

网络时代的真实社交:博物馆展览 社交设计初探

李 林

(四川大学历史文化学院 四川成都 610065)

内容提要:网络时代的虚拟社交容易引发现实生活中的各种心理、行为障碍,而作为公共文化服务机构的博物馆具备为公众创造真实社交环境、满足公众真实社交需求的条件,是一个具有独特优势的社交场所。随着社会公众真实社交心理需求的日益增长,现代博物馆展览的体验设计需要更加注重社交互动项目与展项之间的相互结合,如展览中的社交空间营造、社交型的互动技术设计、参与性的参观活动策划等。博物馆展览中的社交互动设计不仅能够极大地提高观众认知学习的效率,还能实现人与人之间情感交流的目的,从而促进社会的和谐发展。

关键词:博物馆展览 网络时代 真实社交 情感交流 互动设计 社交设计 集体参与
中图分类号:G260 **文献标识码:**A

一、网络时代的真实社交体验诉求

1. 虚拟社交与真实社交

2011年,尼古拉斯·克里斯塔基斯(Nicholas A. Christakis)与詹姆斯·富勒(James H. Fowler)合著的《大连接:社会网络是如何形成的以及对人类现实行为的影响》(*Connected: The Surprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives*)为我们描绘了一个被社交网络连接的人类新社会。在这个信息时代的社交网络里,人与人之间社会关系的建立不再受到地理位置、社会经济地位等多种因素的限制。人们的连接关系不再局限于真实生活中认识的人,朋友之间的各种社会联系也可以启动链式反应,并最终连接到看似无法企及的人类个体,就像遥远的波浪最终冲到身边的海岸一样^[1]。在这个“大连接”时代,人类的社会交往方式已经发生了天翻地覆的变化:社交网络能够突破时间、地域的限制,甚至打破经济条件、社会地位的差距,实现自由、平等、即时的互动和交流。这种依托于网络建立起来的人际关系被称之为“虚拟社交”,可视为信息技术发展而带动的社会文明进步。

然而,社交网络所依托的毕竟是一种虚拟现实的网络环境,对其过度沉溺和依赖也会引起现

实生活中的各种心理、行为障碍。网络时代社交障碍者人数的明显增多已经成为不可忽视的社会问题。约翰·卡西普奥(John T. Cacioppo)和威廉姆·帕特里克(William Patrick)的著作《孤独:人类天性与社交需求》(*Loneliness: Human Nature and the Need for Social Connection*)从基因学、行为学、认知学、情感学、人格学、社会心理学等方面,对现代人类孤独感产生的原因及其对人生理和心理的影响进行了全面分析。两位研究者通过对脸书(Facebook)、聊天室、在线游戏、约会网站等虚拟社交平台使用者的大量个体案例的研究,证明社交网络的使用频率越高,人们与现实社会的隔离感反而会明显增强。针对网络虚拟社交环境,他们提出“真实社交”的概念,即通过现实生活中的传统社交聚会、面对面的交谈、参与性的集体活动等方式来建立更加牢固的社会关系^[2]。

2. 博物馆的真实社交功能

在真实社交被更多人诉求的网络时代,作为公共文化服务机构的博物馆是否具备为公众创造真实社交环境、满足公众真实社交需求的条件呢?其实,博物馆作为一个公共活动空间,原本就是一个具有独特优势的社交场所:自从博物馆大门向公众敞开以来,其核心功能区——展厅就可

以被视为一个自由、开放、平等的社交空间;咖啡厅、餐厅、休息区、活动区等公共区域也为游客们提供了优雅别致的社交环境;其会员制、“博物馆之友”等运营方式让具有相同兴趣的人们通过会员开放日、俱乐部、文化沙龙等活动形式进行社交聚会;其丰富多彩的教育活动让彼此之间完全陌生的参与者自然而然地融入集体活动中。博物馆在发展过程中一直倡导的地位平等、文化尊重、社区关怀等理念,也无疑增进了不同身份、不同地位、不同文化背景的公众对这个公共空间的信赖。

