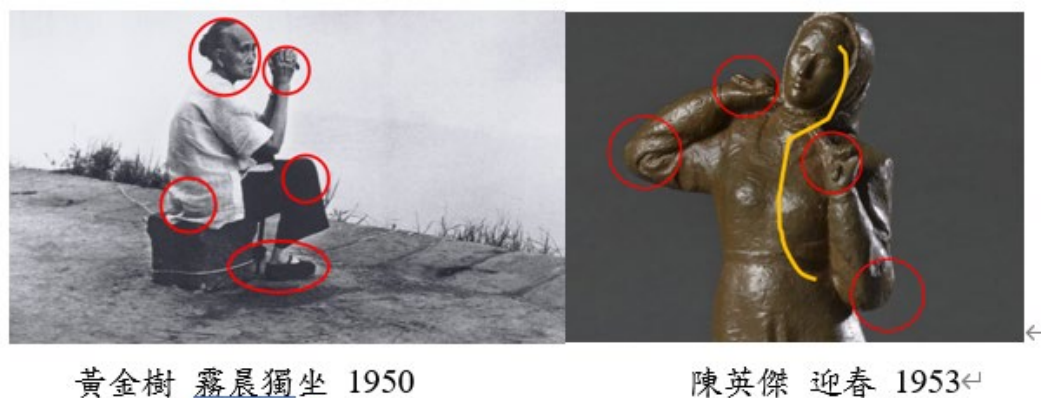
前期研究主要在確認對於 65 歲以上非主要南美館觀眾群的了解，如同 Kotler 和 Scheff(1998)所提出大部分非文化活動的參與者已將藝文排除於生活之外，與藝術相關的聯繫也會自動關閉。因此試圖想要採用跨領域的方式，以年長者重視的健康議題為出發點，將運動作為活動主題，提出藝動草案 - 藝動是藝術加運動二個不同領域試圖結合的結果。一方面希望滿足年長者的需求，另一方面則是仍想要保有美術館的美術教育使命。

在智榮基金會的年長者需求調查中顯示，對於年長者「快樂」是一直重覆出現的關鍵字¹⁹，瑞典精神醫學專家安德斯·韓森(Anders Hansen)提出真正的

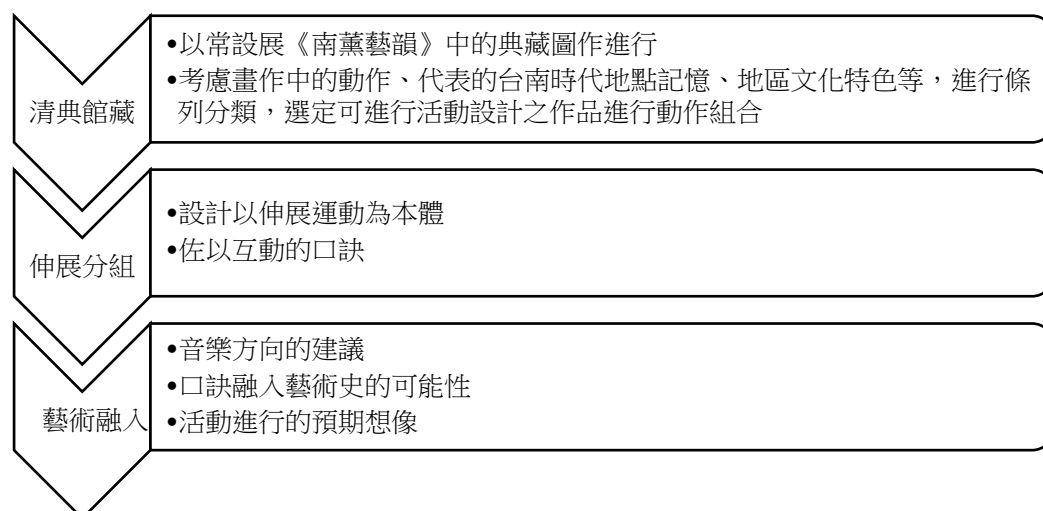
¹⁹ 檢用自《長者的需求是什麼？快樂最重要》>>20180212 李竺姮 智榮基金會龍吟研論總監：
<https://grinews.com/news/%E9%95%B7%E8%80%85%E7%9A%84%E9%9C%80%E6%B1%82%E6%98%AF%E4%BB%80%E9%BA%BC%EF%BC%9F%E5%BF%AB%E6%A8%82%E6%9C%80%E9%87%8D%E8%A6%81/>

快樂處方箋在於運動，運動可以促使大腦停止萎縮，創造新細胞，因此這對於在高齡社會中每年增長的認知障礙問題有實質幫助。事實上，運動有益身心發展大家都耳熟能詳，在 2020 年教育部體育署的運動現況調查結案報告書中指出退休人士的運動意願高達 74%，因此將運動與藝文結合，由運動作為開始吸引非博物館觀眾群的注意，使其在運動的過程中，認識藝術人文，培養其興趣，提供不同樣態的高齡者活動選擇。

在藝動活動的用意在於利用南美館館藏品進行簡易設計(如圖表 7)，以利受訪者了解並可進行運動，提供建議想法(如圖表 8)，藉以修正方案，以年長者以自己的角度來進行活動設計，以期未來可以形成想參與美術館的動機。



圖表 7 以館藏品做為動作發想的示範說明



圖表 8 藝動活動的規劃方式與和年長者共創的內容方向

就此訪談的設計架構，在受訪者未預知實際藝動活動設計的狀況下，進行口述假設的問法，以是否會因為運動或其他喜好例如音樂而增加至美術館參與活動

的意願，來了解受訪者對於藝動(藝術加上運動的活動設計)的真實想法。從受訪者的回答中會發現受訪者對於「動」和「運動」的定義會有所不同，而且對於美術館有強烈的即定想法，而這個即定想法常是沒興趣的最主要原因：

「動」就只是為活，要引起我「動」要有很強的動機，重點是要有興趣，然後有時間，第三要有伴，不然不會去(訪者七)。有習慣性練舞的訪者六也有類似的言論：現在就以健康為主，要讓我睡個飽，然後吃個飽然後稍微的動一下，65歲以上很少去參加可能是因為他們年紀大了不想走路，因為進去(美術館)參觀要走很久，有的老人他們的腰都不好。對於美術館已有強烈的即定想法者如訪者五：美術館純粹就是欣賞，要用心欣賞，我們這些外行人真的不懂…，美術對我們來講離了一大距離。同樣的狀況也發生在訪者四：美術館不是看不懂，而是沒興趣，因為裡面是死板的，喜歡歷史和廟會活動的他，不相信美術館可以有其他如音樂等活動。藝動草案的多元設計方式似乎可以吸引到自學音樂的訪者三：畫畫手工藝老人做的那些東西不會吸引我，吸引我們這個年紀去的，就不是光看美術，是要有故事有音樂。但將藝動草案與年輕時曾想要考美術系的訪者二分享且詢問可行性時，訪者二表示：我怕這樣主題(美術)會跑掉，不過他也很具體的提出對於美術推廣的用法，例如：是不是可以和生活融合，你看得懂的東西是不是和你家裡的東西會產生一種關聯性，…最直接的就是說，你這一幅畫，在你家裡會掛在什麼地方。而身體狀況易產生暈眩的訪者一則是對於空間的要求比較高：比較密閉空間的時候，就比較不舒服，並強調這些活動都會有興趣，但因身體的因素，時間與空間的要求會比較高，而美術館在她的想像中是沒有辦法提供，所以就是因為暈眩的關係，所以就都不去，也就沒有興趣了。

走一走是運動的一種，依身體狀況來進行，可以就做，不能就算了，為受訪者對於運動的一致性看法，健康雖然很重要，但在美術館中的運動活動設計，對他們而言是沒有辦法想像，美術館的藝術印象強烈深植在他們心理面，到美術館的主要活動為「看展覽」，因此當對於這個主題沒有什麼興趣或且是因為身體狀況沒有辦法，那就不到美術館了，換句話說，是否會到美術館來進行藝動草案活動，得到的答案並不肯定，雖知運動對自己的身體好，健康也是重要的考量因素，但是否一定要特別在美術館執行時並不置可否，雖然好奇藝動活動會怎麼進行，但強調美術館是「看展覽」的地方。

(五)研究發現

針對受訪者的訪問結果統整後，下列幾點均為有半數以上受訪者不約而同提出類似的看法，有下列七點研究發現：

1 對美術館的需求不高，但若能引發自身興趣的，則有可能參與，而這個興趣，不完全是與美術相關，好奇心會是引起動機的重點。

美術館的需求，因為年長者這個年紀，這種族群年輕的時候，年輕時大都拼得很辛苦，在這個文化方面比較沒有那麼的重視，他老了後，現在一步跨到美術的境界，他可能跨不進去。每個人到一定的年齡以後，主觀性都很強，他喜歡就是喜歡，不喜歡就是不喜歡(訪者二)。小時候的環境不允許，沒有經濟能力去學各種才藝，美術館讓人家覺得就是跟美術有關，到現在我沒有踏進一步，因為我覺得美術對我來差太多的距離(訪者五)，所以為何不喜歡美術繪畫欣賞，看不懂，不知道美在那裡(訪者三)。看來美術館的高門檻深植與長輩們的心中，而因為從小沒有接觸，也感覺不到需求性，對於美術館只有「看藝術品」的認知，看不懂即成為不參與的最主要原因，但是否完全沒有興趣呢？好像也不是這樣，有各種條件的出現，即會參與美術館，題目要吸引人，重點還是在標題，要找主題，有些喜歡跳舞的，有的喜歡畫畫的，反正你想一點老人的(關注點)(參訪者七)。健康講座那一類，對我身體健康有幫助，沒有去看過的東西就有好奇心，想要去看看(訪者六)。例如：我會欣賞那個髮繡，他是真的拿頭髮去繡，美人圖、牡丹圖、萬里長城圖，那個工程真的很浩大，那你真的說那個名人的畫吧，因為我們本身沒有在畫，沒有種藝術細胞，我就沒有那個意願。若沒有辦法引發好奇心，僅就美術本身欣賞的角度，對於受訪者而言，這種參觀的動機就沒有辦法產生。與個人生活的連結，才是引發動機最好的方式，而這種連結點，對於受訪者而言，美術或藝術的並沒有其必要性。

2 社團為年長者同儕的凝聚點，因此從社團來號召年長者，有同儕效應，對於非觀眾而言會產生共襄盛舉的效應。

日本知名社區設計大師山崎亮指出其實長輩七成時間想要和同輩相處或自己獨處，另外三成時間才願意和年輕世代打交道²⁰。因此長輩們間的社團，成為該族群重要的社交群聚。這樣的社團，可能是同好、政治、宗教或是運動社團等等。各位不同的社團在長期相處下，也形成了一種共同參與的氛圍。大家姐妹都很好，就講一句比較簡單的，就是認同，如果你不認同，你就不會來參與這個團體(訪者五)。邀請社團去參觀，發給他們讓我們去的報名表，帶我們去看看，那我們就是報名一起去，這種方法還不錯啦，因為很多社團大部分人年紀都蠻大的(訪者六)社團辦的活動，大部分都會去共襄盛舉(訪者七)。當然要有個動力，就是跟社區結合，然後社區或社團帶過來(訪者二)。由此可見雖然上述非觀眾的年長者們就算很有主見，對於自己的興趣與喜好很清楚，但在社團的號召下，仍會參與社團活動，就算活動是在美術館這個他們原本不認為有需

²⁰ 山崎亮，建立社區互助減少「孤獨死」，刊於遠見雜誌第 446 期，2023 年 8 月號，第 110 頁。

求且不感興趣的地方。只要下達我可以邀請你們來參加什麼，應該是行得通的，個人的話沒有辦法，社團少說上百，而且(至少)有一個人會發起(訪者五)。

3 領頭羊與規畫者的存在有其必要性，但需要的是訓練後的領頭羊與規畫者。

有人安排，我們才去聽就好，沒有安排就算了…因為人情的關係，我就覺得要去(訪者一) 要看這些題目(註：美術館展覽)，你要去找一個領頭羊，譬如：里長(訪者七) 有時候是人跟人之間的交際應酬(訪者二)，但身為社團主事者的訪者五指出相當重要的關鍵點：在台南市的話，你想去就自己去阿，但問題是到最後都沒有伴。身為社團活動的領頭羊或規畫者，將在決定活動地點時，常會把困難度較高的地方做為目的地，例如外縣市或是較難到的地點，而南美館位於台南市中心的隨時可以去的地點，就並非選擇的目標地。此外，對於領頭羊本身的訓練，訪者二有重要的提議：帶社區來看，當然你要先解說，讓他們看得懂，里長、社區理幹事，偶爾辦一個活動，我說的行前說明會，你要讓他還會想要回來看，先把他教會去看，如果就只是看一次這樣，回來就不會再去了。

雖然領頭羊也有重要性，但對於社團的任務，為社團領頭羊的最主要目的，若美術館之合作與其結合性不高，或是在過程中，美術館為輔助之角色，就算是來訪美術館，也將會造成一次性的效果。

4 捨近求遠效應 - 因為近，隨時都可以去，結果沒有伴就不去了。雖然近但難停車也是一個被提出來不方便參與的原因。

住台南市的沒有人要去，因為他們覺得這個我們可以自己去(訪者四)，但我們自己去台北故宮看，就是特別安排去的(訪者六)，近的地點因為沒有伴所以沒有去，也沒有一定要去的動機，另一個重點也與交通有關。台南市的人行道先不論普及率是全台六都最低²¹，舊城區的狀況更為嚴重，也許因有複雜的都市規劃問題，但這可能也與台南人出入都習慣以車代步有關，缺乏公共交通措施，但交通要道、沒法停車或是不好找車位這些事，成為了受訪者的博物館阻礙之一。

5 看不懂，但又不想僅限於欣賞好與不好的角度，美術與自己無關。

博物館是看一些古人的軌跡，從以前他是怎麼過來的，看一看有時候也會有共享，我小時候就是怎樣過，…為了生活，自己會想出一套方法來生活，類似這

²¹ 台南市人行道普及率 六都最低，記者：吳淑玲，聯合報新聞，2023/05/18，引用自：
<https://udn.com/news/story/7326/7172713> (瀏覽日期：2023/10/9)

樣跟文化有關的，會去懷念會去知道別人的文化(訪者七)，看得懂，就會常去看，看不懂，你要拿錢貼錢他去看，他都不太願意(訪者二)因此受訪者大多就算沒到過南美館，也去過奇美博物館或是國立臺灣歷史博物館。博物館比較多元一點，這樣會比較有興趣(訪者一)，畫畫就不會去了，我也不懂畫畫什麼(訪者三) 這幅畫畫得很好很漂亮我們只能這樣稱讚而已，剩下的細節我們都一概不懂，你說我們怎麼會有想去(訪者五)。

6 沒有得到訊息 - 新的社交媒體方式可能不如社團、一紙公文或是傳統媒體：新聞報紙

真的需要再加大宣傳，我們的訊息太少了，台南市政府有一個 LINE(官網)哦，我在這邊就沒看美術館在展覽什麼東西(訪者二)，廣告好像太少了，比如說他們現在有什麼特別的東西要吸引我們去看，可是我們都不知道這個消息(訪者六)。65 歲免票我們根本完全不知道(訪者四)，基本訊息沒有辦法傳達到目標觀眾群，一方面可能是觀眾自身長期來選擇訊息的方式，另外一方面可以再強化針對高齡者的訊息傳達，也許和一般民眾的不太相同。我的接觸訊息的來源來自於社團(訪者六)。

7 循序漸進的學習 - 先體驗，再產生系統化然後要多元

我覺得我如果去一次，沒有讓我不舒服，我會想要去第二次第三次，因為我覺得比如去這一次，他跟你講這幅畫，會想去找他的圖片，他講的這個點，這個部分我再去看清楚一點…我是喜歡這樣子持續去成長，持續去參與(訪者一)你先把教會去看了，以後有機會他自己會再去(訪者二)，吸引我們這年紀去的話，就不是光看美術啦，要有故事有音樂(訪者三)，不要都只是上課，那個大家沒有什麼興趣了，就是要很多元，多東西在裡面，引起共鳴(訪者五)，第一就是健康，然後不用花什麼錢，又規劃的，你又是跟你認識的人去，有共同話題可以聊，然後又不會太累(訪者七)。

(六)第一階段仍存在的問題以及確認

第一階段在訪問的過程中，觀察到部分訪者因為對於美術館不了解的關係，所以沒有辦法想像美術館的狀況，或是不知道可以預期什麼，所以會一直強調他們沒有去過，沒有辦法說出對南美館的看法。但提出了對於美術館需求以及因這個需求可能會入館的建議。因此在第二階段時，將以問卷方式來確認以下問題：

- 1 是否第一階段的受訪者所表達的建議以及美術館障礙可以視為一般的狀況。
- 2 南美館在對於非觀眾的印象是否一致。
- 3 上述七點發現，是否普遍存在於非觀眾群中。
- 4 是否從生活重建的角度，可以協助 65 歲以上參與者可以將美術館做為生活活動範圍的一部分，就算不是以美術為出發點。
- 5 藝動做為本研究活動設計範本，運動這個選項，是否對年長者而言，與美術館的結合有其困難度。

因此為求擴大樣本範圍，將以上述的研究發現，做為第二階段問卷的起點來進行，樣本數採用有效值至少六倍數 42 件，問卷發放 50 份，其中實際有效為 45 份。

二、 第二階段：問卷調查

(一)問卷目標與問題流程

第二階段的訪查時間為 2023 年 8 月 3 日至 9 日，目標對象為 65 歲以上居住於台南的居民，受訪者背景資料為：男女分別為男性占 53.3%，女性 46.7%。年齡的分布為 65-69 歲占 46.7%，70-74 歲占 26.7%，75-79 歲占 22.2%。教育程度大學專科占 44.4%，高中占 20%，研究所占 15.6%。過去一年未到過南美館，並且在身體上為健康或亞健康，並不影響到日常生活作息，不需要旁人協助等狀況，75.6%為完全退休，13.3%為半退休(打工)，大多數的受訪者(93.3%)與家人同住。

問卷地點發放地點為，里民辦公室、社團、運動中心或是至家中或指定地點協助進行家訪等，問卷份數為 50 份紙本問卷，有效問題為 45 份，而問卷的方式分別為自填、訪問者協助填寫等二種方式。問卷設計主要針對前期質性訪談結果，針對其中關鍵性結論，再次進行量化調查，並希望更進一步了解 65 歲以上年長者日常生活，以呼應質性訪談結果，但這個過程並未先行提供給受訪者知道，僅說明為研究使用，且不留個資，經其同意後進行填寫。部分里長對於是否直接面對里民來進行有所保留，所以這個部分就由里長來協助進行。原有的七位受訪者，也同在問卷調查的 45 位人選之中。

(二)問卷設計與問題

問卷問題如附錄二所示，問卷字體因為年長者的關係而放大，以利其閱讀。原本因為想要提供各種選項以達到年長者人生經歷豐富所需選擇，但相對的選項上太多了反而造成為問卷填寫時間長以及年長者選擇上的困難，為此次學習到的寶貴經驗。此外，在年長者的求學階段中，專科學校(如三專、五專)為常見的一種選項，但在問題選擇項目上只寫大學，造成困擾，因此在後續計算上在原大學選項上增加專科，二者共同計算。有關印象深刻美術館博物館為何?此題為選擇題中的補充填寫項目，並非每位受訪者均作答，奇美博物館因眾多人填寫，在置入電腦演算時造成結果上的多次出現。此外，因為問卷直接由年長者進行填寫，因此也間接排除了不識字的年長者，以上問卷設計所產生之問題在此進行補充說明。

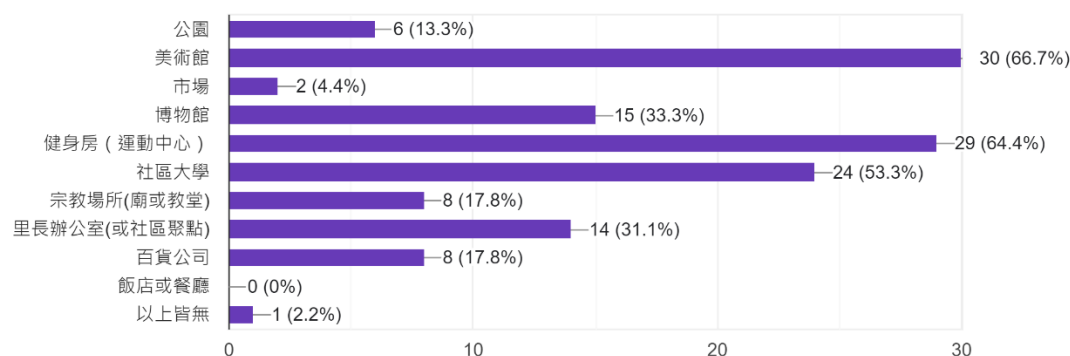
(三)研究結果

1 年長者常去與不常去的場域：

市場(66.2%)是最常去的地方，沒去過美術館(66.7%)的受訪者相對於沒去過博物館(33.3%)來得多，健身房(運動中心)也不是常去的場所，大多去運動或走動的地點可能為公園(40%)，若再加上成大操場(4.4%)，可以看出大多數的年長者運動模式是以走路為主。社區大學雖為政府老人終身學習的長期推動場域，但看起來還是有超過半數(53.3%)的受訪者自去年以來並未去過，常去的僅占(8.9%)。