在博物馆学界,较早关注博物馆观众社交需求的是马瑞琳·胡德(Marilyn Hood)在1981年针对以家庭为单位的博物馆观众的参观动机进行的调研。胡德将他的调研对象——西班牙托莱多艺术博物馆(The Toledo Art Museum)所在的托莱多古城的居民分为博物馆常客(每年参观次数超过三次)、博物馆游客(每年参观次数不到三次)、不去博物馆的人三类,并对这三类观众进行问卷调查。根据调研数据胡德将观众参观博物馆活动的“动因”归纳为六个方面:(1)社交活动;(2)做一些有价值的事;(3)感受轻松舒适的环境;(4)尝试新的挑战 and 经历;(5)学习的机会;(6)亲身参与的机会。数据统计结果显示,占到托莱多居民总人数86%的(1)、(3)类调查对象,都将“社交活动”作为他们决定将休闲时间用于博物馆参观的三个最重要原因之一^[3]。约翰·福尔克(John H. Falk)、林恩·迪尔克(Lynn D. Dierking)的《博物馆体验》则进一步将现代博物馆观众的参观动机分为五个大类(社交型、观光型、学习认知型、兴趣爱好型、虔诚膜拜型),并指出社交型参观者将成为现代博物馆观众中最重要的类型之一^[4]。对于以家庭为单位的参观者来说,家庭成员之间的关系将成为参观选择的重要影响因素,一次满意的体验旅程不仅取决于博物馆创造的客观条件,更依赖于家人之间的融洽氛围;对于以团队为单位的中小學生来说,集体性的参与活动将是他们参观过程中的重要内容,平等、自由、活跃的氛围将使团队成员在相互之间的交流中获得意外的体验收获;个体游客尽管是以各行其道的的方式来参观博物馆,然而,又有谁不期望能在博物馆邂逅一位志同道合的朋友呢?上述研究成果表明,在人类社会的现代化发展进程中,博物馆的功能定位正在悄然转变,而真实社交功能已经成为网络时代博物馆最主要的核心价值之

二、现代博物馆展览的社交互动设计与社交体验

博物馆作为社交场所的社会价值已经得到广泛认可,但其传统社交活动的开展主要依赖于公共空间的营造和教育活动的组织。就博物馆展览而言,尽管动态展示、互动展示等理念在20世纪中晚期已经被博物馆普遍接受,但大多数体验方式仍然局限于展示装置与观众个体的人机互动,少数的人与人之间的交流行为还是要依靠导览员的组织来实现。在这种情况下,博物馆观众各行其道、互不交流的传统参观模式并没有得到本质上的改变。根据丹麦文化部公布的《2011年度丹麦全国博物馆用户调查报告》显示:在各项核心服务功能指标项中,“积极参与的可能性”(possibility of active participation)指标的评分已经持续三年(2009—2011年)居于各项指标之末。尽管此项数据在2011年比往年有所提高,但其6.9的分数仍然远低于观众总体体验的平均值(8.21)^[5]。上述来自观众体验的直接反馈数据说明,即便在互动媒体技术飞速发展的21世纪,博物馆展览的参与性和交互性仍然不能令人满意。

随着社会公众真实社交心理需求的日益增长,现代博物馆展览的体验设计需要更加注重社交互动项目与展项之间的相互结合,以达到消除参与者之间的心理隔阂、实现人与人之间情感交流的目的。这些新的体验主要是以空间、展项和活动为载体,鼓励观众在参观过程中自发参与到真实社交活动中来,并使其能够从中获得快乐、满足和实现自我价值。在笔者调研的部分欧美、日本和中国博物馆中,一些社交型的互动设计已在展览中占据一席之地,使展厅中真实社交行为的促发成为可能。从展览设计的策略上讲,现代博物馆主要通过展览中的社交空间营造、社交型的互动技术设计、参与性的参观活动策划来实现展览的社交功能。

1. 展览中的社交空间营造

令人舒适的环境氛围是促使社交活动发生的重要条件之一。传统博物馆的社交环境主要依赖于观众休息区、咖啡馆、餐厅等公共空间,而观众参观博物馆的最主要活动区——展厅却鲜有社交空间的设计。现代博物馆的实践证明,在展厅中开辟相对独立的社交空间,不仅有利于增强展示效果,而且能够更自然地促进观众之间的交流。

日本滋贺县琵琶湖博物馆是一座展示琵琶湖地质结构、生态环境和历史人文的专题博物

馆。其展览设计特色在于多次利用穿插于展线中的主题体验空间,为观众营造活动、交流的环境。例如,地质厅的科学实验室陈列各种化石和古生物标本,观众可使用显微镜、光谱仪、衍射仪等各种设备来观察岩石结构、化石标本,并可以亲自操作各种试验;环境厅的环境观察室让观众一同寻找导致琵琶湖生态环境恶化的原因,并讨论最优的解决方案;人文厅的传统民居体验空间让观众一起步入乡间老屋,通过不同角色的扮演来演绎琵琶湖原住民的生活。近年来,中国的一些新建博物馆也在展览中有效利用了社交空间的概念,并在观众体验的实践上取得成功。南京博物院院二期改扩建工程完成后,其“一院六馆”中的民国馆无疑是现代博物馆社交空间的典范。参观者置身其中,仿佛穿越时空来到民国时期,在老南京的邮局、药店、杂货铺、照相馆和古玩首饰店里闲逛,与身着20世纪二三十年代服装的售货员愉快交谈。而展览尾声民国老茶馆的复原陈列不仅展示了当时的社会休闲文化,也创造出一个相对独立的社交空间。在这里,彼此陌生的观众也可以一起坐下来吃茶听戏,或许一次不经意的交流就在这特别的环境中自然而然地发生了。中国杭帮菜博物馆则是在展览尾声巧妙利用了开放式厨房的展示空间,通过大厨的现场烹饪演示,诠释杭帮菜的技艺和内涵,为观众献上一次活态化的展示。“厨房”三面开放,以低矮的工作台作隔断,在大厨操作区的正前方设座椅,观众可以清楚地看到从原材料准备到菜品完成的杭帮菜制作的全过程。而伴随着精彩的烹饪演示过程,观众的情绪被调动起来,不仅积极地向厨师助理询问细节技巧,相互之间也开始热烈地讨论、切磋厨艺。

上述三个案例表明,展厅中的社交空间可以表现为多种形式,而与普通的公共空间相比,展厅社交空间更加注重环境氛围的营造。无论琵琶湖博物馆的地质实验室,还是南京博物院的民国老茶馆,抑或是中国杭帮菜博物馆的开放式厨房,它们都通过复原展示的方式为观众创造了一个特定的时空环境,使观众能够较长时间地停留和与别人相处。这些空间虽然在展线中相对独立,但都与博物馆展示主题紧密相连,可被视作展览的延伸空间,而在为观众制造“共同话题”方面所发挥的作用更是普通公共空间无法比拟的。