下列場所請依過去這一年來(從去年到現在)，沒有去過去的：

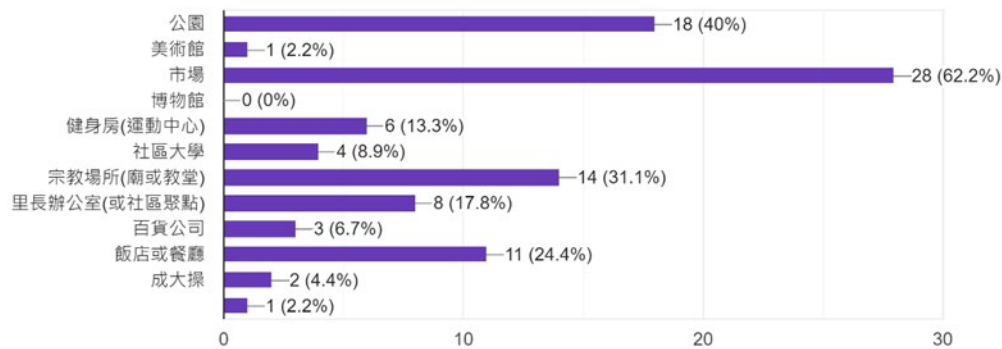
45 responses



圖表 9 65 歲以上年長者過往一年沒有去過的場域統計數

下列哪一些地方去最多，請選兩個地點

45 responses

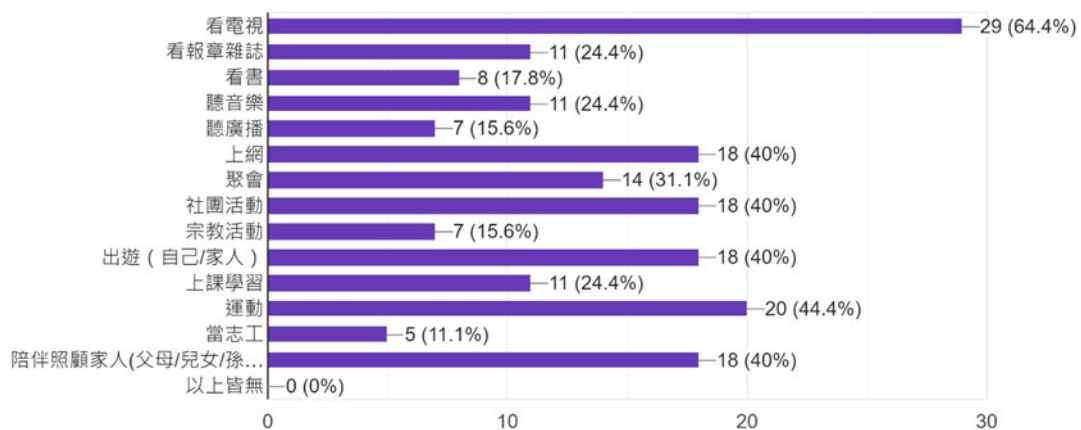


圖表 10 65 歲以上年長者常去的場域統計數

2 平均每週持續有 150 分鐘以上的活動，**看電視占有最大宗(64.4%)**，**運動(44.4%)**排名第二，看得出來年長者對於運動的重要性認知是有的，對照前面題目可以連結到運動的場域以公園或者操場這種附近可以走走的地方為主。而上網、社團活動與出遊(自己/家人)以及陪伴顧家人，均占 40%，可見得年長者的社交生活或與家人相處，在每週的活動中占有一定的比例。

日常(平均每週有150分鐘以上的時候在進)的活動有那一些呢？

45 responses

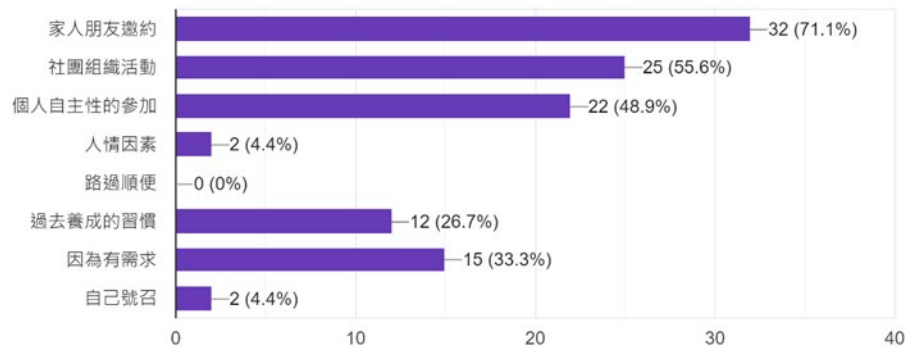


圖表 11 65 歲以上年長者日常做的活動統計數

3 家人與朋友(71.1%)邀約是年長者活動的主要動機，再來就為社團的力量(55.6%)，但也不要忽視了為數不少的自主性參加(48.9%)，但在原第一階段的研究中會因為人情因素(4.4%)而可能參與的狀況反而少見，因此邀約活動這件事，可能在年長者的心目中是有排序的，會因熟識度的不同，而對參與度的高低有所不同。此外，因為個人需求而參與的部分占(33.3%)，這個部分若與個人們自

主性的參與相對應，也許可以合併來看，個人因為需求而參與的可能性是有的，但自己號召(4.4%)的狀況則符合第一階段受訪者表示比較被動，希望有人規畫好的狀況是相符合。

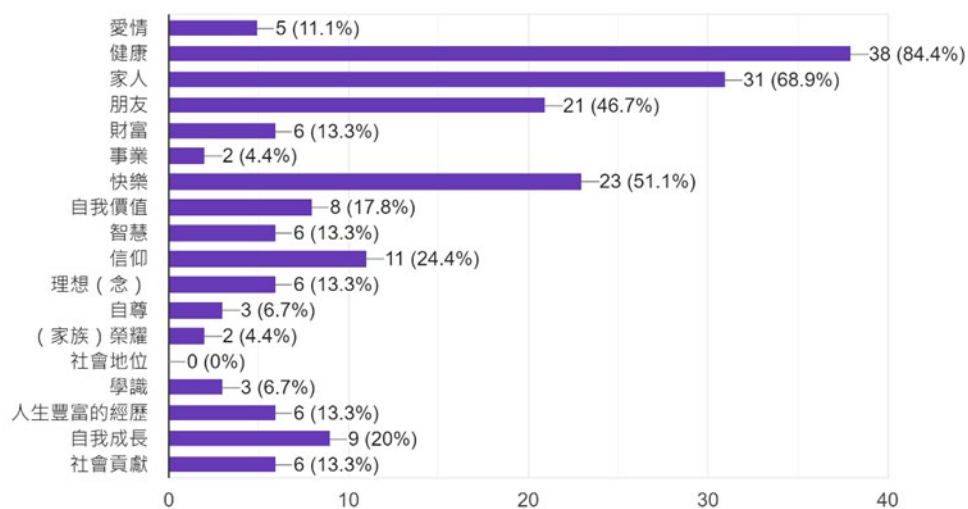
所參與的活動大多數是怎麼安排的？
45 responses



圖表 12 65 歲以上年長者如何安排所參與的活動統計數

4 人生在 65 歲後最重要的是什麼，**健康占比為最高(84.4%)**，再來就是家人**(68.9%)**與**快樂(51.1%)**再來是朋友的**(46.7%)**，可以看得出來人與身體是年長者關心的重點，而身外之物或是名聲社經地位者，已不在是重點目標。有關快樂這個部分，這也符合前述藝動活動設計中所提智榮基金會的年長者需求調查與精神醫學專家安德斯·韓森(Anders Hansen)所提出快樂的重要性。

認為人生中最重要的是：
45 responses

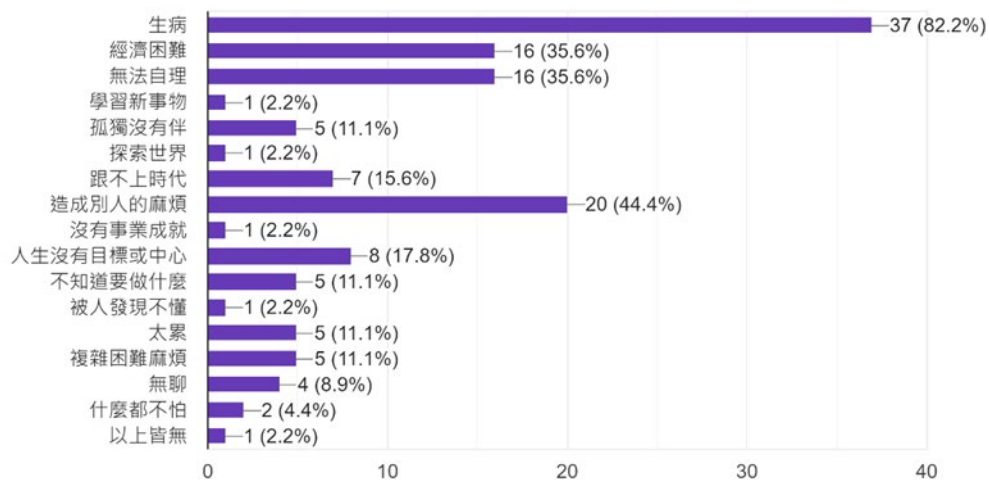


圖表 13 65 歲以上年長者認為人生中最重要的是什麼統計數

5 對應前一題來詢問受訪者最害怕的是什麼，相對於健康，**最害怕就是生病(82.2%)**，而面對最重要的家人朋友，卻又是最怕造成別人的麻煩**(44.4%)**，所以對應到的問題：經濟困難或是沒有辦法自理**(36.6%)**，成為造成別人麻煩的重要原因。也許可以看出因為怕造成別人的麻煩，主動要求這件事，比較不會發生在年長者身上。也許可以大膽的推測，在活動的參與上，大多以配合他人或選擇他人已經決定的活動來進行參與為主。而也理解到第一階段受訪者在參與活動時，會考慮到身體狀況：頭易暈眩、腳酸痛、腰不行等長期來的不適，雖然並非失能狀況，但也都會成為不參與活動之原因。

65歲以上最怕什麼？

45 responses

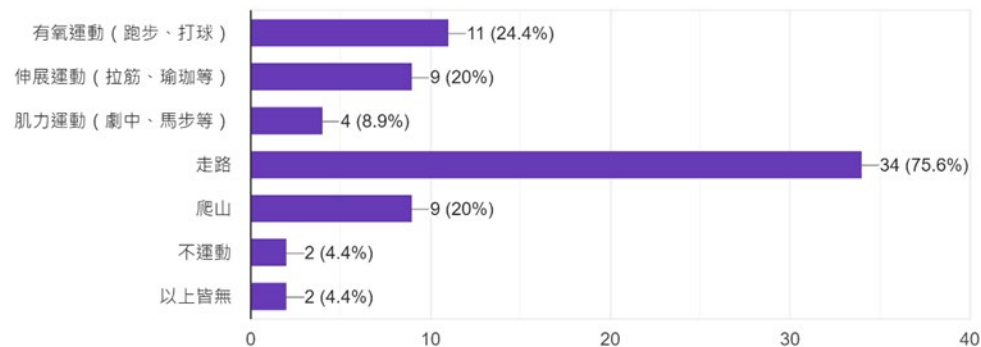


圖表 14 65 歲以上年長者認為最怕的什麼統計數

6 對於年長者而言，各種的有氧、伸展、肌力等訓練，都不如走路來得方便，因此**走路(散步)作為運動的年長者占 75.6%**，而與走路類似的爬山占 20%，對於年長者防止跌倒的肌力訓練，僅占 8.9%。

最常做的運動是：

45 responses

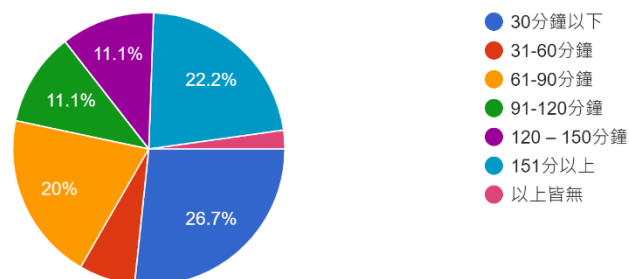


圖表 15 65 歲以上年長者最常做的運動統計數

7 針對世界衛生組織建議 65 歲以上年長者每週應累計至少 150 分鐘中等費力運動，另外建議每週進行 3 次促進平衡及防跌之運動²²。僅有 22.2% 的受訪者達到這個標準，另外有 26.7% 的受訪者，低於這個標準。每周運動 60-90 分鐘的受訪者也占了 20%。可以看出雖然對於健康很重視，也知道運動是維持健康的一種方式，但實際上依標準在進行的年長者為少數。

每週花多少時間在運動：

45 responses

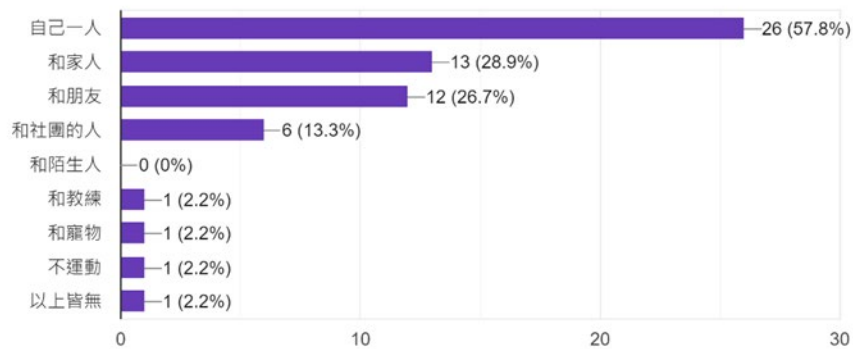


圖表 16 65 歲以上年長者每週運動時間統計數

8 若到美術館需要有伴，那麼運動對於年長者可能是個人的事，57.8% 的受訪者運動時常一個人，另外的則與家人(28.9%)、朋友(26.7%)及社團(13.3%)，也許運動可能被視為個人化的事，而到美術館等活動，則被認定為社交活動。

²² 引用自衛福部 2021 年 8 月新聞，<https://www.mohw.gov.tw/cp-5017-61445-1.html> (瀏覽日期：2023/08/27)

運動時常：
45 responses

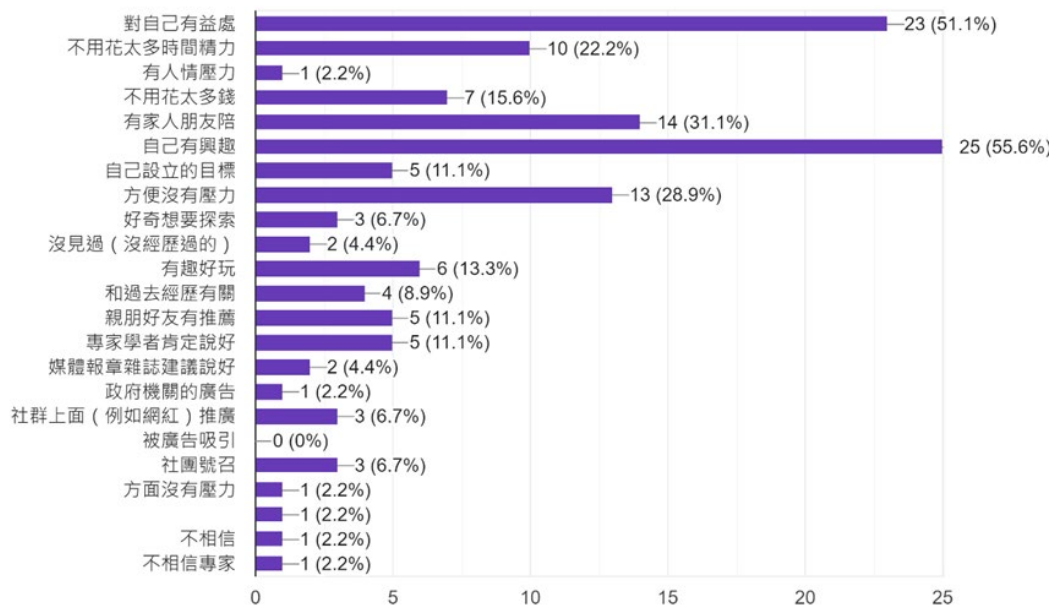


圖表 17 65 歲以上年長者運動時常如何安排麼統計數

9 再次的印証如上一題所述，**個人興趣(55.6%)**以及對**自己有益處(51.1%)**是吸引年長者想要做的事，也不要忽視了「**方便沒有壓力(28.9%)**」以及「**不用花太多精力(22.2%)**」這二個條件。另外朋友推薦和學者專家的吸引力相同(11.1%)，對於年長者而言，自己的判斷才是重點，這種自信感，可能是與其他年齡群很大的不同。另外要注意的是對於媒體(4.4%)與政府(2.2%)的推廣可能不會有太大的興趣。這個結果與第一階段的受訪者分析有相同的結論，是否能吸引到年長者在於有沒有辦法引起他們的興趣，如果沒有，那就不會到美術館。而從問卷中也可以發現，社團的影響力有限，人情壓力並沒有想像中的重要，這與第一階段的訪問結果不大相同，也許第一階段社團認定中，帶有朋友的角色，但無論如果，活動是否長期性參與，年長者個人的興趣，還是重點。

有什麼事是會想做的嗎？

45 responses

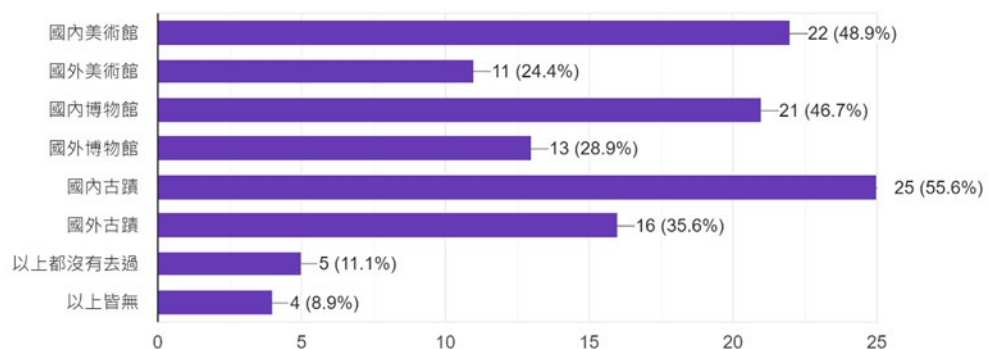


圖表 18 65 歲以上年長者認為有什麼是事想做的統計數

10 這個問題的答案與第一階段的設定不符合，因為博物館的參與人數應該是多於美術館，才會符合第一階段受訪者對於文化歷史的感知勝過於美術的結論。但若考量到去過的美術館、博物館中，在台南人心目中占有獨特地位的奇美博物館，可能被認定是美術館的狀況，這個部分就有可以有解讀的空間。但國內古蹟(55.6%)的地位高過於其他選項，台南人對於自身的文化認同，在這個全台的文化古都中展現無遺。

是否有去過美術館或博物館？

45 responses



圖表 19 65 歲以上年長者是否去過美術館或博物館統計數

請寫出您去過的印象深刻的地點

13 responses

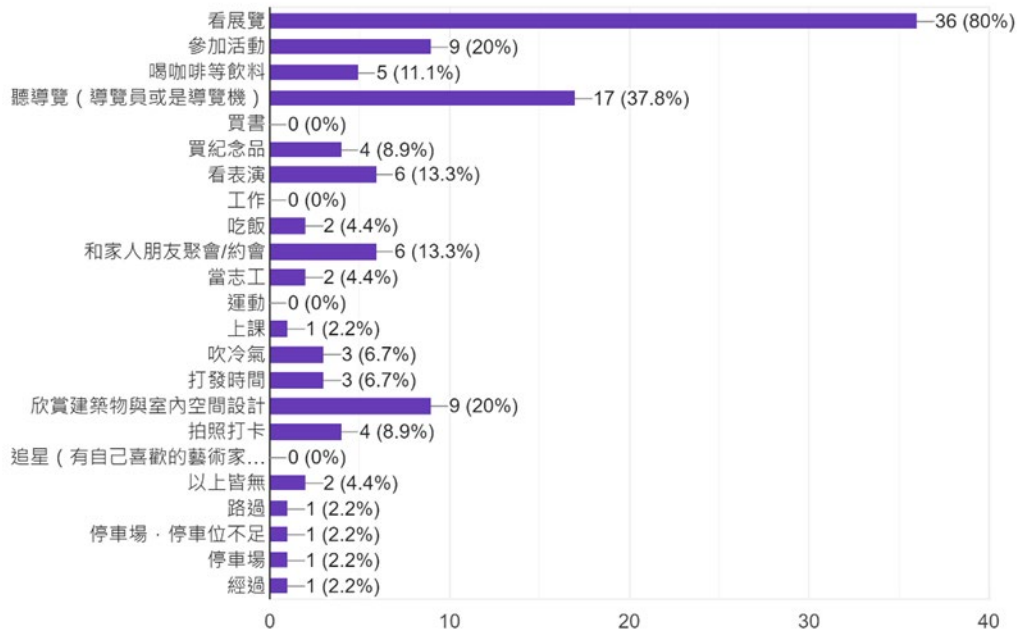


圖表 20 65 歲以上年長者去過的印象深刻的地點統計數

11 對於美術館或博物館的參與，看展覽(80%)為主要目標，而這也伴隨著展覽中最主要的推廣教育活動為聽導覽(37.8%)，對美術館有即定的想像，這個部分在第一階段已有出現相同的結果。針對近年來美術館功能的擴充，年長者似乎還未意識到這個變化，因此美術館的功能就是看展覽這樣的印象深刻下，不想看展覽就失去了到美術館的理由，也加深了年長者不入館的原因。另外欣賞建築物(20%)同樣在第一階段受訪者也有提及，不過在外面即可以欣賞所以不用入館這可以視另外一種拍照到此一遊的博物館參與方式。

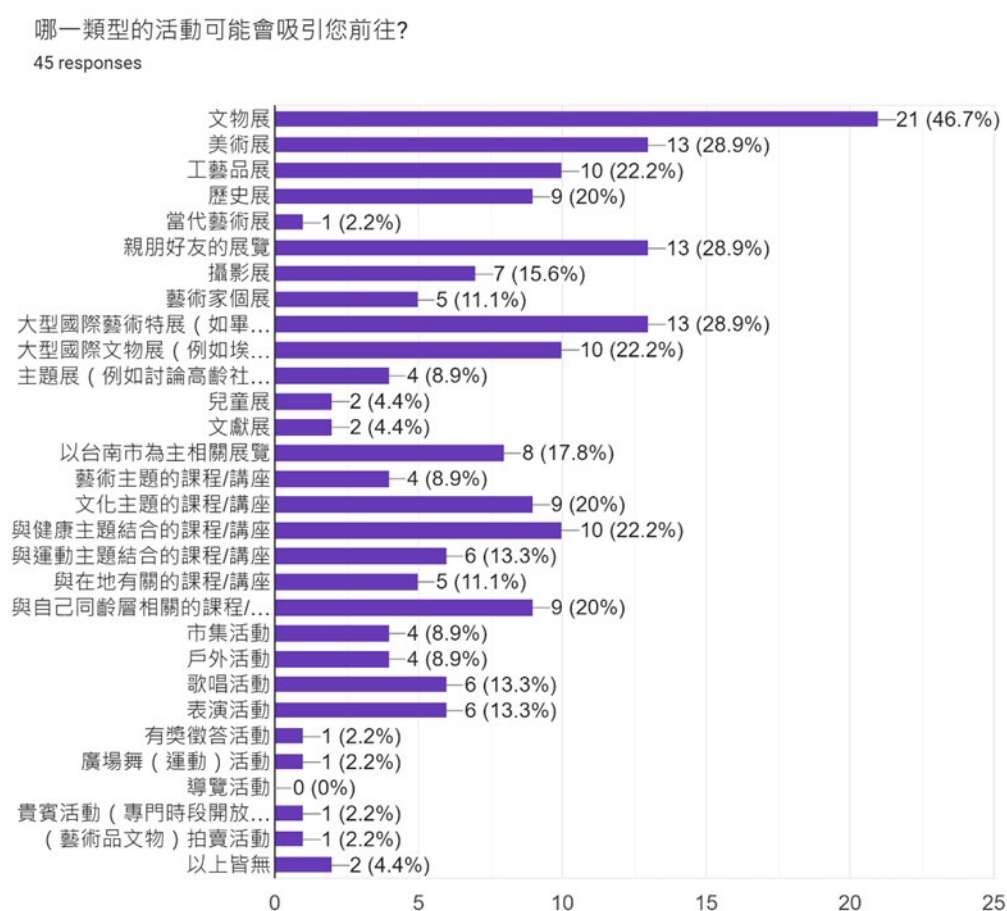
請問下面哪些是去美術館或博物館或做的事？

45 responses



圖表 21 65 歲以上年長者去美術館或博物館會做的事統計數

12 文物展因為歷史與文化相關，成為最吸引年長者前往類型活動(46.7%)，而在展覽類型之中，當代藝術展最不吸引年長者(2.2%)美術類的展覽與親朋好友的展和大型國際藝術展的比例相似(28.9%)。展覽活動的吸引度高於其他類型的課程講座，而在課程講座中，與健康結合的主題講座為高(22.2%)，再來則是文化與自己同齡相關的課程(20%)。這也反應出前面提及年長者最想做的是對自己有益的事。而與社會教育無關的市集、戶外或是貴賓活動等則未引起過多的注意。