2. 社交型的互动技术设计

从社会心理学的角度讲,网络沉溺者之所以

难以与人真实交流,主要是因为与人直面时心理上产生的紧张、不适、焦虑等情绪,而搭话、询问、交谈等社交技巧的缺失,无疑促使了这种负面情绪的滋生。在博物馆展览中,合理利用社交互动技术不仅能够吸引个体观众的融入,还能通过集体活动创造自然的交流氛围,以互助、协作、游戏等方式帮助观众克服心理障碍,弥补社交技巧方面的缺陷。20世纪末,弗兰克·奥本海姆(Frank Oppenheimer)创立的美国旧金山探索馆(Exploratorium)已经开始有意识地在展览中增加一些人与人的交流和互动项目,如多人共同参与的游戏项目、多人协同操作的机械设备等等。21世纪,随着新媒体技术的迅速发展,博物馆互动展项的形式表现更加新颖、互动界面更加丰富、技术流程更加灵活,不仅能够吸引更多观众融入其中,也使参与者之间的社交活动更加自然便捷。例如,位于东京的日本索尼探梦科技馆(Sony Experience Science),主要通过各种多媒体设备来阐释现代科学技术的魅力,其中有不少展览项目都是由观众集体参与完成,可以说是现代博物馆社交互动展示的典范。展示红外线识别技术的“手影桌”是探梦科技馆最受欢迎的展项,它利用红外线辨识观众摆出的各种手影造型,投影在桌面的屏幕上,再通过红外线设备联动的投影机将手影转换为各种真实动物的动态影像。这个游戏可以让三名观众共同参与,他们根据投影桌面边缘的提示,选择自己喜欢的手影动作进行模仿,模仿动作如果被红外线摄像头成功识别,观众就能目睹桌面上静止的手影变成活生生的动物影像。这个项目看似简单,但是它却具有非常好的社交效果。首先,展项用一个贴近生活的简单游戏吸引观众融入其中,无论成年人还是小孩都可以直接参与;其次,三人共同参与的操作界面使观众既有独立的游戏空间,也可以观察、比较和模仿其他参与者的“作品”,赋予了观众发布者、观察者、评论者三种不同的参与身份;最后,十几种可供选择手影难度各不相同,较复杂的类型需要两只手协调完成,给模仿带来困难,甚至可能不被识别,这种鼓励挑战的游戏方式有利于促发参与者互相询问、模仿、学习等交流行为。据笔者对三组参与游戏的观众进行的观察记录,可知每组参与互动的观众有3~5人,游戏时间为2~4分钟,参与者之间有非常频繁的相互交流,交流方式包括谈话、询问、评论和相互学习新的手影动作。这些交流行为不仅发生在情侣和家庭成员之间,三

位独自参与的个体观众之间也进行了友好的互动——可见这一米见方的互动桌面已经为参与者成功地搭建了一个自然、轻松、愉悦的社交平台。

3. 参与性的参观活动策划

妮娜·西蒙(Nina Simon)的《参与性的博物馆》(*The Participatory Museum*)提出将博物馆参观流程视为一种参与性活动的观点,认为博物馆展览的社交设计应遵守从个体化到集体化(me to we)的原则,即以个体体验为基础的展览项目应该以实现社会化的集体参与为最终目标^[6]。博物馆展览的参与设计不同于一般的教育活动,设计者需要将展览内容、形式、互动机制进行通盘考虑,才能有效解决如何将参与体验与展览内容巧妙结合的问题。长期以来,以艺术博物馆为代表的相当部分博物馆一直坚持“让艺术品(文物)自己说话”的展示理念,除了极少量的文字说明标签之外,几乎不用任何辅助展品,也不提供过多的信息知识,期望让观众欣赏到原真的、没有附加价值的艺术珍品。20世纪50年代,为了让观众能“看懂”展览,不少艺术类博物馆开始使用语音导览装置,让观众选择展品编码,通过耳机聆听艺术品信息的语音讲解。这种方式虽然使观众的认知体验效果有所增强,但语音解说的形式终究过于单一,加之解说词的编写过于强调专业性,令人听久生厌,曲高和寡的局面仍然无法扭转。21世纪以来,不少新锐艺术博物馆开始尝试改变展览的体验模式,而以互动、交流、参与为核心的艺术创造活动无疑是最受观众青睐的。