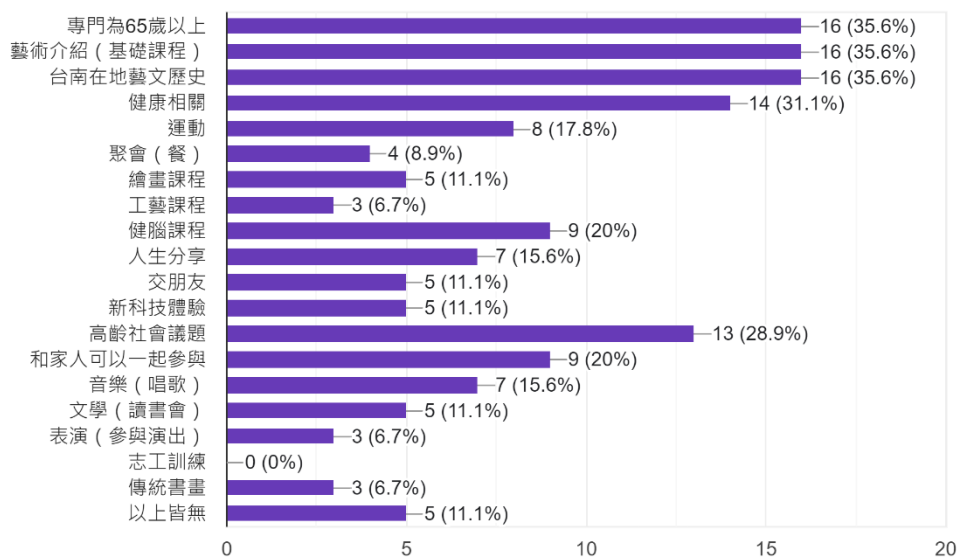
圖表 22 會吸引 65 歲以上年長者前往的活動統計數

以推廣教育活動再進行細問，專門為 65 歲以上長者設計、藝術介紹的基礎課程以及台南在地歷史文化課程(35.6%)均為年長者表示有興趣之活動，但細看選項的活動附加價值，例如：交朋友、聚會或是進而成為志工，受訪者意願相對低，或許對於年長者而言，**參與美術館活動的重點在於學習**，找到適合自己的課程，而這個適合有太多以是否與自己相關為選擇標準，而這個標準也可能

是一直被提及到的是否能吸引他們的興趣，反觀問卷中所示在活動場合中與人的社交互動，並未引起興趣。

美術館開什麼活動課程，你會參加？

45 responses

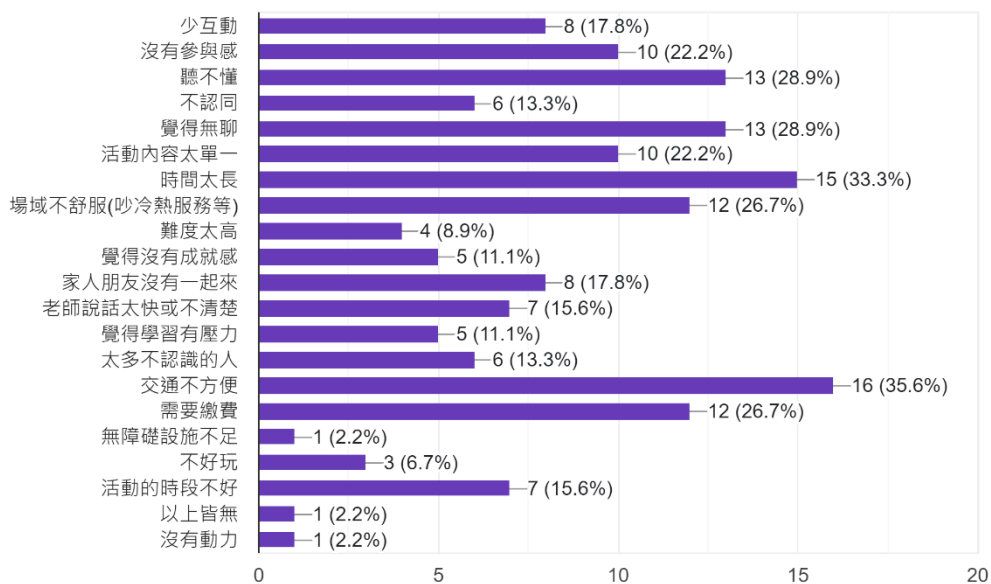


圖表 23 65 歲以上年長者會參加美術館開的課程統計數

13 針對展覽(導覽)、活動等，如果交通不方便(35.6%)就不會參與，這個部分反應出南美館位於交通要道，觀光中心，對於長期用車代步的台南人停車會是個問題，雖有停車場，但容納量是否夠，也是個需要討論的重點，此外，時間太長(33.3%)，如同第一階段受訪者的「感覺」，一入館就會待很久的即定印象在一開始即會產生壓力，也會產生不想參與的感覺。也許美術館為社教機構，進館即回復到學校生活的感覺，會造成學習壓力，因此參與活動的時間，最好在 1 小時至 1 時半(46.7%)，或是在半小時至 1 小時內(33.3%)。此外，聽不懂與覺得無聊(28.9%)均是在活動設計上需要注意的問題，而繳費也許也是另外一個需要考量的點(26.7%)。

什麼樣的狀況下，會覺得不想參與活動了：

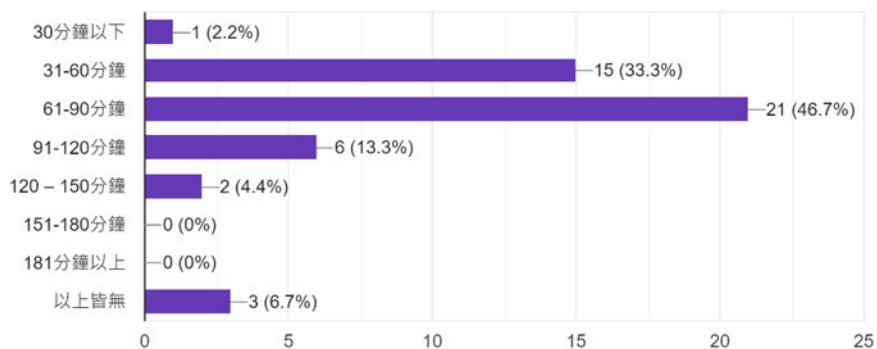
45 responses



圖表 24 65 歲以上年長者於什麼情況下不想參與活動統計數

請問參與活動的時間最適合的為：

45 responses

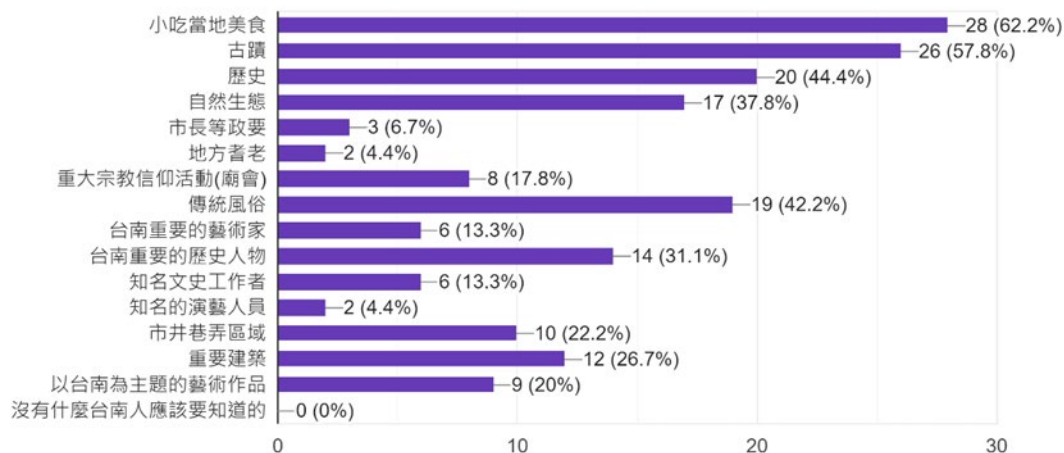


圖表 25 65 歲以上年長者認為參與活動的最適合時間統計數

14 藝術本應為文化的一部分，但在古都台南而言，小吃(62.2%)、古蹟歷史(57.8%)、自然生態(44.4%)為其生活圈中重要的環結，因此也認為這是台南人要知道事項。對歷史文化等相關元素的重視高，但卻較忽視台南當地的藝術作品(20%)與藝術家(13.3%)，這也許和南美館的成立時間較短，在推廣上仍需要一段時間。

身為台南人，覺得什麼樣藝術文化應該是台南人要知道的？

45 responses

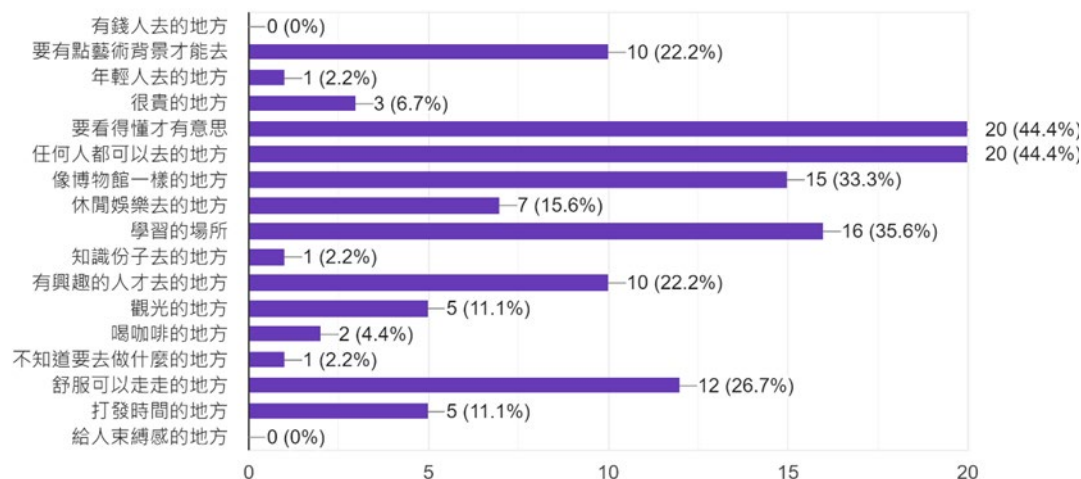


圖表 26 65 歲以上年長者認為臺南人應該知道的藝術文化統計數

15 美術館雖然是任何人都可以去的地方(44.4%)但要看懂去才有意思的地方(44.4%)，所以要有點藝術背景(22.2%)，類似博物館一樣(33.3%)，是個學習的地方(35.6%)可以舒服走走(26.7%)。

美術館給您的感覺是：

45 responses

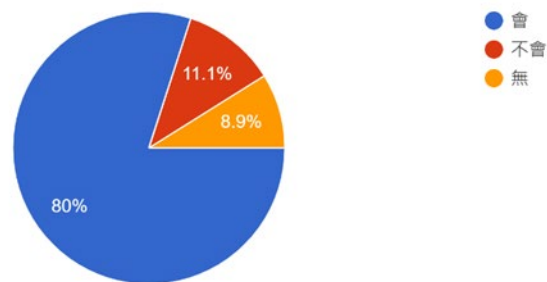


圖表 27 65 歲以上年長者對於美術館的感覺統計數

16 當大多南美館的非觀眾群都針對美術館提出不懂、沒興趣，因此不想去參訪的同時，再問及是否認為藝文會對其生活或心靈成長會有所幫助，80%的受訪者是持肯定的答案。

您覺得藝術文化對你的生活或心靈成長會有幫助嗎？

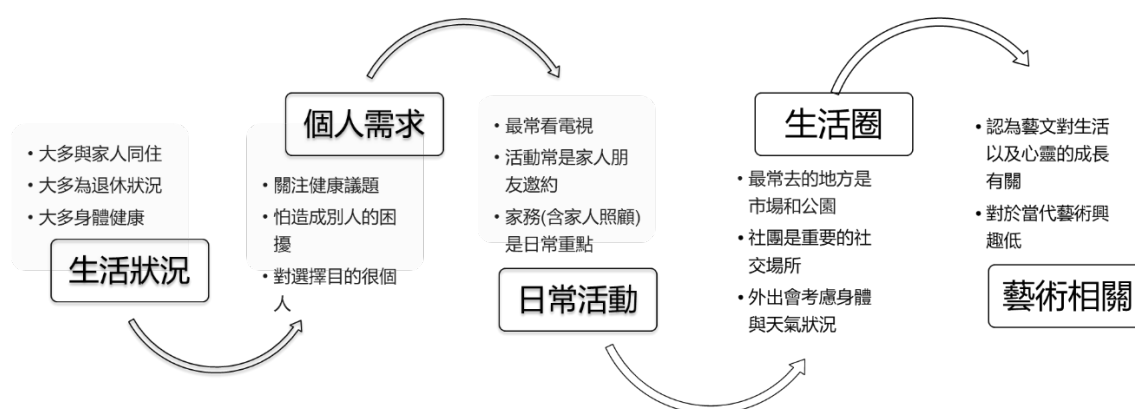
45 responses



圖表 28 65 歲以上年長者認為藝術文化對自己的生活或是心靈成長是會否有幫助統計數

肆、 建構65歲以上南美館非主要觀眾群的美術館活動可能性

想要吸引非觀眾群，就要先了解這族群的生活樣態，從上述二次的研究發現，藉由受訪者的生活樣態來建構出未來美術館參與的可行性方案，例如像藝動的活動設計方案要如何進行，以及在未來美術館的發展是否能夠相符合。



一、 生活樣態描述

大多數的受訪者，居住於台南市地區，當然這是樣本選擇後的結果。大多與家人同住，65歲以上者也大多退休，雖然身體可能有些小毛病，但不影響日常作息。這些人**關注健康議題**，但對於運動的理解，特別是年長者需要的特別加強的肌力或是伸展訓練，會以走路散步來進行，而進行的地點常是公園。市場是常去的地方，應該是和年長者自身仍在日常生活中處理家務以及照顧家人有關，以「家」為核心，在社交上則常以社團為主，個人主動去參與的其他活動的狀況較少，但不代表若有興趣時，不會主動參與。大多數的時候，還是以**社團或是家人朋友的安排來配合活動進行**，不過有高度的選擇權，少因人情因素而勉強自己。家庭生活是年長者的主要場域，因此看電視是最常做的活動，但對於旅行有高度的興趣，雖然大多數人每日會外出，但會考量到身體狀況與氣候因素而造成不出門的原因，這也反應到對於活動場域狀況會影響到是否參與的主因。

當一般認為年長者多在高齡社會中會產生社會問題的同時，這群65歲以上的長者大多怕成為別人的**困擾**，因此在判定或不知是否會造成困擾狀況時，一般來說就會選擇不參與，這個部分反應在於「吸引」這件事，這個活動是否能夠吸引年長者，是研究受訪者中常出現的用語，而這吸引包含了活動是否對我

有益，是否時間太長太久，是否我會聽得懂，是否我不會太有壓力，都會在其考量是否參與的範圍之內。

健康成為最重要的指標，相對的反應是怕生病，因此以走路或爬山做為運動的比例也高，但國健署建議的運動標準每周需 150 分以上占比不到一半，年長者需要「保命防跌」，但對於肌肉訓練光靠走路並不足，這也突顯出老年人平時參與「有效」健康運動的程度不足(趙麗雲，2005)。家人朋友是生活的重心，家居生活看似沒有改變的需求，這樣的生活模式，以目前美術館常態活動中，似乎找不到美術館可以參與的部分。雖運動與美術需求同時不足，但美學與健康之間的關係，二者如同平行線，如何產生交叉點，在於雙方的靠攏。

二、與藝術相關的偏好選擇

研究中大多數的年長者都認為藝術與文化對於生活與心靈成長是有幫助的，對於參訪博物館美術館並不排斥，對於歷史文化的代表古蹟更熱中，這其中不乏是因為台南是台灣府城，古都意味濃厚，這也可以從第一階段訪談時，例如受訪者二對於台南市美術館的地點歷史如數家珍，從過去台南神社、忠烈祠、體育館、警察局、停車場等看出：

這個美術館的歷史，那個土地的歷史我很清楚，他早期是日據時代是一個叫做台南神社的地址，後來台灣光復以後變成忠烈祠，忠烈祠在民國五十七八年的時候就搬到健康路那邊，這個地址蓋了一個體育館。我記得我國中畢業那一年是的畢業典禮，是好像全國同一天辦，然後我們那時候的蔣總統還用收音機，全國聯播他給畢業生的一個支持，所以台南市的國中畢業生，當天都在體育館裡面畢業，一起去參加畢業典禮，很有趣的，後來體育館很舊了就拆掉，改成地下停車場，然後後來就說蓋什麼美術館啊。地下停車場都不能用了，那時候我們才知道，要蓋一個美術館。

美術館出現好像是忽然出現，是否美術館的成立之時與台南市民之間並未有充分的溝通，而使市民對於美術館的成立沒有辦法產生連結性，再加上新型的建物在舊的古蹟區中，對於這個台南市民中最重要的成長記憶轉變太大，從問卷中也可看出台南人對於自己應該要知道的前四名分為別：小吃文化和古蹟、歷史與傳統風俗，顯示出地方文化的共感強，對於古都的認同度高，因此南美術館的出現，在這樣一個傳統脈絡中，也許有點不知要放在那個位置之感：

這棟建築物做得這麼漂亮…但是唯一的遺憾就是，為什麼不是我

們台灣人自己設計做的。

(訪者五)

體育館、停車場、警察局，這些南美館舊時的印象，現在仍在用來形容南美館，而對於南美館並不感到好奇，也未曾想要進入，甚至在知道南美館的訊息時，是去年大受歡迎的殭屍展，得到的回饋是強烈的：

聽到有殭尼，聽了就討厭，我年紀大都要很避免要講那些，死亡阿什麼，你故意去做，那個主題你想幾個老人會去，告訴我。

(訪者七)

其實它(南美館)給我的第一印象非常不好，就是我在媒體上看到的，就是殭屍展。…之前，我一直不知道它(南美館)什麼時候開幕。

(訪者二)

以法國社會學家 Pierre Bourdieu(2023)認為**藝術參與取決於文化資本的高低**，這主要來自於二個基本的事實：**教育以及在受教後的偏好選擇**。台南市美術館非觀眾所展現出來的，是對自己文化的自信心，對於生命歷程中少出現的美術教育，而在生活不斷出現的歷史文化中，展現出充自我風格的藝術參與偏好。

三、 對於南美館地點所關心的事 – 停車

那時我最關心的就是它地下還有沒有停車場?以前是一個停車場。現在蓋了美館之後，地下還有沒有停車場?

(訪者二)

我有去**停車在地下室**，因為我們在它旁邊表演，那裡有個社區。…現在是經過，就是沒進去看，找個時間去看看。

(訪者六)

停車這件事，與南美館奇特的結合在一起，交通要道難停車或是南美館二館過去曾為停車場這件事，深植台南人心中，日常所需造成的城市記憶，反應出什麼是市民最需要。美術館為展覽場所，到美術館就是看展覽，這樣博物館印象深植年長者心中，所以不看展覽就不需要到美術館，沒有看展覽的需要，所以成為美術館的非觀眾群。這看起來如同

當年的英國倫敦的維多利亞與艾爾伯博物館(文後簡稱 V&A)。

這個世界第一個設立博物館咖啡廳，在博覽會時期開始了，當時為了吸引廣大的勞動階級在下班後來看展，會有晚飯的需求所開始的咖啡廳，一直保留下來，同樣的在 1980 年代後期，成為 V&A 在館長 Esteve-Coll 計畫吸引青少年及非博物館主參觀族群的行銷戰。這個由英國最大的廣告公司之一 Saatchi & Saatchi 所主導的行銷系列在當時引起了社會大眾的關注，但卻變成了 V&A 100 件大事記列為「麻煩」事件之一²³。這個行銷系列的「麻煩點」最主要的是在於一向視為博物館核心的館藏品，在行銷的廣告詞中，成為了「輔助」的角色，並且將藝術品中向來引以為傲的「崇高」的藝術文化性給予減低，反而以一種諷諧的手法來呈現，在 80 年代的時間點，這種對於博物館藝術品的「貶低」，也使得當時的館長因此事件而下台。

將會吸引年輕人的博物館元素放大，而以「第一流的咖啡館並附加上一個好博物館」行銷手法，來號召 15 到 35 歲的非博物館主觀眾群，利用咖啡館這個他們在日常生活中的一部分來連結博物館這個他們所不熟悉的地方，確實促使當時仍有門票收費的 V&A 在 1988 年提升了 8% 的參訪率²⁴，正如這個方案的行銷團隊 Saatchi&Saatchi 所預測的：「有人會喜歡它，有人會討厭它，但沒有人會忽略它」。這個四十多年前的案例，現在 V&A 的博物館咖啡 Gamble Room 仍保有舊有的風格，以世界第一個博物館咖啡號召，擁有約 350 個座位的餐廳來看，結合人們的日常需求，是長期可以保留下來的原因之一，而很遺憾的對受訪者而言，藝術並非是其日常需求，或是正確的說，在其認知中並沒有明顯的需求，無論是在 V&A 或是南美館，我們看到的似乎都是類似的狀況。

四、 在受訪者心中有特殊地位的奇美博物館

雖然不覺得美術館重要，但奇美博物館對台南人而言確實是個特殊的存在，在問卷中詢問到，詢問是否有到過美術館，其中 48.9% 表示到過國內的美術館，在問及是那一座印象深刻時，奇美博物館拔得頭籌。奇美博物館自 1992 年創立以來，雖然為私人美術館，但對於台南人而言卻是一個無法取代的存在。許文龍先生述說著他從小在台南市看到全台第一個博物館台南教育博物館(原於現南美館舊址)的心情與感動，而有了：「好的文物不能只是自己欣賞，也要分享給更多人欣賞；收藏文

²³ 引用自 <https://www.vam.ac.uk/articles/100-facts-about-the-va>(瀏覽日期：20231014)

²⁴ 引用自 <https://alicereresearchsite.wordpress.com/2016/02/18/va-branding-history/>(瀏覽日期：20231014)

物不能只是自己喜歡的品味，更重要是大眾都能欣賞的風格」²⁵的想法。現在巴洛克式建築的博物館，對外開放，多元的館藏品(包含美術、音樂、歷史、生物)，廣大的腹地公園，不會令人擔心停車問題，這是在問卷或訪談中，為多數受訪者心中所形塑的美術館形象，雖然不在台南市區，但在受訪者心裡這是一個令人印象深刻的地方。

另外，在問卷中可以發現公園和市場為受訪者心目中的二大使用地點。市場可以理解的是為了三餐或日常所需，而公園，可以預測的是休閒運動場所。地點是年長者參與休閒與運動的重要因素，地點不便將是年長者不去進行休閒或運動的主要原因(張耀中，2001；李清松，2002)。也許奇美博物館對於對美術沒有興趣的年長者而言，使用外面的公園腹地也可以運動休閒，成為另類參訪的主因，對於台灣長期來年長者運動場所不足，原參與運動就有其困難度的年長者，奇美博物館戶外的公園腹地似乎形成了年長者另類的吸引力。

五、 美術館活動設計要求

從研究發現來看，對美術沒有興趣的 65 歲以上非觀眾群，但若是以 65 歲以上相關議題或是健康為主題的活動設計(含展覽)則覺得可以接受，對於活動保持開放的態度，重點在於有沒有辦法吸引年長者去。空間與環境需要滿足其要求，活動最好在不要超過二小時，要多元，導覽要生動活潑有故事，若可以再加上音樂等其他形式也不錯，另外，不要太多手工藝。只是看畫可能太單一，但系統化的學習，從基礎開始，覺得會不錯。對手工藝課程看似沒有什麼興趣，運動的加入活動中覺得不錯。到美術館大多數是看展覽(80%)，但會聽導覽(37.8%)大約只有一半不到，為了參加活動而來美術館的更是只有 20%左右，使用其他美術館的觀眾設施的更少。以上從研究發現 65 歲以上非觀眾群對於美術館活動設計的要求，符合游麗裡與張美淑所著《老人團體活動設計》(2018)乙書所述。

首先，活動是要有其目的性，可以引發動機想參與，如果不知道為什麼目的而參與團體活動，會失去參與的目的，在內容上要顧及安全性；多變化、多樣化以及有趣好玩。針對狀況或能力不同的年長者，要有度的彈性可以即時進行修正與變化，同時針對這個狀況，最好採用多數原則，以大多數參與者的狀況與能力為優先，少數特殊的高齡者採用其他方式幫助。活動安排要動態與靜態相互配合，最後要注意的事，年長者

²⁵ 奇美博物館創館故事，引用自 <https://www.chimeimuseum.org/about/60bdefeb8188c> (瀏覽日期：20231001)

所需的人力較一般團體來得多。

因此年長者的活動要求與一般活動不同，需要進行特別的設計，且每人的狀況與能力有所不同，這種客製化的狀況，美術館是否有這麼高的量能：人力、財力或是影響力來進行這件事，或者是，美術館是否需要為不來的觀眾群們花費心思來促使他們的參觀，美術館與博物館雖為大眾所開放，而年長者也清楚明白，但當美術館所提供的服務：展覽、活動，沒有辦法吸引到他們時，成為非觀眾是很自然的，這不只是在年長者，每個年齡層都是一樣。當代展無法吸引年長者，看不懂，沒興趣，生長背景沒有美術教育陪伴的年長者們，長期來並未累積相關的文化資本，美術館是否需要投入大量的資源來進行這部分的開拓，或者是以共融為名，不以年紀而以文化資本的程度來進行，堅持館藏特色與定位，就吸引特定的族群，以上種種均與美術館定位與營運模式有關。

但不可否認的，若以吸引更多的群眾美術館為目標，那麼，博物館所要考量的就不只是館藏的這一塊，而是如何將博物館融入社會大眾的日常生活使民眾感到對博物館的需求。同時，博物館行銷的也不能只是專注館藏這個部分，而是利用博物館的所有優勢，如館藏、展覽，活動、綠地、建築物、觀眾設施及服務、地點等等全面性將博物館可與民眾可以結合的部分均加以應用，融入至民眾生活之中。

非美術館的主觀眾族群，可能是未來的主觀眾族群，如何在他們日常生活中引領他們進入美術館，再慢慢的加入美術館所想要附予社會大眾的教育功能，這種融入日常生活中系統性的循序漸進手法，也許才是吸引非美術館觀眾群的主要策略。

六、藝動雛型的設計思維

如前文所述的藝動草稿意在做為原型請受訪者給與意見，以確認運動進入美術館活動中的可行性，因此在採用設計思維的模式來進行活動原型設計：

(一)設計思維

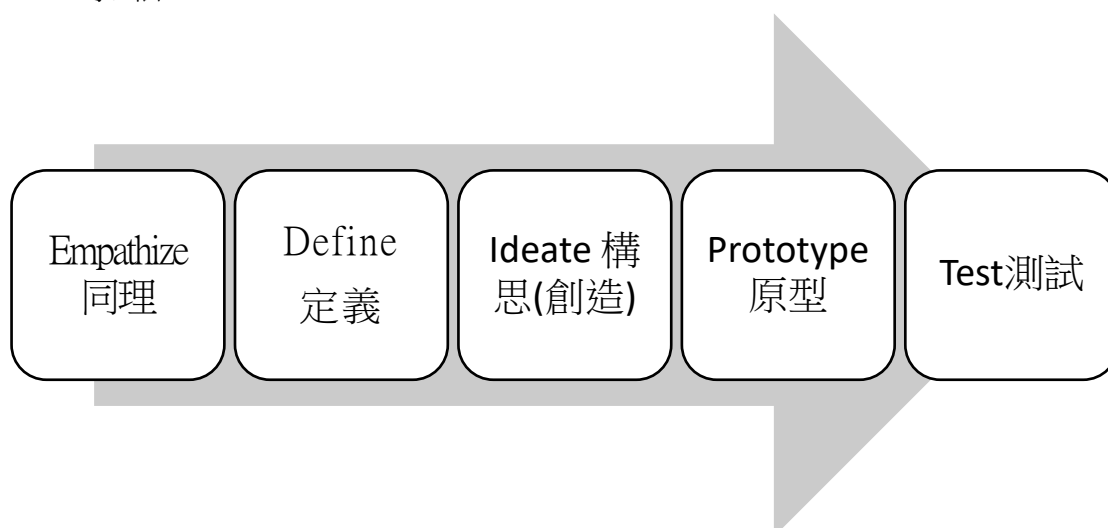
設計思維模式是採用 **Rookie's Guide**（魯奇的設計思考工具書）²⁶，藉由設計思維的方式，在訪談與問卷中了解使用者(也就是非南南館主要觀眾群的年長者們)的需求後，在各階段的過程中，以研究分析結果為主軸來進行藝動方面的測試與檢討，以在修正中找到最適合方案。這方法是不斷的延續

²⁶ 這一本工具書是台大創新設計學院學術小組於 2017 年參考 Stanford d.school Bootcamp Bootleg、Mixtape、Google Design Sprint、台大不一樣思考社歷任教練以及創新設計學院教練經驗編纂而成。

循環修正與再確認，以落實活動確實為年長者所需，也期待年長者可因為專門為他們所設計的美術館活動，而在日後會規律性的使用美術館博物館，使藝文對於年長生活中可以增加樂趣以及協助健康促進。

(二)階段性思維與作法

設計思維雖有不同的步驟與流程，但基本上上有異取同工之妙，徇著了解使用者－設計方案－測試－修正－再測試，這樣的原理原則在進行，重點是在確保，而面對二個問題：重力問題：即定的事實及船錨問題：沒有用的解決方案，採用不執著理會，因為繼續下去只會無解，而是另以設計思維徇找到適合方案。針對美術館非觀眾的重力問題為對美術館沒興趣就沒有動機想來，而船錨問題在於提供更多美術活動是否就會吸引他們，這已經發現不是有效的方案，因此是時間以設計思維的方式重新試著來另尋出路。



圖表 29 設計思維的五階段

1 同理

在經過同理階段的訪談來了解年長者²⁷的需求後，嘗試以年長者的角度全方位的瞭解這個議題，想要找到隱藏在事實下的使用者脈絡，探索的是事物的因果而非結果。因此在訪談中，看到了年長者成為非美術館觀眾群不只是文化資本或是沒有需求與興趣，而且找不到美術與自己的聯結點，雖然認為藝術文化對於心靈的成長是有幫助的，但在古都生活的台南年長者，對於自身的文化認同高，也充滿自信，因此在藝文上面並未感到需要至美術館的必要性。但並非完全對於美術館是沒有興趣的，有對建築物有興趣，有只要健康允許的狀況下，

²⁷ 在設計思維中以使用者來稱呼，也就是 stakeholder，指的是利益相關者。

想依自己的速度來進行，有作為社交場域，年長者對於美術館的需求，來自於自己的生活日常需求，而非興趣。因此在這些發現後再開始來定義年長者美術館活動的走向。

2 定義

在這個定義中，並非想要追求「正確性」，這個部分會留到後續測試的時候才知道，在定義階段的主要目標是整理受訪者的資訊，針對要解決的議題找到設計觀點 **POV**，也就是什麼是對年長者休閒活動中最重要的問題，並以此來進行活動設計。在訪問與問卷中，我們發現了年長者會有運動的需求，因為健康對於他們是最重要的。同時，也發現健康的定義，不只是身體上的，還有心智與生活環境、社交和情緒等，所以健康的著重點必需是要全面性。而雖然年紀漸長，但如同 **WHO** 所說「健康老化」「成功老化」「活躍老化」，年長不過就是數字。

3 構思

在定義：65 歲以上南美館非主要觀眾群需要保持全面性的健康生活，進而達到個人與社會的安適，為活動的定義，以這個目標為發展方向來構思，以「我們如何…」來進構思。我們如果可以讓對美術沒有興趣但健康對於他們很重要的年長者來入館來參與，在這個問題之下，提出了藝動方案。藝動方案是想依博物館的功能：展覽、研究、典藏、教育推廣以及觀眾設施等五大功能，與健康結合在一起來進行，而運動為主軸的原因，是因年長者除看電視之外，參與度最高的一項休閒活動就是運動 – 無論是走路或是爬山，但對於肌力、伸展、有氧與平衡運動，在日常生活中較少接觸到，因此也希望藝動也可以補足這個部分，以利年長者在身體動作訓練以及藝術有益心靈成長等健康的廣泛意義，可以符合。

4 原型

在和訪談者的描述藝動活動時，大多數的年長者是持肯定的看法，雖然有人不解為何運動要到美術館，或者是以館藏品設計的活動，這些動作是否有些難度，但對於動一動這件事並不反對，也對於館藏品來進行運動設計這件事覺得有趣。但對於館藏相關知識融入動作，或是在過程中是否會記得引發動作的館藏品，這一點並不太確定，但對於將運動帶入美術館活動中，而且是針對年長者而設計的活動，並且在過程中有考慮他們的能與不能，這些部分是持有正面的看法。

健康操是可以啦，人到一定的年這裡酸那邊痛，所以我會去做類似像復健那一種動作。

（訪者二）

廣場舞人多就不奇怪了，我覺得廣場舞這個是可以嘗試。

(訪者三)

用一點美術的概念和運動當結合，那個可以。

(訪者四)

運動類應該不會參加，也跑不動，如果是伸展操會去。

(訪者六)

你要讓我動的那個動機要很強，重點要有興趣。

(訪者七)

運動的強度不要太高，要有伴，這和林佳蓉(2002)李文姬(2005)的研究相同，因此藝動的活動，在符合運動的需求後，再來就是如何更有效的結合美術館設立初衷，另外，確保規律的運動進行，才能達到健康的目的，是否年長者會為了運動特別來南美館，這與年長者在田野調查中反應出來的喜歡多元與附近或交通方便不相符。因此如果讓藝動活動可以解決上述的問題，才有可能長期規律性的協助年長者進行健康老化的目的，以符合活動設計的初心。

(三)以藝動活動發展的後續活動

利用館藏品來進行運動與美術之設計，筆者先於 2021 年及 2022 年指導成功大學藝術研究所同學分在成功大學博物館和南美館進行二種類型的高齡活動，成大藝研所碩士生以台南在地文化和藝術結合進行高齡活動教案設計。此外，同樣於 2022 年華梵大學美術與文創系在新北市石碇區老吾老基金會楓子林日照托老中心也以藝術解決日照中心年長者生活需求為方向，進行教案設計。但因為學校課程，所以均為一次性的活動，每次活動雖發現年長者大多願意配合以支持同學的教案，但一次性活動，特別是對於非美術館觀眾而言，並沒有辦法達到年長者所需的長期性持續性活動，以利建立規律性的藝術參與。



圖表 30 教案模組元素以及建議時間分配

上述教案設計均採用運動加上以當地文化元素與美術工藝結合，以年長的需求為主來進行，例如成大藝研所利用南美館藏所進行的「樂在藝起」活動：以二小時為限，首先內容的設計需要放寬時間，以解決年長者在速度上可能造成的延誤，包含 20 分鐘以南美館館藏為發想的伸展運動，10 分鐘說明主題，為年長者熟悉或者有興趣的日常生活特點，這個特點的發想，一般來自於在地文化或是館藏特色，然後以再以其為核心設計可用性的手創作品，活動中以辨桌為主的隨身小包設計，每位參與的年長者做一道自己的拿手菜或對自己特別有意義的，完成後，每個人需要和同桌的人分享這道菜和自己的特殊記憶，最後大家大合影以做為紀念，而手創作品將帶回去使用，創作期間，活動帶領人的引導是重要的，非觀眾的年長者並不習慣創作，因此需要協助，助教以及志工的加入協助，會使年長者覺得被「照顧」的感覺提高，也會加強其後續參與之意願。

模組中的元素可依實際狀況來進行調整，時間長短也可以依活動所需來進行增減，模組元素想要反映的是學習多元性，二小時活動中不是單一的聽講或是手作、運動，而是結合不同的活動型式來進行同一主題的內容，讓學習不是被動的聽與看，還有動手參與以及分享的部分。

手工創作這個作法被大量的使用，在本次的研究調查中有受訪者表示不贊成，指出這些「成品」可能在活動結束後都成為無用之物或是單純的繪畫或美勞像

是小學生，因此如果在手創的成果中達到年長者所要求的實用性，或是可以產生成就感，將也會是年長者是否持續參與的動力。

一次性的課程並不符合訪談調查結果中「藝術系統性學習」。對於非觀眾而言，一次性的活動體驗後要持續下去，與日常生活再造有關，針對非觀眾群中強調有吸引力，產生動機，活動設計的由淺入深的系統化學習，加上無壓力的過程，在系統性模組設計上都是需要考量，善用一次性的模組型式，以各種不同組合的方式，以八週至十二週較長周期為系統設計方向，同時考量每次課程的獨立性，使學習不至於因為缺課一、二次而有影響，造成參與活動的壓力，都會是未來設計系統性模組課程重要的考量點。

伍、 結語

一、 非美術館主觀眾群的活動建議事項

(一)年長者看展覽的多種條件

針對年長者最常使用的美術館功能：看展覽來看，台灣人的展覽經驗與博覽會習習相關(呂紹理，2011)，以展會形式開始的美術館看展經驗，從 1760 年英國皇家藝術學院(Royal Academy of Arts)即開始藝術與展覽結合對公眾開放的模式，將藝術展覽視為文明的象徵，代表著階級的文化水平，這種模式的影響力擴大至世界，從世界博覽會到個別藝術展會，藝術的展現與欣賞成為文化優勢的評量準則(Hoock，2003)。1927 年首次台灣美術展覽會，由日本官方品味主導下的美術風格，成為評比機制的標準，形塑新一代的創作者，而展覽目的則在提升台灣民眾文化水平。顯示出藝術與展覽的結合，在源頭上即有「區別」、「品味判斷」與「教育」的特殊性。

隨著博物館與美術館對大眾開放，藝術透過展覽教育等功能和社會大眾進行聯結，其中重點之一就是要改變「區別」，包含不同年紀、社會、經濟、教育背景等。以疫情前藝術展覽參與狀況來看，在 2019 年台灣文化統計中顯示，參與過視覺藝術型展覽 15 歲以上的民眾占 40.7%，若將展覽擴大至文化類別(包含書展、動漫、文創展等)則可提高至 52.4%，而其中到博物館美術館的比例為 46.5%，因此可以大膽的推論參與視覺藝術型展覽應大多數是在博物館美術館中發生。

2022 年度臺北市立美術館觀眾滿意度調查報告可以發現 50 歲以上的參與者占比低，這個狀況同時也存在於臺南市美術館歷年年報，但這應非這二館所產生的單一現象。對於已進入高齡社會的台灣而言，65 歲以上高齡者有閒族群對藝術展覽的參與度低，是否與成長時期藝術教育未普及因此從過去即產生的距離感，或是其本身沒有意識到其需求性有重要的關係。相對的，在沒有需求的狀況下，卻同意藝術文化是可以增加心靈發展，這似乎又與其關注的「健康」議題有關。可以看得出來這個部分產生的認知落差，認同藝文的好處，但不參與台灣藝術活動的主要來源 - 美術館博物館；覺得健康很重要，但對於充滿心靈發展的美術活動，卻不主動參與。

法國社會學家 Pierre Bourdieu(2023)在《區別》乙書中指出，藝術參與取決於文化資本的高低，這主要來自於二個基本的事實：教育以及在受教後的偏好

選擇。對於年長者，不熟悉的美術館，不代表其文化資本的低落，而在於其成長背景的教育以及受教後的偏好選擇，並未將美術館列為選項之一，或是在其成長的經驗中，判定了美術館並非其喜好選項，這一點是可以理解。但是否美術館的使用就僅能有藝術的教育學習，在博物館定義日益開放的同時，大眾使用博物館也愈加有不同的原因。

雖看展覽在年長者的心目中為最主要的美術館活動，展覽似乎承擔了太多的期待，一方面要教育一方面也要娛樂，一方面要聽講一方面又要互動，一方面要能聽得懂，一方面觀眾背景又不相同，以上種種的融合以吸引社會大眾，也就是說物件與展示的意念傳達要簡易，並符合觀眾的休閒享受，但不能忘了考慮策展單位的本身社會責任，而上述結果的總結最後成為年長者口中的吸不吸引的重點，而不吸引的主題也成為缺乏入館參觀的動機。

觀眾通常選擇參觀展覽的主題在於大多他們已經聽過但未有機會看到真跡。或更進一步，他們早已熟知這些主題但來看展主要為了確認或增進之前所學。因此，將展覽主題與大眾所知相結合，如同超級大展的操作手法，也許是吸引長者的一種作法，從**展覽主題上去產生需求感**。此外，展覽的時間也需要考量，確保觀眾了解到展覽有其時間性，成為另一種促使觀眾參觀的動力，但這些行銷手段，到了非美術館觀眾群的眼中，反而不是一種吸引力，人很多，不要去人擠人，之後再去看，結果不知道展覽何時結束就一直沒有去參與，我想這種不只是年長者，而是一般社會大眾的心聲，這些都是需要被考量的展覽策劃重點。

非觀眾的年長者，與特展觀眾群是相似的，目的性強以及對美術館與博物館的需求度低，與其說是參與美術館，倒不如說是參與特展。分析特展觀眾群，因這類觀眾只會因為特展而來，或更正確的說法是為了特展的主題內容而來，目的性極強。**Hood (1983)**的報告中發現有三個特質：「和其他人有所接觸」、「積極的參與」、「舒服的在環境中自處」，這個族群將特展參訪當為休閒活動，將博物館參訪與「休閒」與「放鬆」劃上等號；他們較像在和家庭朋友社交，而非像博物館愛好者一般，會為其興趣積極地參與博物館。以國立歷史博物館的「梵谷展的觀眾調查報告」為例，結果証實了這一點，有九成的觀眾是攜伴參觀，其中與朋友占了最大眾，約 40.6%，其次為與家人，占 34.4%，而自行前往的只占一成，這個結果也如同 **McManus (1987)**的研究指出，非經常性觀眾幾乎很少單獨前往，而大多是跟家人、朋友等小群體前往，這個觀眾方式也與這次的田野調查的結果相似，因參觀展覽為休閒活動，所以希望一個無壓力的環境下進行。雖然非經常性觀眾視博物館參訪活動為休閒與社交的活動之一，但「學習」也是其參訪最大目的，無論是米勒展的 45%，或是梵谷展的 40.3%，都高過於休閒娛樂選項(米勒展為 40%，梵谷展為 24.4%)，而美術館的所具有的教育學習印象，也在這次年長者南美館非觀眾群的研究報告中顯現出來。

對於看展覽為使用美術館最大因素的 65 歲以上年長者非觀眾族群來看，特

展觀眾與年長者觀眾的同質性類似，以特展來進行年長者入館的吸引力可能有的，但特展主題的選擇，似乎更需要仔細的評估，是否存在於世代落差，對於主題的喜好與行銷方式的不同，當代美術的陌生感導致的不吸引年長者，人潮的因素，交通的不便，個人健康原因或理由，不去的理由都會高過於想去的看展的動機，因此如果提供年長者以目的性為主來進行的美術館活動，更加重要。

(二)期待滿足的好奇心

Davis(2005)針對 1994 年至 2004 年於英國的調查研究報告中指出，雖然生活形態、年紀、學歷等等為使用博物館的族群，但真正的對事物有好奇心(an inquisitive mind)這個特質的人們，才是真正博物館的參與者。年長者是否看過人生百態，經歷過世間人情，所以好奇心的部分已經消失了，我想這個問題因人而異，不適合進行結論性的討論，但從本次研究問卷調查中在問到非南美館觀眾群的年長興趣為何，66.7%填寫旅行，看來似乎也非對世界的失去好奇心。

博物館觀眾的自主性愈來愈高，他們想要看他們想看的(McIntyre 2007)，我想是符合每個人的參觀經驗。對於 65 歲以上非南美館觀眾群在問卷中所表示，古蹟的長期存在日常生活中的建物比美術館更接近日常，但於常去的古蹟強烈的認同，成為外地朋友來的必訪地點；而對於沒有到過並位在附近的美術館沒有好奇，就算是免票也沒有進去看過(部分原因是不知道免票)，就算是與朋友同行參訪台南市也沒有去看過，看來對於 65 歲以上的台南市年長者而言，這個美術館阻礙有點大。