美国五大艺术博物馆之一、位于明尼阿波利斯(Minneapolis)的沃克艺术中心(The Walker Art Center)在2007年得到美国博物馆与图书馆服务中心(The Institute of Museum and Library Services)基金支持,启动了为期三年的创新教育设计项目——“培养具有创造力的小孩”(Raising Creative Kids)。其目的在于通过与展览紧密配合的教育活动,针对青少年为主体的观众人群进行自助式导览设计,使其能够在没有专业教育人员组织下,通过集体游戏的参与来增强参观体验,并提高参与者在艺术欣赏、观察力、创意设计、想象力等方面的能力。设计团队根据不同年龄阶段的青少年特点,开发出“视觉大发现”的系列游戏,通过一些简单道具的使用就能有效引导观众进行自助式导览和互动式参与体验^[7]。青少年观众走进博物馆后,会领取一个艺术创意袋,不同色彩的布

袋分别代表“发现者”“创造者”“白日寻梦者”三种角色,每个角色要完成的体验内容各有不同。“发现者”为低龄儿童设计,让他们拿着袋子里的微缩图样去展厅中寻找与之对应的艺术作品;“创造者”适合具有一定美术基础的孩子,让他们利用袋子里的画笔和纸板,根据提示在展厅中寻找素材,完成临摹或创作;“白日寻梦者”则需要发挥想象力,根据袋子里零碎的拼图、模型和童话故事来梳理线索,找到谜题的答案。三个袋子赋予了孩子们三种不同的身份,在参与活动的过程中他们并不是孤立的,而是会通过彼此的交流、合作和相互帮助来完成自己的任务。有的活动任务甚至还会吸引家长们一起参与,从而达到亲子互动的目的。博物馆利用三个神奇的布袋就让小观众在展览中穿梭不停、驻足观察、挠头思考、共同协作,显然比传统的艺术展更有吸引力和趣味性。而在参与过程中,他们遇到难题会找同伴寻求帮助,也会因为好奇别人袋子中的任务与自己的有何不同而彼此交流,甚至还会自由组合成团队共同完成任务,从而使整个参观过程变成了一项自然而愉快的社交活动。

三、未来前景:影响社会发展的展览体验革命

上述案例表明,21世纪的博物馆展览在继承了20世纪多元化体验发展的基础上,更加强调观众在博物馆参观过程中的参与和交流环节。我们可以看到,无论是展览理念锐意创新的自然科学类博物馆,还是展览方式相对保守的综合类、历史类博物馆,甚至于墨守陈规的艺术类博物馆,都已经开始悄然改变。与传统的神圣殿堂式的博物馆相比,今天的许多博物馆更像是一个庞大的社交俱乐部,以多种形式的主题活动来吸引观众,并通过博物馆有效组织,实现从“看”到“玩”、从“欣赏”到“参与”、从“个体”到“集体”的参观方式的革命性改变。博物馆展览中的社交互动设计不仅能够极大地提高观众认知学习的效率,还能在心理治疗、情感补偿方面起到积极作用,甚至会在某种程度上改变一些人的生活方式,从而促进社会的和谐发展。

1. 提高参观体验的融入度和参与度,掀起学习方式的革命

从本文所举案例中的观众参与热情以及参与效果看来,“社交型”博物馆展览无疑在促进观众参与、融入、交流、学习、创造等方面具有传统博物馆展览无可比拟的优势。《娱乐化的博物馆》