沒有想進去美術館的原因，若細看問卷調查中對那種活動會吸引你前往，其中低吸引力的包含當代藝術展(2.2%)，兒童展(4.4%)文獻展(4.4%)，藝術主題的問題與講座(8.9%)，都是低於 10%，美術的喜好本身就因人而異，美術館以美術為主題本來就沒有任何的問題，但藝術文化對於心靈成長對健康是有益，怎會在年長者的眼中成為沒有吸引力的選項，主因應在於「藝術」這個議題在年長者眼中，常與看不看得懂有關(這個部分相信也不一定只是針對年長者而已)。

不懂卻沒有產生好奇心，也許如何蘇格拉底在回答其學生美諾的 *unknown unknowns* 或是李維歐(2023)對好奇心的解讀，如果不懂知道的少的話，那很難對這件事情產生好奇，如果你已經知道很多了，那麼也就沒有什麼好好奇的。因此存在於非美術館觀眾群的年長者而言，不使用美術館也許是在於前半段的狀況，因為知道的少所以沒有辦法產生好奇心。如果讓知道得少可以產生好奇心，也許先要處理的是如何藝術進到這群年長者生活中，以其他與長者較有直接關聯性的管道來進行，以利引發未來可能會產生好奇心，並產生到美術館參與的動機。

(三)低消費欲望的年長者

到底要留多少錢才能夠養老，這個問題因人而異，因此在問卷中，美術館中紀念品書本會購買的比例低，甚至咖啡廳的使用也不高。也許是因為 65 歲的年長者在成長背景中，台灣的經濟條件並不富裕，因此長期來保持最基本的生活花費。對於 65 歲以上的金錢是否會成為美術館障礙，看起來應該還好，除了免票之外，對於在美術館低消費欲望，似乎不至於會引發年長者這方面的阻礙。但是否活動收費會阻止年長者的前去消費，從遠見雜誌「台灣迎向超高齡社會大調查中」(2023)指出年長者會擔心活太久就會啃光老本，而在市場對於高齡者再就業的態度不友善狀況下，投資理財(57%)以及省著花就成為二大節源手段，因此活動會需要費用支出的狀況下，所費用高低以及所感的 CP 值是否相對應，會成為決定要素。

(四)吸引入館最終還是和個人習習相關：

非觀眾當然就代表著不常或不曾入館的觀眾們，在研究中發現親朋好友的友情展和特展參與度相當，當代展乏人問津，顯示年長者對於美術館的使用，是主題性與個人化。觀眾經驗來自於個人感覺，對展品的了解及直接與展覽的各種互動方式 (Doering 1999)，這些的總合構成了日後民眾最深刻的展覽印象。看展，找自己有興趣的，沒有文化資本的壓力，沒有必要學習，而是**美術館怎麼吸引我，這可能就是台南非觀眾的年長者特質之一**。導覽的使用度雖沒有太高，但也是美術館推廣教育活動中最受歡迎，對於導覽要求，不要只是一直看畫這種建議也是有的，身體不適時就能隨時停，想看就看，最好就依自己的**速度與進度**，憑個人意志進行的美術館參訪行為，是這次田野中了解到年長者非觀眾群中非常主要的特質。

(五)個人選擇的領頭羊

領頭羊對於非南館觀眾有相當的影響力，**但年長者對於領頭羊的定義，是個人的**：社團社群的號召、朋友的邀約、家人的帶領，都是一種領頭羊。在問卷中可以得出來並非專家學者就可以打動年長者，使其產生動機，也非廣告或行銷策略就可以吸引到他們的目光，人情也不是每一位都會買單，台南年長者的領頭羊的定義是因人而異，但可以確認的是和個人的人情關係有強烈的連結點。

社團是在調查中常被提及的部分，社團常帶有共同的目的性，宗教、政治、運動、土風舞、里民等，各式各樣，那一類型的社團和美術館的連結性強或具有美術館需求，例如：場地租借、教育訓練或客製化服務等，也許是值得試的關係建立，每位社團的領頭羊背負著社團的使命與任務，因此在美術館與社團間的磨合是否能夠成功，與雙方所需有直接的關係，美術館是否準備好開放給各類型的領頭羊，依其所需來進行美術館使用，這考驗著美術館的轉型與應變程度。

(六) 天候與身體狀況來決定出不出門

年長者的身體因素考量與環境結合，因此天候、身體、心情等成為出不出門參與休閒活動的最主要因素。

(七) 網路、電視、路邊廣告及朋友是三大特展消息來源：

不太相信權威人士或廣告，在問卷中表現的很清楚。雖大多數的訊息來源來自自己傳統的電視新聞、廣告，但不代表著年長者不使用網路。使用社群媒體/平台的前三名分別是 LINE, 臉書與 YOUTUBE²⁸等，年長者並非完全的科技使用邊緣人，但社團朋友親人間的口耳行銷，更具有影響力，特別是社群間的領頭羊角色，有可能年長者會因為有伴的關係前去參與。

二、 年長者的美術館活動計畫建議事項：

(一) 宣傳的高齡友善化

須加強年長者方面的宣傳方案，在訪談的過程中，大部分的受訪者，均不知道 65 歲以上的長者是可以免票入場，也不清楚一、二館內的觀眾設施，例如：咖啡廳或是定時導覽等訊息，對於非美術館觀眾群而言，美術館相關訊息原就不在其關注範圍內，因此年長者的宣傳管道上，雖然這族群開始在接觸科技平台，但訊息的傳播方式仍較為傳統，美術館可以考慮

²⁸ 參考資料來自於遠見雜誌 2023 年「台灣迎向超高齡社會大調查」，2023 年 8 月出刊，446 期第 105 頁。

為年長者製作轉貼文、短影音等，以利於在 line 群組中發送，以年長者為出發點的公關文以及文字編排設計，媒體的選用以其信任的來源為主，例如台南市政府網頁，或是電視、報紙、廣播等其成長背景中已存在並較具公信力的媒體做為宣傳主要方式來進行，以確保年長者可以得而最新的消息。

(二)生活文化圈的共榮可能性

受訪者對於南美館的記憶與歷史有強大的聯結，大多會以舊的警察局和體育館來形容，與在地生活歷史的結合，以此來拉近南美館與年長者是一個很好方式。而這些也包含在記憶中習慣的連結，例如停車場的動線重新與美術館連結，設計可以引導或避免不了的入館動線，若加上從旁邊的孔廟或商圈，在與美術館的動線上形成適合年長者行走或必經的文化地圖，將古蹟與美術館做為共同體，強化古蹟周遭與美術館的空間關係，以便喜歡古蹟或是如奇美博物館戶外大腹地公園的年長者，注意到南美館在環境空間動線上的改變，形成引導入館的動線設計。

(三)從年長者生活圈建立與美術館的聯結

社團、朋友、交情、身體狀況、看不懂，這些關鍵字，在訪談的錄音檔中會不斷的出現，看得出來訪者的日常生活範圍大多為何，因此會建議了解年長者的生活模式，例如：那些社團是年長者常去的，與地區社團保持深入且長久的配合關係，對於美術館與年長者的聯結關係，相信會有發揮極大的作用。

除此之外，以生活為出發點來進活動設計，由藏品近用擴大至美術館近用，例如由 Baring Foundation 長年贊助的年長者與美術館的連結計畫中，以英國蘇格蘭的格拉斯哥 the Burrell Collection，這座剛得到世界級重要博物館獎項 Art Fund Museum of the Year 2023 的地方博物館，其中古世紀的收藏精采，也成為這座博物館的特色。以此特色每年舉辦一日中古世紀日活動，成為地方家庭日的重點，全家參與博物館所精心規劃的一日中古世紀生活。此外，傢俱館藏更成為年長者工藝課程的經典，課程並非是一次性的體驗課程，而是以傳統工藝為中心，設計為長期的系列課程，在每次課程中提供一種新的技法，以收藏中的中古世紀木傢俱為學習核心教材，從設計、材質，技法、工具等使用分別進行教學，最後讓年長者們依照所學設計新傢俱，受到年長者的喜受，從下面的參與者意見中，就可以

看出。

除了我在這裡得到幫助與指引外，我也同時參與做了一個貯存箱。這是一個太好的地方，我是第一次到 the Burrell Collection。這個活動是一個太讚的想法讓大眾可以在博物館參與計畫。我想任何參與這個活動的人都會很滿意因為不但你學習了新技能，你也遇到新伙伴。可以開始建立社交網絡。²⁹

參與者

另外，館內也針對全齡觀眾開出太極氣功課程，以四周為一期，每星期三中午期間舉辦二場次，每場次一小時，先從熱身開始，然後進行太極氣功練習，在網頁上詳細的說明活動的流程，無身體接觸和太極氣功的由來，以及報名信箱與方法，採用報名每星期四到下星期二間以先後順序報名來進行，額滿即停，不分舊生與新生，均可隨時報名參加，免費預約且在博物館內進行相關活動³⁰。

這種與大眾所需的「運動」為出發點，嚴格說起來與館內的收藏品沒有直接的關聯性，但以多元文化來說明博物館的立場，又可以被包含在其中，也許就是為何 the Burrell Collection 今年會得博物館大獎的原因，在與社區的互動上，利用不同管道與方法，使社區民眾可以有機會找到自己參與博物館的機會。

(四)美術館功能的擴大化

年長者身體狀況各異，因此隨時可以休息的空間是需要的，這裡並非指的是消費空間如咖啡廳，而是館內隨時可以坐、去廁所、裝水或是有人可以協助在其不舒服的狀況下確保安全。美術館的高齡者安全空間設計也必須確保年長者知曉，使其可以安心出門，在館內依其狀況自由行動，而非如學校般會有所限制。

美術館若能提供高齡安全的空間，對於喜愛走路的年長者而言，也許可以發展出如美國華盛頓大學研究所出的《商場走路計畫》Mall Walking: A program Resource Guide³¹，這個看中室內商場有勝過在外面走

²⁹ 原文為：I am giving a helping and guiding hand here but I am also taking part in building the crib. This is a fabulous place; this is first time I have been in the Burrell Collection. This is fantastic idea because it allows the public in to do a project within the museum space. I think any one coming along to this project would get a lot of satisfaction because you are learning a skill but also meeting new people. You are building up a new work of friends.

³⁰

³¹ Mall Walking: A program Resource Guide，引用自華盛頓大學健康運動研究中心：

路的優點，例如：乾淨的廁所、人力支援系統、光線充足、安全少犯罪意外、可以依照每個人的狀況來行走、溫度適中沒有天候問題等。有可以參與商場所提供的課程或是不用課程自行規畫行走各種路線。美術館進行這樣的活動，可以少了在商場因為看到吃的東西而想要購買或者是運動時需要櫃子寄物等問題。

當然以台南年長者的習慣，喜歡在家附近運動，這類型的活動還是需要考慮到就近性，從美術館附近的社區社團開始進行，可能在參與度和年長者的習慣考量上，更能接地氣。

(五)美術館是否一定要以美術為主

前述的英國蘇格蘭格拉斯哥 the Burrell Collection 的太極氣功活動，或是威爾斯科芬特里（Coventry）的 Herbert Art Gallery & Museum 舉辦的茶舞(tea dance)，早期的鄉村跳舞活動，在三小時的活動時間內，隨到隨跳，採用一個月一次的固定場次，大約在星期二的中午時間，雖然目標觀眾是 60 歲以上的年長者，但任何人都歡迎，網頁上訊息說明清楚整個活動流程、內容以及相關細節，也不需要全系列活動都參加，想來就來，想走就走，沒有任何壓力。報名費大約是一份三明治的價格 (3.5 英鎊)，現場依據過去茶舞的傳統準備茶點和小餅乾³²。

美術館與博物館的觀眾設施以及服務增加後，館所可以應用的可能性也因為服務觀眾而擴大，安全舒適的空間，是適合年長者在外出活動的選擇，但是否入館一定要與美術有關，對於年長者若因其美術的興趣較低而失去美術館的公共性與近用性，實為可惜，南美館的美麗建築現代化設施中，相信可以包含與容納的活動，不僅限於美術活動，系列性、無壓力、活動資訊公開透明清楚、活動內容與年長者連結，是否與館藏美術相關這一點應可以做長期的規劃。美術教育是長期的，館所的使用是可以隨時的，以生活入手的美術館活動對於非觀眾群年長者是易懂，少點美術、多點參與誘因，相信對於美術館公共性的價值以及想要推動文化平權的近用手法，都是很重要入手點。

(六)活動設計系統無壓力化，可選擇性很重要

無壓力化，似乎對年長者是很重要的選項，也許在長時間的責任要求下，沒

<https://drive.google.com/file/d/1suqomYSQNbBONOmLYLGhna8H1EaqMBhE/view> (瀏覽日期：2023/10/5)

³² 資料參考：<https://www.theherbert.org/whats-on/1769/tea-dance-sessions> (瀏覽日期：2023/10/16)

有壓力的生活成為退休生涯的重點，除學習與參與方式無壓力化外，也代表著在經濟負擔下沒有壓力，因此對於收費的額度，也要進行考量。再來選擇這件事，也成為重點，可以想去就去，可以想走就走，這種自由度的需求，在研究調查中可看得出來，從英國的案例看出來，年長者活動的自由度，訊息清楚開放，和自己興趣或運動需求相關，時間不用太長但可以長期參與等，這些提供了一個年長者活動的進行模式。雖然是非一次性的活動狀態，但不代表自身會被這樣的狀態所困，而是可以選擇是否繼續參加，而長期活動中所認識的人，也成為社交中可以擴展朋友圈，成就感會是另外一重點，這成就感並非是完成工藝作品而已，若能產生與社會的聯結，在活動得到肯定，不止來自身，而且來自於社會其他人的肯定，這種狀態無疑對於年長者有莫大的鼓勵，也成為高齡活動設計重要的因素。

此外，也許我們也可以參考 Baring Foundation 的對於高齡活動設計的建議：在活動中要有笑聲、給予目的性、鼓勵參與的年長者分享並說出來想法，互相討論並一起決定、認真對待年長者的活動評價，利用口碑行銷產生影響，切記活動的目的要增加年長者的信心與成就感、活動內容要保持彈性，依年長者所需與動機進行調整、保持經常性，避免一次性的活動，最好是週期性有期限的計畫案，在行銷上著重於內容的聯結點，以避免掉到美術館障礙之中，並也同時提供美術館其他活動的宣傳，說不定也會吸引年長者，在信任感建立後，可以從年長者的需求為主的活動，轉移到以美術教育的推廣課程，以潛移默化讓年長者接近美術館。這種方式長年累月下來，可以建立起美術館自身的年長者社團，一旦社團建立了，以年長者對於社團的向心力，相信可以不斷強化美術館與非觀眾群間的聯結，到那時候，也許年長者非觀眾早以成為主要觀眾群了，而不懂，也變成懂了。

美術館為大眾所開放，但並非吸引每個人，不同類型的美術館也吸引不同族群的民眾，美術館與博物館對於年長者而言，因藏品的不同，也有不同的喜好，無論那類型館所，若以吸引更多的群眾前往參與為目標，那麼，要考量的就不只是館藏的這一塊，而是如何將美術館融入社會大眾的日常生活使民眾感到對美術館的需求。同時，博物館行銷推廣活動的也不能只是專注館藏這個部分，而是利用美術館的所有優勢，如館藏、展覽，活動、綠地、建築物、觀眾設施及服務、地點等等全面性將美術館可與民眾可以結合的部分均加以應用，融入至民眾生活之中。**非美術館的觀眾族群，可能是未來的主觀眾族群，特別是年長者，一旦持續參與後黏著度高的特質，如何在他們日常生活中引領他們進入博物館，再慢慢的加入美術館所想要給予社會大眾的使命目的，需要融入日常生活中以引導漸進式方法來進行，取代目的性強的一次性展覽參訪與同好的邀約方式，免於家人陪同的習慣，可以自主將博物館納入日常生活中，以美術館為社團的聚點，這些都是需要被推廣測試的以確定未來如何執行，南美館今年所出的「敲響銀鈴大計畫」，結成年長者所需的領域，進行跨領域整**

合，以達到文化平權與美術館近用，其推廣活動與成效令人期待。

「老」是我們的未來，至於老的生活應該是什麼模式才能活躍老化，大家都仍在尋找，美術館在這樣的一個潮流中，針對人生中少用博物館的一群 65 歲以上的年長者，應設計什麼樣的活動才是最適合他們的，這件事應聽聽他們的聲音，由他們來訴說來提出需求，但前提在於他們先需要認識美術館，以確實了解美術館能夠提供什麼樣的服務，雙方達到一種共識，才能夠共生共好。

面對即將要到超高齡社會的美術館，每館的狀況不同，所處理的在地文化也各有其特點，應該可以尋找到更深入的聯結點，也許博物館美術館在年長者的成長過程中較少接觸，但不代表不能開始。期待藉由本計畫串聯起台南社區的民眾，藉由邀請非美術館觀眾群的訪談調查中，能夠尋找到溝通的方式，以期在未來年長者可使用美術館成作為日常生活圈的一部分，發展出更多美術館需求的可能性。

參考文獻

(一) 書目

Bourdieu, Pierre, 2023, 區判：品味判斷的社會批判，邱德亮譯，台北：麥田出版

Kotler、Scheff, 1998, 票房行銷，高登第譯，台北：遠流出版

Falk J and Dierking L, 2002, 博物館經驗，台北：五觀藝術

三浦展，2017，在下流時代也要做幸福老人，林育萱譯，台北：時報文化

今井幸充，2018，陪他走更遠，龔婉如譯，台北：時報文化

史蒂芬佩林、海蒂期科爾尼克，2022，全身重置逆齡計畫，郭珍琪譯，台北：晨星出版

白明奇等，2022。藝術與高智，台南：成大出版社

安德斯韓森，2020。真正的快樂處方，張雪瑩譯，台北：究竟出版

朱文妮，1999。台灣文化消費分區現象。碩士論文。東吳大學社會研究所

艾希頓·亞普懷特，2021。年齡歧視，林金源譯，台北：木馬文化

西蒙·德·波娃，2020。論老年，台北：漫遊者文化

呂紹理，2011。展示臺灣：權力、空間與殖民統治的形象表述，台北：麥田

李維歐 Livio Mario，2023。好奇心，殺死一隻貓？（新版）：從達文西到理查·費曼、從小孩到成人，揭開好奇心的本質和運作機制，顧曉哲譯，台北：馬可孛羅

林詠能等，2022，誰的博物館經驗？觀眾研究新趨勢，台北：藝術家

林端蓉，2018。高齡者團體藝術治療，台北：五南出版

芭芭拉·歐克利，2017。大腦喜歡這樣學，黃佳瑜譯，台北：木馬文化

高橋明也，2017。美術館，原來如此！從日本到歐美，美術館的工作現場及策展思考。黃友玫譯。台北：麥浩斯

游麗裡、張美淑，2013。老人團體活動設計。台北：五南圖書出版

鈕文英，2022。質性研究方法與論文寫作，台北：雙葉書廊

楊寧茵，2019。全球銀力時代，新北市：野人文化

葉至誠，2020。社區長照·社會共照，台北：秀威資訊科技

鈴木秀雄，2000。セラピューティック・レクリエーションー障害の軽減・健康の維持を願う人へのレクリエーション。日本東京：不味堂。

劉婉珍，2011。博物館觀眾研究，台北：三民書局

Cooneraton, Paul, 1989. How Societies Remember, Cambridge: Cambridge University Press

DCMS, 2000. Centers for Social Change: Museums and Galleries and Archives for All.

London : DCMS.

Halbwach,Haurice, 1992, *On Collective Memory* ,Chicago : the University of Nara, Chicago Press, (Originally published 1925)

Hill, Kate, 2005. Culture and class in English public museums, 1850–1914. Aldershot: Ashgate.

Hoock, Holger, 2003. The King's Artists, The Royal Academy of Arts and the Politics of British Culture 1760-1840, Oxford: Clarendon Press

Kotler, Neil and Philip Kotler, 1998. Museum strategy and marketing: designing missions, building, audiences, generating revenue and resource. San Francisco, Calif: Jossey Bass.

Mclean, F., 1997. Marketing the museum. London: Routledge.

Morris Hargreaves McIntyre, 2006. Audience Knowledge Digest. Manchester : Morris Hargreaves McIntyre.

Solomon, Michael., 2008. Consumer Behavior – Buying, Having, and Being. New Jersey: Pearson Education.

Touche Ross Management Consultants, 1989. Museum Funding and Services – the Visitor's Perspective. London: Touche Ross.

Veblen, Thorstein., 1994{1899}. The theory of the leisure class. Dover thrift editions. New York: Dover Publications.

(二) 政策、調查與案例研究報告與期刊：

中華民國環境改造協會，2006，民眾博物館文化消費報告，台北：環境改造協會

呂憶皖，1998。博物館非觀眾的開發，科技博物 2 3：109-120。

李文姬，2005。休閒運動取向之老人健康促進推展策略。國立台灣體育學院學報，16，45-66。

李清松，2002。高齡者休閒參與之研究。中華家政學刊，31，21-38。

林佳蓉，2002。台灣地區老人休閒參與和休閒阻礙之研究。國立體育學院論叢，12（2），59-76。

林昭宏，2005。體能活動對於老年人認知功能的影響。物理治療，30（6），325-331。

政治大學企業管理學系，2008。博物館消費研究調查計畫，台北：政治大學

國立台灣博物館，2021。博物館處方箋實務手冊，台北：國立台灣博物館

張耀中，2001。台中市銀髮族退休教師參與休閒運動之研究。國立台灣體育學院體育研究所碩士論

教育部，2006。老人教育政策白皮書，台北：教育部

教育部體育署，2020。運動現況調查結案報告書，台北：教育部

陳佳利，2017。在過去的時光中相遇-利物浦博物館高齡教育活動之研究，博物館學季刊 31(1):5-25

陳漢志，2002。台灣中部地方老年人休閒參與阻礙與休閒教育需求之調查研究。台中市：國立體育學院論叢，12（2），77-90。

黃富順，1995。老化與健康。台北市：師大書苑。黃富順(2005)。高齡社會與高齡學習。成人及終身教育，5，2-12。

趙延鶴、辛治寧，2017，博物館高齡觀眾的經驗與需求初探，博物館與文化 14:31-59

趙麗雲，2005。人口老化危急中，台灣的休閒運動發展。2006年7月25日，引自 <http://www.npf.org.tw/PUBLICATION/EC/094/EC-R-094-008.htm>

遠見雜誌，2023。重新設計你的百歲人生。446期，台北：遠見雜誌

衛福部，2017。老人狀況調查報告，台北：衛福部

Burnside, I.M., 1990, The effect of reminiscence groups on fatigue, affect and life satisfaction in older women. Unpublished dissertation, University of Texas, Austin, TX.

Doering, Z. D., 1999 Visitor experiences in museums. Curators, 42(2)

Davies, S., 1994. By popular demand: a strategic analysis of the market potential for museums and art galleries in the UK, London: Museum and Galleries Commission

Harper S. & Hamblin K, 2010, This is living – Good Times: Art for Older People at Dulwich Picture Gallery, Oxford Institute of Ageing Report

Hood, M. G., 1983. Stay away: Way people choose not to visit museum. Museum News, pp.41-47.

Kawashima, N., 1998. Knowing the public – a review of museum marketing literature and research, Museum Management and Curatorship, 17(1), pp.21-39.

Lin, Y. N., 2006. Leisure – a function of museums? The Taiwan perspective. Museum Management and Curatorship, 21(4), pp. 302-316.

Longhurst B., 2004. Audiences, museum and the English middle class. Museum and Society, 2(2), pp. 104-124.

Maslow, A.H., 1943, A Theory of Human Motivation, Psychological Review, 50, pp370-396.

Maslow, Abraham H. (1943). "A theory of human motivation". Psychological Review. 50 (4): 370–396

Mori, 2004/2005. Visitors to Museum and Galleries. London: Museums Libraries and Archives.

Museum of Contemporary Art, Artful: Art and dementia, 澳洲：2020 引用自網址：<https://www.mca.com.au/learn/art-dementia/artful-art-and-dementia-report/>

National Liverpool Museums, House of Memories, 英國：2021 引用自網址：
<https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories>

Pierref, ,1989,Between Memory and History, *Representations* No. 26, Special Issue:
Memory and Counter-Memory (Spring, 1989), pp. 7-24

The British Museum , The UK's Aging Population: Challenges and Opportunities for
Museum and Galleries , 英國 , 引用自網址
<https://www.ageing.ox.ac.uk/download/173>

Van Gogh Mueusem , Van Gogh Meet , 荷蘭：2019 引用自網址：
<https://assets.vangoghmuseum.nl/dc23a35d-e93f-4f61-a7a6-f0132da2f394?c=b1d9a45e86483f807084e0c3cde14ec04d30129f960216e449b34fb04d4035cf>

World Health Organization (2005). International plan of action on ageing: Report on
implementation. Retrieved June 25, 2006, from

附錄：一 第一階段訪談七大分類訪談語錄截選

總結重點	受訪者	問題答案
對美術館的需求不高	一	<ul style="list-style-type: none"> ● 就是博物館,可能博物館比較多元一點,這樣子會可能會比較有興趣,但是我也很少進,就是去,也都是表面,就是第一間的這樣子一下子,然後我就會退出來休息了,我很少說會完全逛到完,這樣子看看一下我就走開了。 ● 就是暈眩是關係,但是因為就這樣子所以就都不去,也就沒有興趣了。 ● 我覺得對人應該都有幫助啦, 因為是覺得是美的事情應該都是會有幫助,我是沒有很直接的感受到什麼幫助,可是我覺得說這個美的事情對人一定是有幫助的。 ● 去美術館博物館你可以涉獵的當然就比較多元一點,但是因為我就覺得說我比較適合這樣。 ● 因為不太想去,就是我聽到美術館啊。如同書店之類的,我就打退堂鼓,因為我知道我一進去,我就開始不太舒服,因為我要一邊走動啊。你說我一邊走動,有時候我就想說 我去沒關係,我就去固定這邊,看完以後,然後我走動之後,不要看再到一幅向前再走, 再停下來再看,可是有時候不太可能,因為你這樣走過去,你就會這樣瀏覽一下什麼之 類的,就會覺得不舒服。
	二	<ul style="list-style-type: none"> ● 人生很多事情要做的。當然去看美術館,這種看展覽什麼東西,我覺得是因緣際會剛好 還是去看這樣?我不會說特地,像我今天要去看展覽,不會這樣,也不會變成一種習慣, 就是說我以後就像打乒乓球一樣,我可能固定的就去走一走。
	三	<ul style="list-style-type: none"> ● 當作一種知識,沒有感情、我知道這個好看,另外的話就好這個,我可以看得懂。另外,我就沒感覺了啊。這個有什麼? ● 我想不去的動機去的理由是什麼啊。實在真的不會吸引我了。
	四	<ul style="list-style-type: none"> ● 我的美術愛看立體的,但因為美術館裡面都是死板的。

		<ul style="list-style-type: none"> ● 剛才所說在廟會做什麼了,我一定會去看,所以說對不起美術館,根本沒有什麼興趣。
	五	<ul style="list-style-type: none"> ● 美術對我們來講離我們一大距離(p80)
	六	<ul style="list-style-type: none"> ● 我現在就以健康為主,要讓我睡個飽、然後吃個飽,然後稍微的動一下。
	七	<ul style="list-style-type: none"> ● 你要找主題吸引我去阿。 ● 你今天主題沒有吸引到我,我可能就不會去了,因為實在是太沒有跟自己的生活連結的關係。
社團 年長者同儕 的凝聚點	一	<ul style="list-style-type: none"> ● 比較少,也有也有就是固定比如說幾個月,出去玩什麼之類的這些也是會。
	二	<ul style="list-style-type: none"> ● 當然要有個動力,就是跟社區結合,然後社區...或社團帶過來。
	三	<ul style="list-style-type: none"> ● 當然獨樂樂不如眾樂樂,有幾個人一起去的話,而且要志同道合的比較好,可以聊得來,可是這個也不容易找。
	四	
	五	<ul style="list-style-type: none"> ● 大家姐妹都很好,就講一句比較簡單的,就是認同...如果你不認同的,你就不會來參與這個團體
	六	<ul style="list-style-type: none"> ● 邀請社團去參觀,發給他們讓我們去的報名表,帶我們去看看,那我們就是報名一起去,這種方法還不錯啦,因為很多社團大部分人年紀都蠻大的。
	七	<ul style="list-style-type: none"> ● 社團辦的活動,大部分都會去共襄盛舉。
領頭羊與規 畫者	一	<ul style="list-style-type: none"> ● 這我也不是很清楚啦。因為還是要神父來號召,比較有可能,因為有時候我們還是會比較被動一點。比如說有一個這樣子的一個講座,我們還是教會裡頭會一個一個鼓勵教友宣傳。要不然有時候大家也是就是教堂,回家以後就各自在家裡頭,還是需要這樣鼓勵去參與。 ● 做這些事情了,那你如果是沒有人主動做,像我如果沒有主動的話,我就是說有人這樣子安排了,我們就去聽一聽去幹什麼啊。你不會主動說我們來辦一個什麼、什麼之類?要有人主動這樣子,才比較容易帶動起來啊。如果都像我這樣子被動,有人安排,我們才去聽就好,沒有安排就算了,就沒有這樣子。
	二	<ul style="list-style-type: none"> ● 個人跟人之間的交際應酬,他開個畫展,他通知你,

		<p>你總要給他送個花籃,開幕當天也要去捧個場。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 我的看法是這樣啦今天。如果我是主事者的話,我會透過各個里的里長他們,他們辦活動的時候要帶里民來參觀,如果要做得更好的話他們,還沒來參觀之前,要到你們那邊先去講一次課。因為里民參加裡的活動,都是像我們這種年紀沒事做,我建議你別說出來就帶我看,之前,最好如果去做個宣講會啊。什麼東西我就會帶你看,要看什麼東西啊。重點是什麼,你跟他講,他當然也是一知半解的,可是對他來說會幫助很大
	三	
	四	
	五	<ul style="list-style-type: none"> ● 在台南市的話,你想去就自己去阿,問題是後都沒有伴。 ● 也有,現在不管哪個社團哪個里都會排一些活動,因為你要活動出來,要給區公所看,市政府看啊。也會評比啊,他們要比到最後評比哪個績優的里長?那個里長對不對?因為你不評比,大家都懶散啊,所以我們也辦健行活動,里面繞一圈,或者是辦旅遊。或者辦講習,比如說那天我們有辦打鼓,我沒去參與,是里長請老師來教,請里民去學,這也是活動啊。 ● 你只要下達我們可以邀請你們來參加什麼,應該是行得通的,個人的話沒有辦法,因為社團的人少說上百啊。而且有一個人會發起啊。因為每個社團都有一個總幹事,他就會發現啊。
	六	
	七	<ul style="list-style-type: none"> ● 你如果要號召的話,要去看這些題目,你要去找哪一個領頭羊,譬如說找里長,里長就每個里的里長,他一定是領頭羊,他認識很多人嘛。
遠親不如近鄰 - 因為近所以隨時可以去,結果就不去了	一	
	二	<ul style="list-style-type: none"> ● 他在蓋的時候我經常經過那邊,可是包括以前以前台南市警察局改成美術二館,我也沒去看過,那第一個,怎麼講,那時候在工作,有時候也不是那麼方便齣,第二個我想說反正在台南機會都有(P20)
	三	<ul style="list-style-type: none"> ● 應該是可以,可是沒有推動這個過,台南市民會說我們自己會去,因為太近了,但是會帶到以前的台南縣,例如去北門看曬鹽,可是剛才我們所講的說,

		我會帶外地人去到那個美術館或是安平古堡,住台南市的,沒有人要去,因為他覺得這個我們可以自己go。
	四	● 住台南市的,沒有人要去,因為他覺得這個我們可以自己go。
	五	● 你住離愈遠的地方跑,你自己近的地方反而不會去,因為隨時都可以。
	六	● 我們自己去台北故宮看,就是特別安排去的。
	七	
看不懂 - 反而是博物館因為有歷史文化因素,就算沒到過南美館,也去過奇美或是歷史博物館	一	<ul style="list-style-type: none"> ● 就是博物館,可能博物館比較多元一點,這樣子會可能會比較有興趣。 ● 因為有時候我們教會有神父有去參觀那個,比如說奇美博物館什麼之類的,然後我們那個神父也是很淵博,他也是涉獵蠻多的,所以他去講我們聽都有很有趣,我也是有時候他來教堂導覽一些什麼,我會去聽。
	二	<ul style="list-style-type: none"> ● 這是一個文化,他看得懂,他就會常去看,他看不懂,你他去,你要拿錢貼錢他去看,他都不太願意。 ● 當然他們美術館的人,他們都是有一定的水準,對這種藝術的水準,他要去了解,對這個完全沒有概念的人,他的想法你如何把它吸引進來?那當然要有個動力,就是跟社區結合,然後社區把他帶來,由社區帶過去,或社團帶過去。
	三	<ul style="list-style-type: none"> ● 看不懂啊!不知道美在哪裡? ● 畫畫我就不會去了,我也不懂畫畫什麼。
	四	● 歷史類,我可能會去,就像台灣歷史博物館,我也沒有去過奇美。
	五	<ul style="list-style-type: none"> ● 重點是不懂畫...我幅畫畫得很好很漂亮我們只能這樣稱讚而已,剩下的細節我們都一概不懂,你說我們怎麼會有想去。 ● 我實質的幫助是身體健康,我生活自由自在,我能平平安安這個比較實際,比較現實一點沒錯,這美術對我們來講,離我們一大距離,你要去問比這種調查應該是要問中年以下大專生,這些應該大概就比較貼切一點。
	六	
	七	● 為了生活,他自己會想出一套方法來生活,類似

		這樣跟文化有關的，會去懷念會去知道別人的文化。
沒有得到訊息 -新的社交媒體方式可能不如社團、一紙公文或是傳統媒體：新聞報紙	一	● 我是沒有很清楚知道但是我知道台南就是你本地人很多都是就票價會便宜,或是免費的。
	二	● 那其實如果針對這個族群,我覺得真的需要再加大宣傳,因為我們這種年紀,這種族群年輕的時候,在職場大家都拼得很辛苦,那他在這個文化這方面是比較沒有那麼重視,那當然他老了以後,你現在一步跨到那種美術的境界,他可能跨不進去。
	三	
	四	● 65 歲免票我們根本完全不知道。
	五	
	六	<ul style="list-style-type: none"> ● 因為可能是美術館，台南這邊，好像他的廣告比較少，我們的資訊就比較不知道。 ● 因為可能沒有機會啊。比如說:他們現在有什麼特別的東西要吸引我們去看，可是我們 都不知道，因為我不知道這個消息，好像廣告太少
	七	
循序漸進的學習 – 先體驗，再產生系統化然後要多元	一	● 我覺得我如果有去參加一次,沒有讓我不舒服,我會想要去第二次、第 3 次,因為我覺得比如說你去聽這一次,他跟你講的一幅畫什麼之類的,那你回來你會想要說啊。他講這一幅畫,你會可能去找他找他的圖片喔。他講的這一個點,這個部份我再去看清楚一點,因為我覺得你去聽一個什麼,你一定會被勾起某一方面想要更加深一點的認識,所以我覺得如果我沒有覺得不舒服的部分,我覺得我是喜歡這樣子持續去成長,持續去參與的。
	二	● 他不曾看得懂啊。可是現在 65 歲以上的就是這個年齡層,你要吸引他去,你就要至少要把他教會,他會看出我們今天欣賞這一幅畫,去欣賞他什麼東西,這種最初期的開這種班,因為現在很多退休的沒事幹開這種班,那他去了一下,下一次他搞不好有興趣,他會再去。
	三	<ul style="list-style-type: none"> ● 吸引我們這年紀去的話？就不是光看美術啦，要有故事有音樂。 ● 那我講一個比較,我不知道別人跟我不一樣,像比如說我們去那邊,他說今天有一位很會能言善道

		的,顏值很棒的解說員,他對那個老人都會很親切的,那個就很吸引人了,可能就是因為這個就好像就有人跟你聊天,又看起來很很舒服。
	四	
	五	● 不要都只是上課，那個大家沒有什麼興趣了，就是要很多元，多東西在裡面，引起共鳴。
	六	
	七	● 第一就是健康，然後不用花什麼錢，又規畫的，你又是跟你認識的人去，有共同話題可以聊，然後又不會太累

附錄二：第二階段的量化問卷表

您好，我是華梵大學美術與文創系助理教授林仲如，臺南市美術館委託進行 65 歲以上台南市民對於美術館在日常使用方面的研究，想要知道您的看法，問卷結果將使用在相關研究上，非常感謝您的協助，可以讓臺南市美術館更符合您心目中的需求。

若符合您心中的事實，請在下面○(圈圈)內打√(勾勾) X(叉叉)

1. 下列場所請依過去這一年來(從去年到現在)，沒有到過的請打

X：☐公園☐美術館☐市場☐博物館☐健身房(運動中心)☐社區大學☐宗教場所(廟或教堂)☐里長辦公室(或社區聚點)☐百貨公司☐飯店或餐廳☐其他：_____

2. 那一個去最多(請打√勾勾) 請選二個地點，☐公園☐美術館☐市場

☐博物館☐健身房(運動中心)☐社區大學☐宗教場所(廟或教堂)☐里長辦公室(或社區聚點)☐百貨公司☐飯店或餐廳☐其他：_____

3. 日常(平均每週有 150 分鐘以上的時候在進)的活動有那一些呢？

☐看電視☐看報章雜誌☐看書☐聽音樂☐聽廣播☐上課學習(課程

名稱：)☐運動(那種：) ☐上網 ☐出遊- 自己/ 家

人朋友○聚會○社團活動○當志工(在那裡：)○陪伴照顧家人(父母/兒女/孫兒女/伴侶)○宗教活動○其他：

4. 所參與的活動大多數是怎麼安排的：○家人朋友邀約○社團組織活動 ○個人自主性的參加○人情因素○路過順便○過去養成的習慣○因為有需求○自己號召 其他 _____
5. 認為人生中最重要的是：○愛情○健康○家人○朋友○財富○事業○快樂○自我價值○智慧○信仰○理想(念)○自尊○(家族)榮耀○社會地位○學識○人生豐富的經歷○自我成長○社會貢獻○其他： _____
6. 65 歲以上最怕什麼？○跌倒○生病○經濟困難 ○沒法自理○學習新事物○孤獨沒有伴○探索世界○跟不上時代○造成別人的麻煩○沒有事業成就○人生沒有目標或重心○不知道要做什麼○被人發現不懂○太累○複雜困難麻煩○無聊○什麼都不怕○其他 _____
7. 最常做的運動是：○有氧運動(跑步、打球) ○伸展運動(拉筋、瑜珈等) ○肌力運動(舉重、馬步等)○走路○爬山○不運動
8. 每週花多少時間在運動：○30 分鐘以下○31-60 分鐘○61-90 分鐘○91-120 分鐘○120 – 150 分鐘○151 分以上

9. 運動時常：☐自己一人☐和家人☐和朋友☐和社團的人☐和陌生人☐和教練☐和寵物☐不運動☐其他 _____
10. 運動會擔心：☐受傷☐筋肉酸痛☐姿勢不標準☐沒有辦法做好☐太累 ☐找不到人一起做☐動作太困難或複雜☐氣候因素☐場地因素☐太無聊不有趣 ☐其他：_____
11. 有什麼事是會想做的嗎？☐對自己有益處☐不用花太多時間精力☐有人情壓力☐不用花太多錢☐有家人朋友陪☐自己有興趣☐自己設立的目標☐方便沒有壓力☐好奇想要探索☐沒見過(沒經歷過的) ☐有趣好玩 ☐和過去經歷有關☐親朋好友有推薦☐專家學者肯定說好☐媒體報章雜誌建議說好☐政府機關的廣告☐社群上面(例如網紅)推廣☐被廣告吸引☐社團號召☐其他

12. 是否有去過美術館或博物館？☐國內美術館☐國外美術館☐國內博物館☐國外博物館☐國內古蹟☐國外古蹟☐以上都沒有去過
請寫出您去過的印象深刻的地點：

13. 請問有去過臺南市美術館嗎？ ☐今年去過一次以上☐去年去過

一次以上○前年去過一次以上 ○開幕那時去過一次以上○沒有去過

14. 請問下面那些是去美術館或博物館會做的事?○看展覽 ○參加活動○喝咖啡等飲料○聽導覽(導覽員或是導覽機)○買書○買紀念品○看表演○工作○吃飯○和家人朋友聚會/約會○當志工○運動○上課○吹冷氣○打發時間○欣賞建築物與室內空間設計○拍照打卡○追星(有自己喜歡的藝術家或文物美術品出現)○其他： _____

15. 那一類型的活動可能會吸引您前往? ○文物展 ○美術展 ○工藝品展 ○歷史展○當代藝術展○親朋好友的展覽○攝影展○藝術家個展 ○大型國際藝術特展(如畢卡索、莫內等) ○大型國際文物展(例如埃及、馬雅文明等) ○主題展(例如討論高齡社會議題的展覽) ○兒童展○文獻展○以台南市為主相關展覽○藝術主題的課程/講座○文化主題的課程/講座 ○與健康主題結合的課程/講座○與運動主題結合的課程/講座○與在地有關的課程/講座 ○與自己同齡層相關的課程/講座 ○市集活動○戶外活動○歌唱活動 ○表演活動○有獎徵答活動○廣場舞(運動)活動○導覽活動○貴賓活動(專門時段開放的客製化活動) ○(藝術品文物)拍賣活動 ○其他 _____

16. 請問參與活動的時間最適合的為：☐30 分鐘以下☐31-60 分鐘
☐61-90 分鐘☐91-120 分鐘 ☐120 – 150 分鐘 ☐151-180 分鐘
☐181 分鐘以上
17. 什麼樣的狀況下，會覺得不想參與活動了：☐少互動☐沒有參與感☐聽不懂 ☐不認同☐覺得無聊 ☐活動內容太單一 ☐時間太長☐場域不舒服(吵冷熱服務等) ☐難度太高 ☐覺得沒有成就感 ☐家人朋友沒有一起來☐老師說話太快或不清楚☐覺得學習有壓力 ☐太多不認識的人 ☐交通不方便 ☐需要繳費 ☐無障礙設施不足☐不好玩 ☐活動的時段不好 ☐其他

18. 身為台南人，覺得什麼樣藝術文化應該是台南人要知道的？☐
☐小吃當地美食 ☐古蹟 ☐歷史 ☐自然生態 ☐市長等政要☐地方耆老 ☐重大宗教信仰活動(廟會) ☐傳統風俗 ☐台南重要的藝術家 ☐台南重要的歷史人物 ☐知名文史工作者 ☐知名的演藝人員 ☐市井巷弄區域 ☐重要建築 ☐以台南為主題的藝術作品 ☐沒有什麼台南人應該要知道的 ☐其他：_____
19. 美術館給您的感覺是：☐有錢人去的地方☐要有點藝術背景才能去☐年輕人去的地方 ☐很貴的地方 ☐要看得懂去才有意思
☐任何人都可以去的地方 ☐像博物館一樣的地方 ☐休閒娛樂去

的地方 ☐學習的場所 ☐知識份子去的地方 ☐有興趣的人才去的地方 ☐觀光的地方 ☐喝咖啡的地方 ☐不知道要去做什麼的地方 ☐舒服可以走走的地方 ☐打發時間的地方 ☐給人束縛感的地方 ☐其他：_____

20. 您覺得藝術文化對你的生活或心靈成長會有幫助嗎？ ☐會 ☐不會

21. 美術館開什麼活動課程，你會參加？ ☐專門為 65 歲以上 ☐藝術介紹(基礎課程) ☐台南在地藝文歷史 ☐健康相關 ☐運動 ☐聚會(餐) ☐繪畫課程 ☐工藝課程 ☐健腦課程 ☐人生分享 ☐交朋友 ☐新科技體驗 ☐高齡社會議題 ☐和家人可以一起參與 ☐音樂(唱歌) ☐文學(讀書會) ☐表演(參與演出) ☐志工訓練 ☐傳統書畫 ☐其他：請建議

個人資料

22. 性別：☐男 ☐女 ☐其他

23. 是否為台南市民：☐是 ☐否

24. 目前的年紀是：☐65 歲-69 歲 ☐70 歲-74 歲 ☐75 歲-79 歲 ☐80 歲-84 歲 ☐85 歲以上

25. 教育程度：☐國小 ☐國中 ☐高中 ☐大學 ☐研究所 ☐無

26. 是否已完全退休☐是☐半退休(打工)☐仍在工作☐管理被動收入
☐其他

27. 居住狀況：☐自己一人 ☐與家人親戚同住 ☐與朋友同住
☐與照顧者(外籍或本國籍)同住☐與房東同住☐其他：

28. 一天的生活作息：☐看電視☐找親友聊天 ☐整理家務 ☐協助
家裡：例如在家帶小孩 ☐運動 ☐學習 ☐逛街 ☐上市場 ☐當
志工 ☐煮飯 ☐照顧家人 ☐工作 ☐看書等興趣活動☐參與社
團活動 ☐參與宗教活動 ☐其他：_____

29. 身體狀況：☐健康 ☐有點健忘 ☐有慢性病但不影響生活作息
☐身體酸痛 ☐常常心情不太好 ☐睡不著 ☐腦袋空空的 ☐很容
易累 ☐沒辦法長時間走路 ☐常感冒 ☐有小毛病但沒有影響到
日常生活 ☐暈眩 ☐常頭痛 ☐疫情怕出門 ☐其他：

30. 有接觸(學習或創作)過藝術嗎? ☐美術 ☐工藝 ☐攝影 ☐設計
☐建築 ☐音樂 ☐電影 ☐文學 ☐舞蹈 ☐戲劇 ☐花藝 ☐雕塑
☐科技藝術

31. 有家人是接觸(學習或創作)過藝術嗎? ☐美術 ☐工藝 ☐攝影
☐設計 ☐建築 ☐音樂 ☐電影 ☐文學 ☐舞蹈 ☐戲劇 ☐花藝

☐雕塑 ☐科技藝術

32. 個人興趣是：☐旅行 ☐廚藝 ☐花草植栽 ☐手工藝 ☐書法寫字 ☐爬山 ☐看電視 ☐閱讀 ☐唱歌 ☐跳舞 ☐算數 ☐解謎
- ☐桌遊 ☐畫畫 ☐研究 ☐賺錢 ☐其他：
-
-

33. 外出頻率：☐每天 ☐每週一天 ☐每週二天 ☐每週三天 ☐每週四天 ☐每週五天 ☐每周六天 ☐有事就出去，沒事就待在家裡 ☐不出們

34. 不出門的原因：☐喜歡待在家裡 ☐出去不知道要做什麼 ☐家裡比較安全 ☐出去沒人陪伴 ☐沒有交通工具 ☐家裡很多事要做 ☐外面危險 ☐天氣不好(太冷、太熱、下雨、風大等) ☐需要大量的休息 ☐家中有人需要照顧，不方便出門 ☐其他：
-
-

非常感謝您的協助!