(*Museums at Play*)的主编凯蒂·贝勒(Katy Beale)指出:“观众在参与游戏或竞争过程中为集体创造的成果作出贡献,比他们自己依靠个人力量完成的个体项目更容易获得成就感和满足感。”^[8]根据美国波士顿艺术博物馆(Museum of Fine Arts Boston)长达6个月的开发测试过程中的观众调研显示,集体参与在很大程度上帮助了孩子们对艺术品的认知,并能有效培养其创造力、想象力、解决问题和与人沟通的能力,达到传统展览无法企及的体验效果^[9]。美国怀特·哈钦森儿童娱乐教育研究中心(White Hutchinson Leisure and Learning Group)的研究表明,户外运动、集体游戏和与大自然的亲密接触是目前城市儿童在成长中最欠缺的活动。该机构长期的实验性研究证明,以集体活动的方式让儿童与学习对象进行直接接触比在电视或书本中学习知识的效率更高,记忆更加持久,并能有效激励孩子探索世界的兴趣^[10]。位于美国印第安纳州(Indiana)的费希尔斯镇(Fishers)的康纳派瑞历史博物馆(Conner Prairie)首创性地将活体农场动物引入到博物馆的历史展览中,让孩子们与动物们嬉戏玩耍,还可以在专业人员指导下协同工作,一起为它们清洁皮毛、准备饲料或亲自喂养这些动物^[11]。在这样一种自由、开放、愉悦的集体活动氛围里,即使在日常生活中沉默寡言的小孩也无法拒绝参与其中。他们在集体参与照顾农场动物的活动中表现出极大的热情和好奇心,不仅学会了细致观察事物,增强了与伙伴们沟通、协作、交流的能力,还在生物学、语言学方面取得飞速进步^[12]。

2. 关怀帮助社交障碍患者,开辟博物馆特殊体验模式

社交障碍是现代社会普遍存在的一种心理疾病。根据世界卫生组织公布的数据,全世界每68名儿童就有一名自闭症患者,而网络孤独症则是网络时代出现的在青少年人群中发病率较高的新疾病,两种患者的共同特点都是在社交功能和交流技巧出现障碍。对这些社交功能障碍患者的关注,已经成为博物馆的社会责任。为了帮助自闭症儿童克服心理障碍,降低其在公共空间人群密集处的不适感,美国纽约交通博物馆(New York Transit Museum)、纽约海洋航空航天博物馆(the Intrepid, Sea, Air and Space Museum)、西雅图太平洋科学中心(the Pacific Science Center)、费城请触摸博物馆(Please Touch Museum)等博物馆为其推出了定期提前开馆项目。在清晨时分,博

物馆有意调低展厅灯光亮度,专为自闭症儿童开放,并鼓励参与项目的家庭完成个性化的定制参观线路。在部分展厅,博物馆推出适合自闭症儿童参与的互动展示项目,例如自由开放式的科学演示以及可以通过触觉感知所有物品的特殊展览,以期提高儿童观众的参与程度^[13]。多组参与博物馆活动的家庭反馈显示,博物馆精心营造的展厅环境可以帮助大多数自闭症儿童克服对环境的心理障碍,其中不少患者已经开始在展厅中与博物馆教育人员、其他观众发生自然交流,对其社交能力的恢复起到了积极效果。

3. 提倡积极健康的社交方式,促进社会和谐发展

近年来,中国互联网络发展迅速,根据中国互联网络信息中心统计,截至2017年12月,中国网民规模达到7.72亿,互联网普及率达到55.8%,超过全球平均水平(51.7%)4.1个百分点,而手机网民规模达7.53亿,占网民总人数的97.5%^[14]。互联网络已经成为现代社会生活衣、食、住、行、休闲、娱乐不可或缺的一部分,然而,网络的普及也带来一系列社会问题。马克·斯蒂芬(Marche Stephen)在《大西洋月刊》(*The Atlantic*)上发表文章《社交网络是否让人更加孤独?》,剑指信息时代网络社交的种种弊病,引起广泛关注。文章指出,越来越普遍的社交网络,如脸书、微博等,确实让人与人之间的关系网络空前密集,但是也让人在真实层面的感受更加孤独或自恋。根据文章提供的调查报告发现,人们在网络上的“朋友”数量空前增长,而现实中真实的至交好友却寥寥无几^[15]。而对于中国社会而言,被视为安身立命之本的家庭、社会关系已经受到各种冲击和挑战。一方面,各类社交软件几乎替代了部分“宅男”“宅女”的人际交往活动,使其只能不断在网络上寻找情感的补偿和寄托;另一方面,亲人、朋友之间面对面的真实交流时间却在不断减少,少有的朋友聚会、家人团聚活动也无法让网络沉溺者放下手机。更严重是,对网络的过度依赖甚至已经开始危害人们的生理和心理健康,例如时下流行的“低头族”“网瘾者”就是对手机依赖、网络沉迷、信息焦虑和情感匮乏的人群的形象描述。研究资料显示,为数不少的青少年乃至成年人对网络社交的严重依赖,已经使其逐渐丧失与人交流的能力,无法参与正常的社交活动,对生活、学习、心理、情感产生了消极的影响^[16]。上述种种社会现象说明,我们当下对家庭情感和人际关系修复的诉求已经超过了以往任何一个时