附件三：量化問卷統計表

附件四

訪查時間：2023 年 8 月 3 日至 9 日

目標對象：65 歲以上居住於台南的居民。

問卷地點：里民辦公室、社團、運動中心、家訪等。

問卷份數：50 份紙本問卷，有效問題為 45 份。

訪查方式：自填、訪者協填等二種方式。

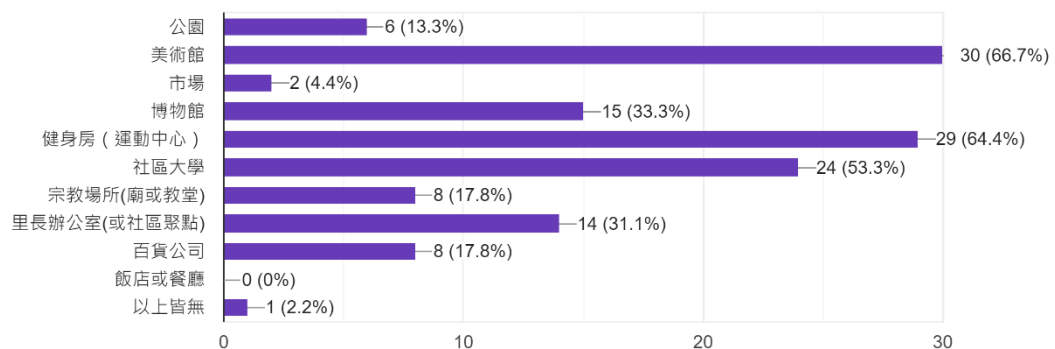
問卷設計：針對前期質性訪談結果，針對其中關鍵性結論，再次進行量化調查，以呼應質性訪談結果。

問題：因為想要提供各種選項以達到年長者人生經歷豐富所產生的結果，因此在選項上可能太多了，反而形成問卷時間長以及年長者選擇上的困難，此外，在年長者的年代中，專科也是一種選項，但在選擇項目上只寫大學，造成了困擾，因此在後續計算上在原大學選項上增加了專科，因為為問卷，因此也排除了不識字的年長者，在此進行說明。

問題設計背景說明：

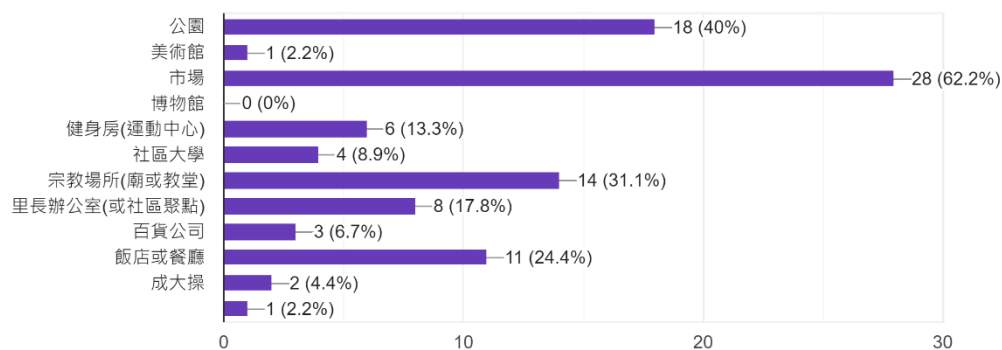
下列場所請依過去這一年來(從去年到現在)，沒有去過去的：

45 responses



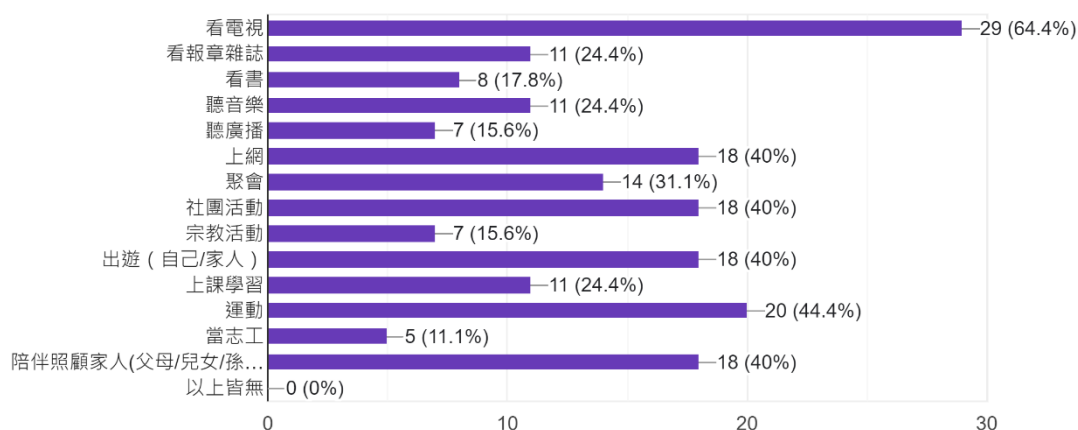
下列哪一些地方去最多，請選兩個地點

45 responses



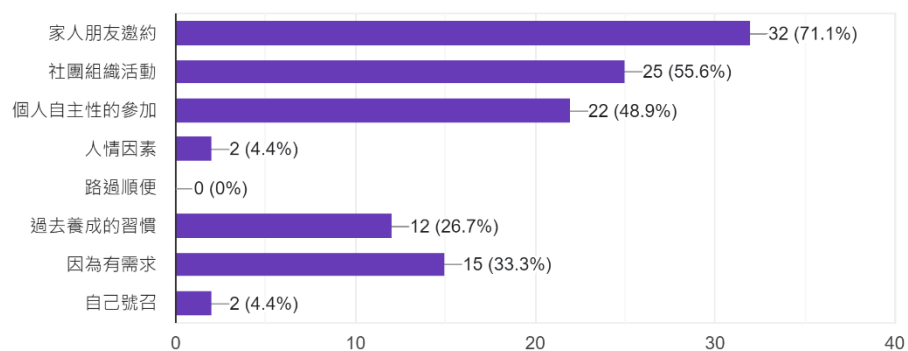
日常(平均每週有150分鐘以上的時候在進)的活動有那一些呢?

45 responses



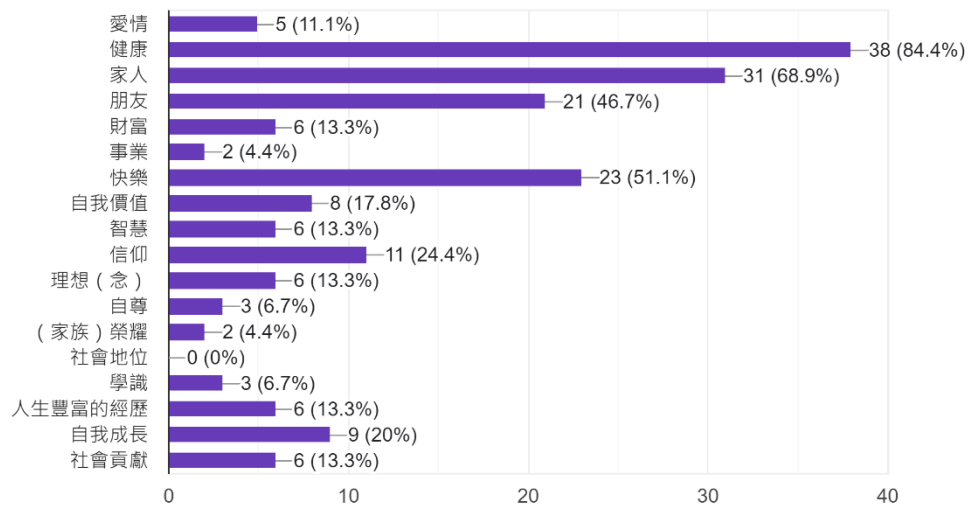
所參與的活動大多數是怎麼安排的?

45 responses



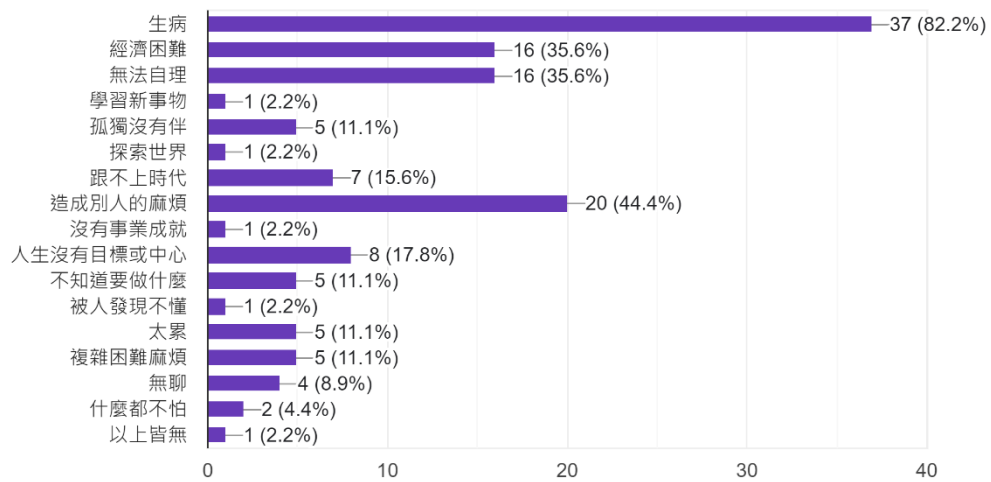
認為人生中最重要的是：

45 responses



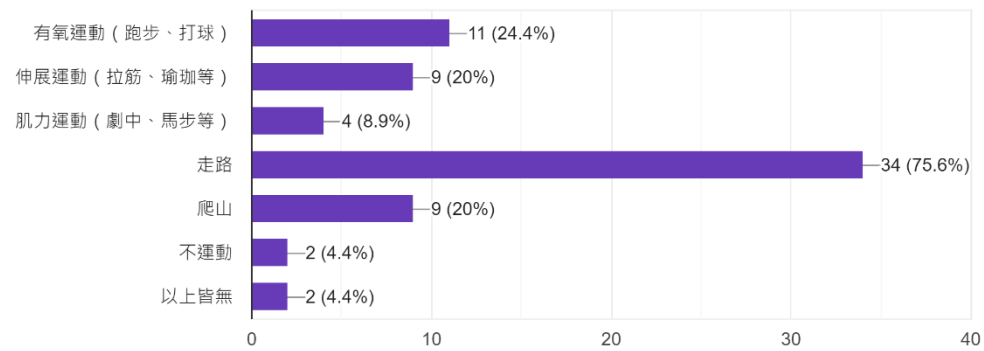
65歲以上最怕什麼？

45 responses



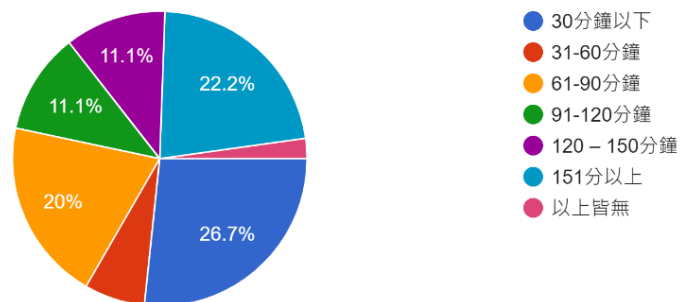
最常做的運動是：

45 responses



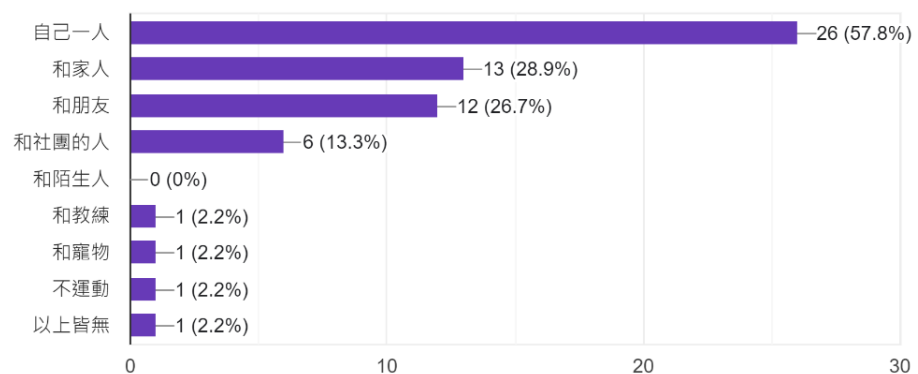
每週花多少時間在運動：

45 responses



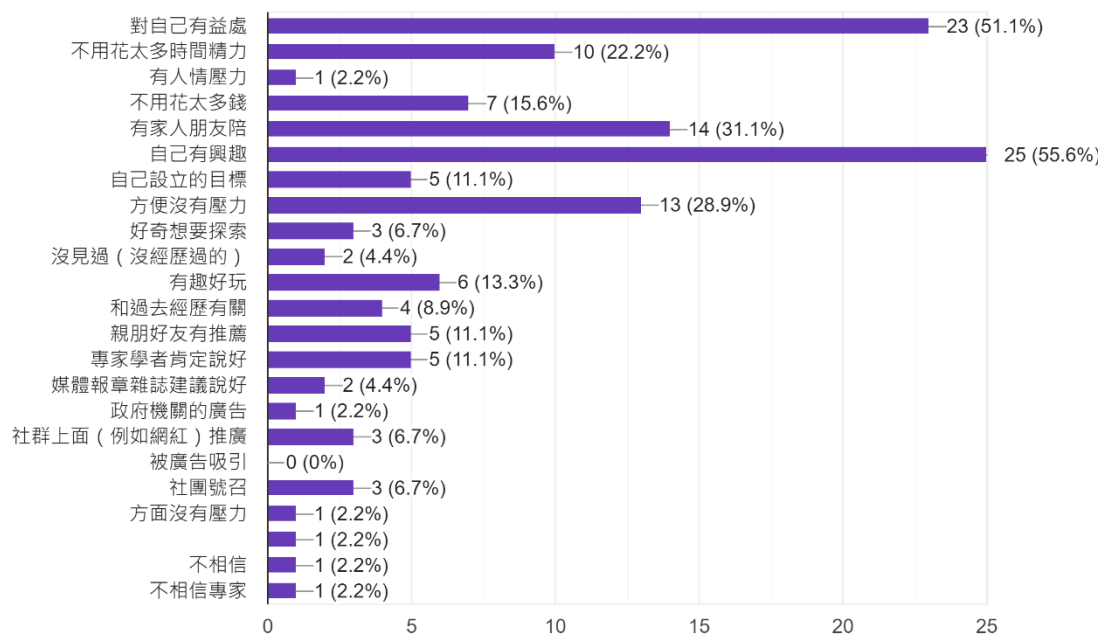
運動時常：

45 responses



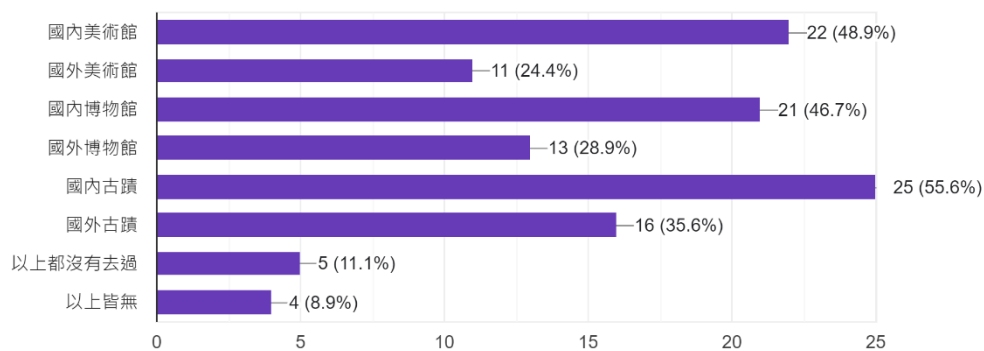
有什麼事是會想做的嗎？

45 responses



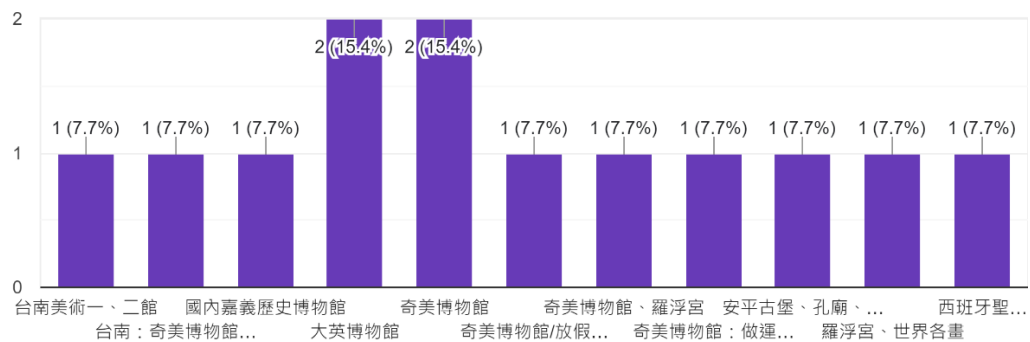
是否有去過美術館或博物館？

45 responses



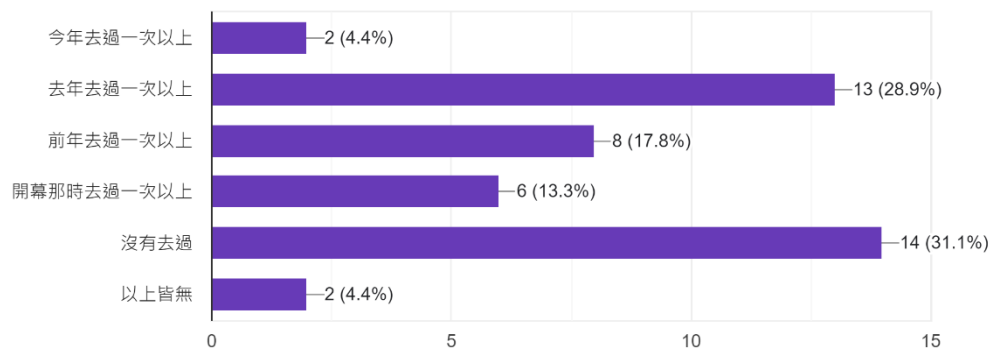
請寫出您去過的印象深刻的地點

13 responses



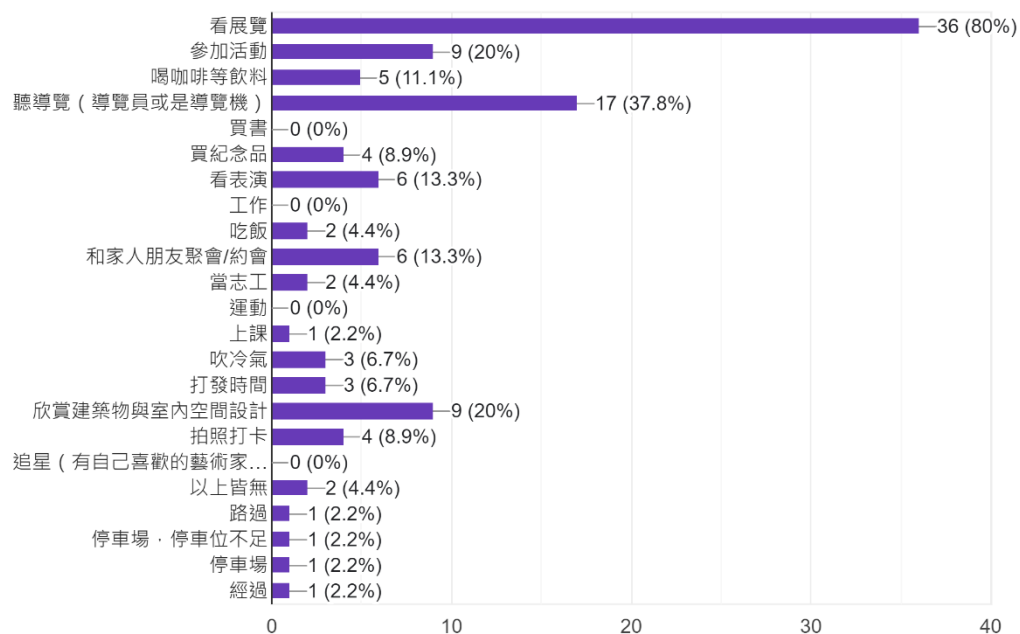
請問有去過臺南市立美術館？

45 responses



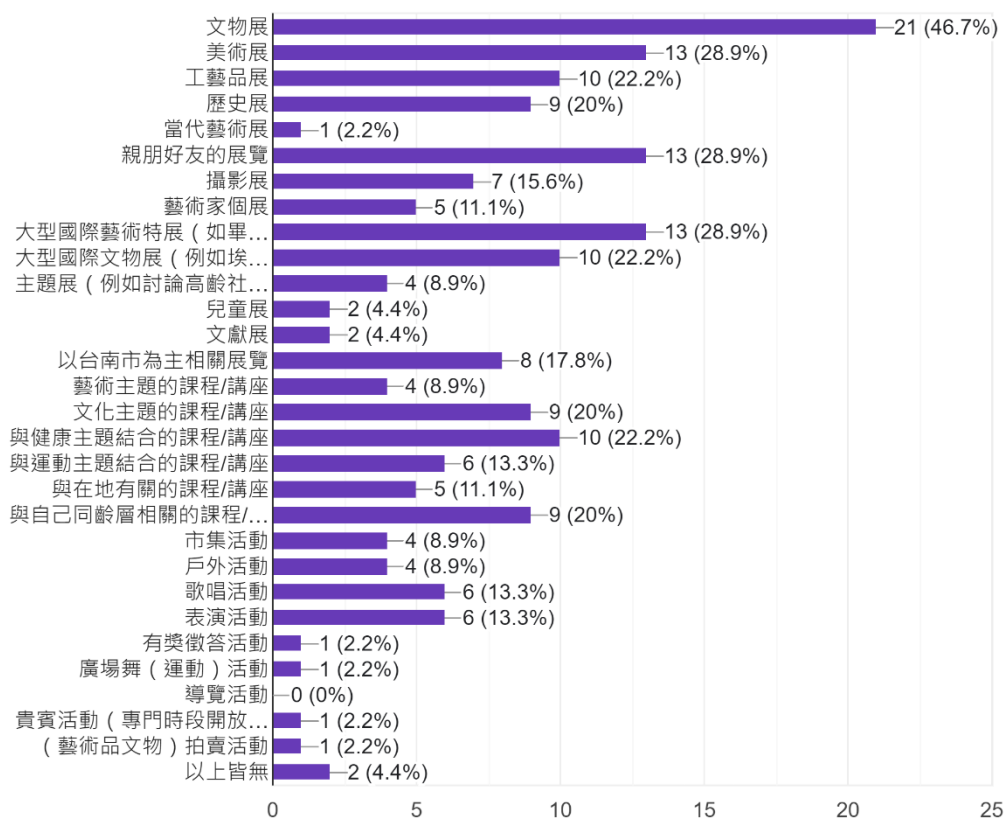
請問下面哪些是去美術館或博物館或做的事？

45 responses



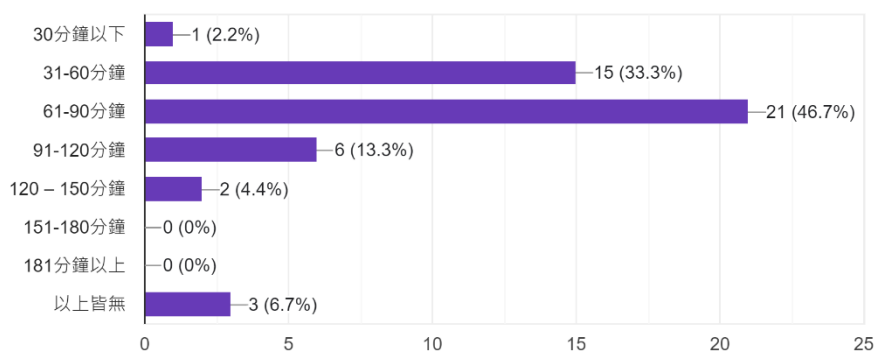
哪一類型的活動可能會吸引您前往？

45 responses



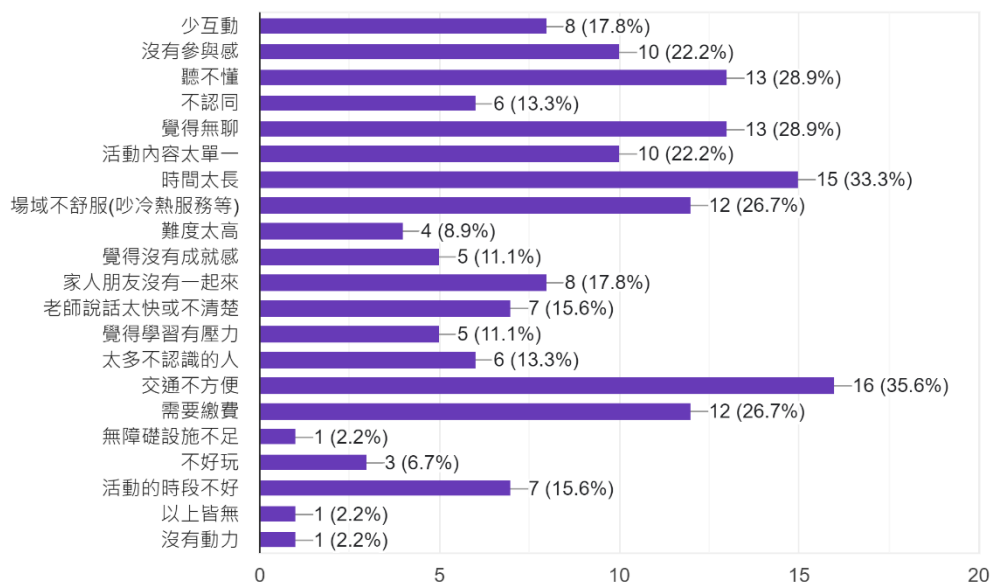
請問參與活動的時間最適合的為：

45 responses



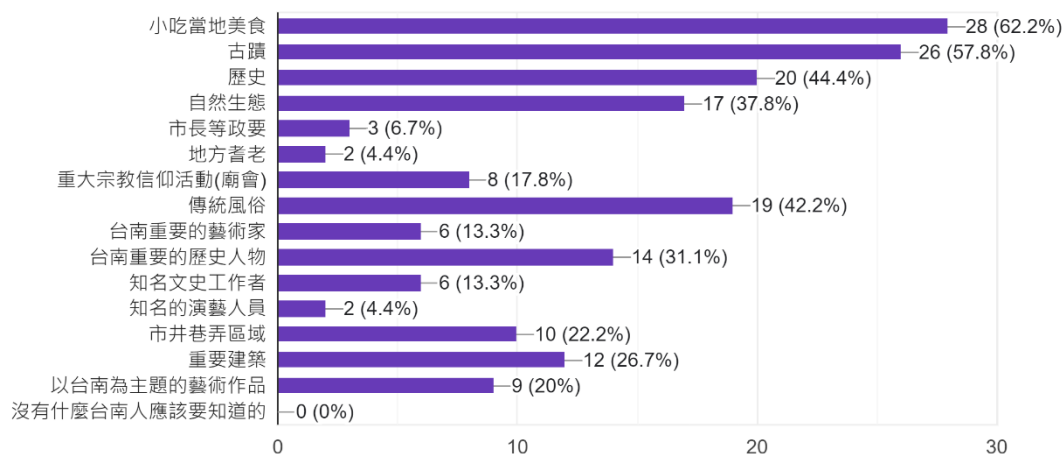
什麼樣的狀況下，會覺得不想參與活動了：

45 responses



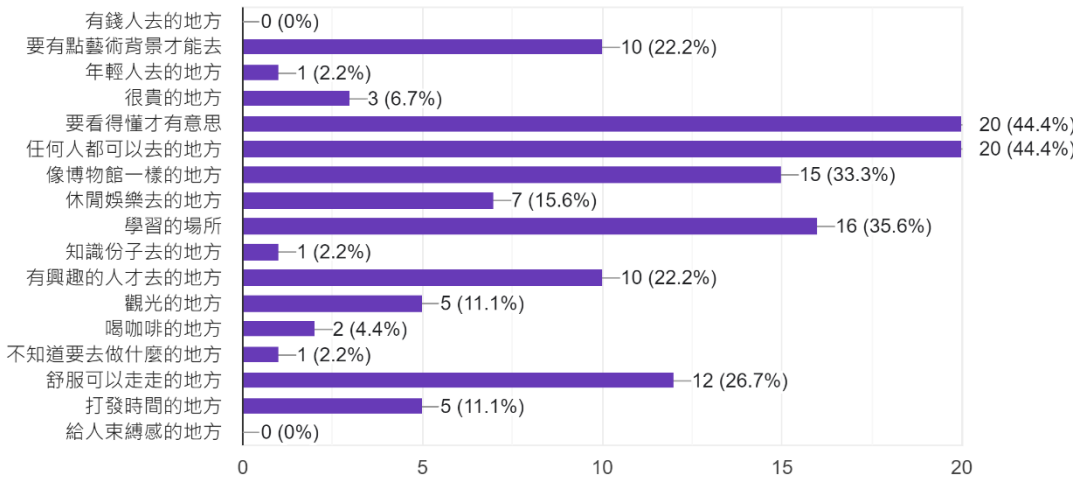
身為台南人，覺得什麼樣藝術文化應該是台南人要知道的？

45 responses



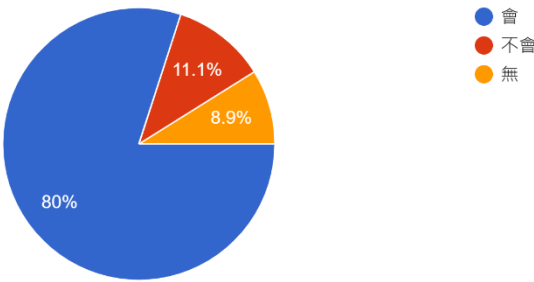
美術館給您的感覺是：

45 responses



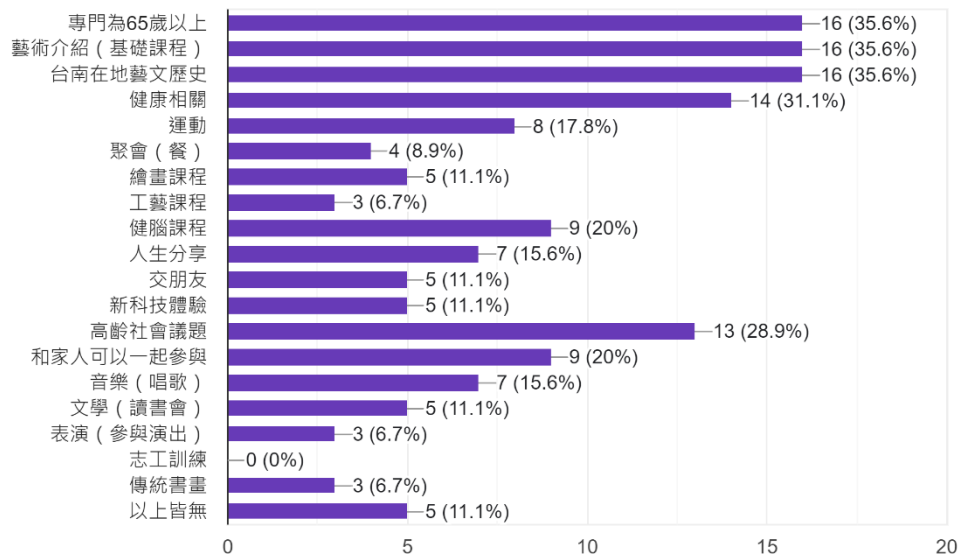
您覺得藝術文化對你的生活或心靈成長會有幫助嗎？

45 responses



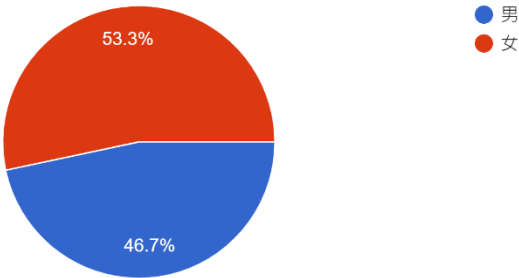
美術館開什麼活動課程，你會參加？

45 responses

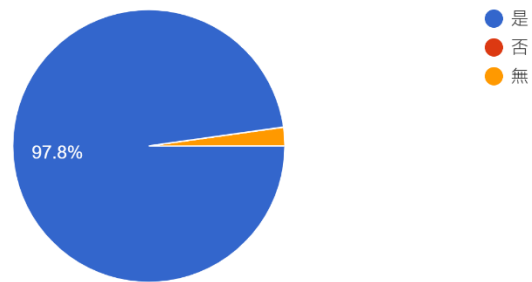


性別：

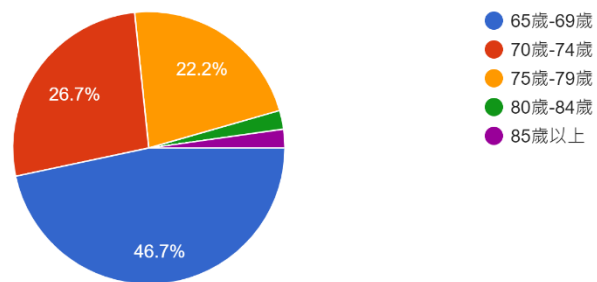
45 responses



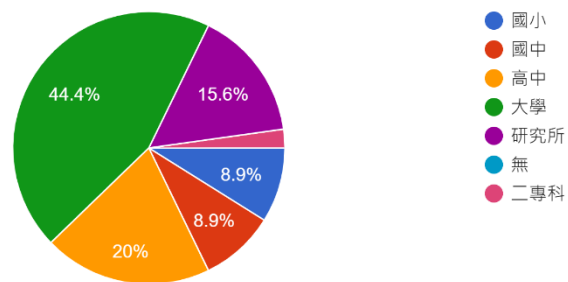
是否為台南市民：
45 responses



目前的年紀是：
45 responses

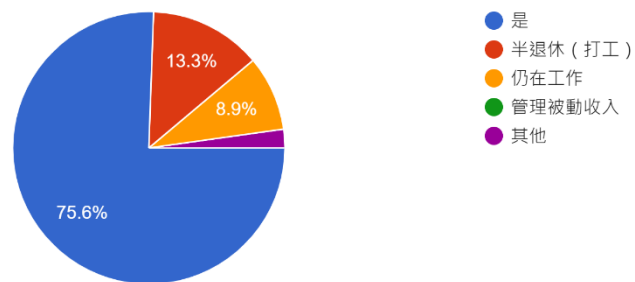


教育程度：
45 responses



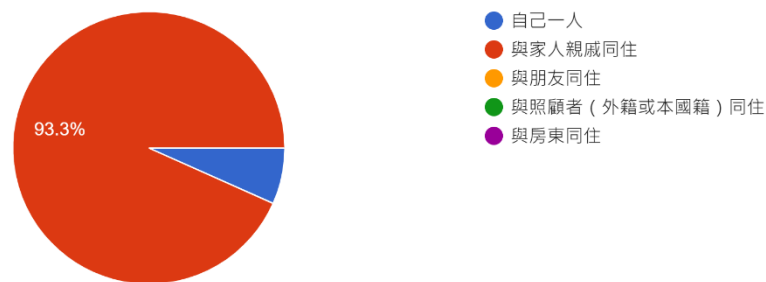
是否已完全退休：

45 responses



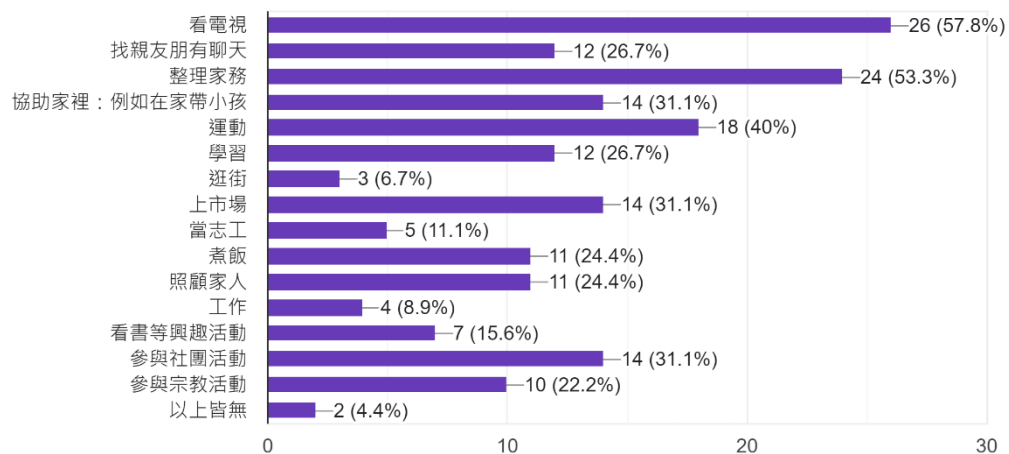
居住狀況：

45 responses



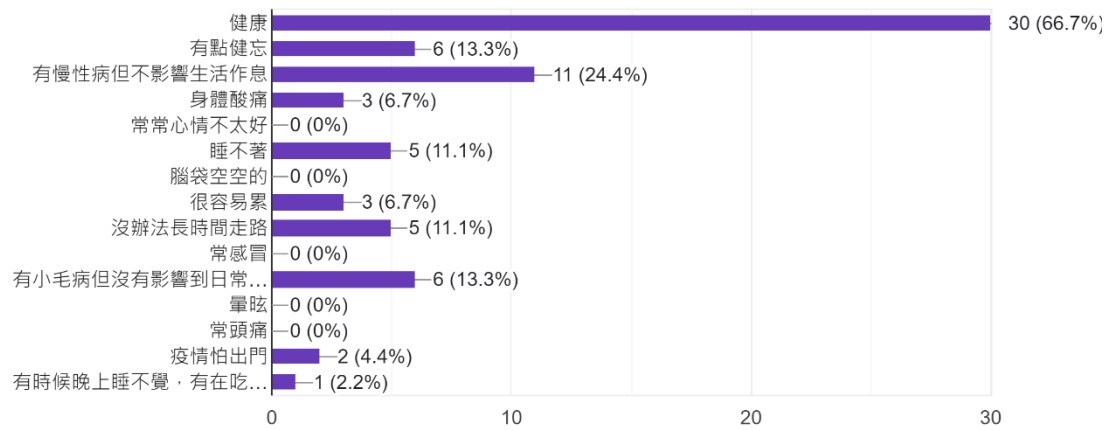
一天的生活作息：

45 responses



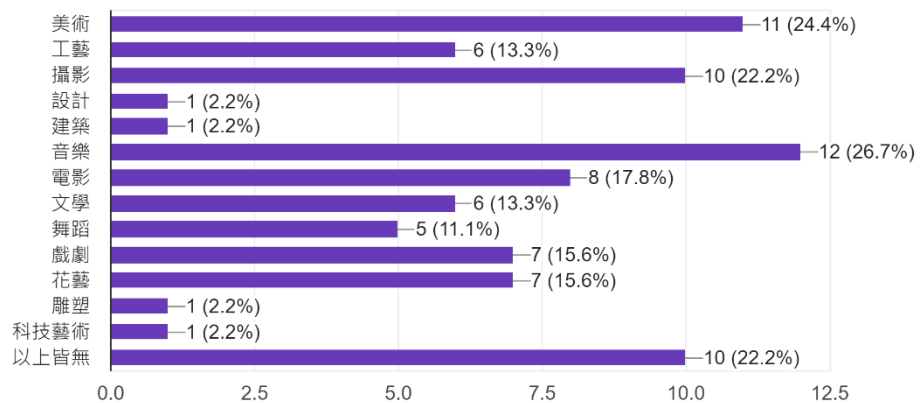
身體狀況：

45 responses



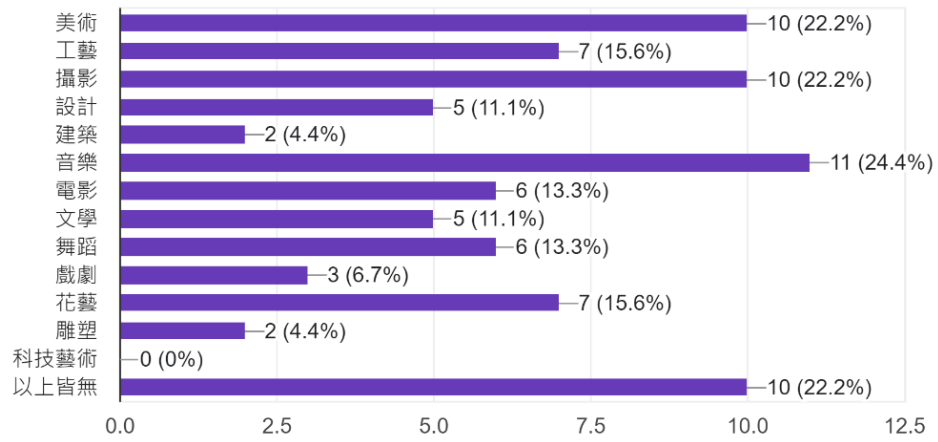
有接觸(學習或創作)過藝術嗎？

45 responses



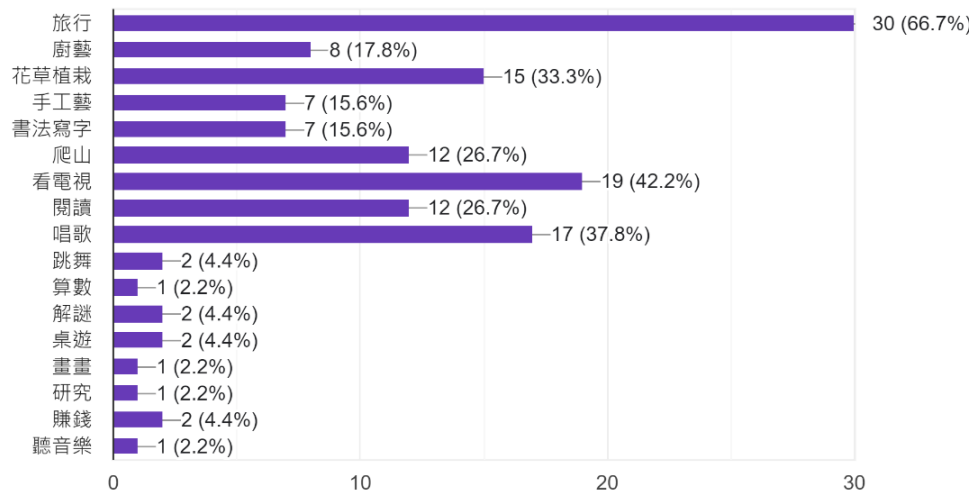
有家人是接觸(學習或創作)過藝術嗎?

45 responses



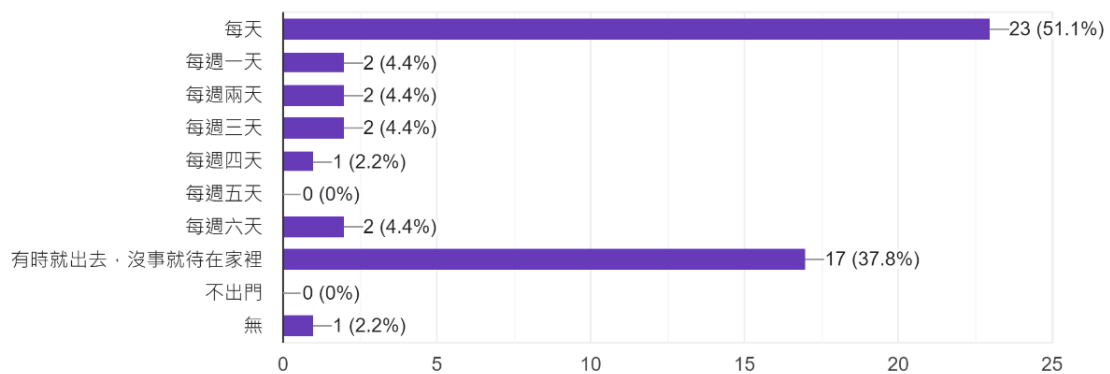
個人興趣是：

45 responses



外出頻率：

45 responses



不出門的原因：

45 responses