代,而这些问题只能通过真实社交的方式来解决。

面对网络普及引发的各种社会问题,从公共文化服务的角度讲,博物馆应该承担起提倡积极健康的社交方式、引导网络沉溺者改变生活方式的社会责任。然而,近年来,为了适应网络时代的社会发展,中国博物馆普遍热衷于展览数字化建设,而手机、iPad等移动终端及相关应用程序也为现代导览技术提供了更加便捷的平台。观众走进博物馆后通过下载App或者扫描二维码,就能完成一次自助参观。这种方式无疑满足了智能手机使用者的生活习惯,而且通过移动终端向观众推送的视频、图片、语音解说、互动游戏等也远远超出了图文展板的信息承载量。然而,原本作为重要社交场所的博物馆,是否真的需要为了迎合网络时代的流行趋势,而让原本充满趣味性、探索性的展览参观过程变成“低头模式”,让已经在生活、工作中备感信息焦虑的观众来到博物馆之后再度接受“信息轰炸”,让社交情感已经极度匮乏的观众在展厅中只能和同样手持手机、头戴耳机、低头刷屏的陌生人擦肩而过吗?我们并不否认数字化建设为博物馆带来的管理、展示、服务等方面质量的提升,但为了“网络化”“智慧化”而放弃博物馆的真实社交功能却绝非明智之举。

社交需求是人类社会属性的重要体现。马斯洛(A. Maslow)认为,爱、感情和归属感的需求都是属于人类的社交需求,人们渴望在家庭以及家庭之外的团体中拥有自己的位置。一方面他们从亲人的关爱中获得亲情,另一方面他们从邻里、同乡、族系、同阶层、同事、合作伙伴、朋友、熟人等种种关系中获得另一种社会归属感^[17]。或许,让观众暂时放下手机、远离网络的家庭活动以及集体参与、真实交流才是网络时代博物馆展览的最佳参观方式——如同南京博物院的民国老茶馆、中国杭帮菜博物馆的开放式厨房、索尼探梦科技馆的多人互动手影桌、沃克艺术中心的手提袋这样富有吸引力、创造力和参与性的体验项目。这些展览中的社交设计不仅可以让观众以更加积极的态度融入到参观过程中来,还能使其获得心理、情感上的快乐与满足,进而启发他们在现实生活中寻求更真实的情感归属和更健康的生活方式。

译:《大连接:社会网络是如何形成的以及对人类现实行为的影响》,中国人民大学出版社2012年,第2、5、12页。

- [2] John T. Cacioppo, William Patrick. *Loneliness: Human Nature and the Need for Social Connection*. New York and London: W. W. Norton and Company, 2008: 261-263.
- [3] John H. Falk, Lynn D. Dierking. *The Museum Experience*. Washington, D.C.: Whalesback Books, 1991: 16-17.
- [4] 同[3], 1991: 32.
- [5] Danish Agency for Culture, National user survey 2011, [EB/OL] [2011-09-23] http://english.slks.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/KS/institutioner/museer/Indsat-somraader/Brugerundersoegelse/National_User_Survey_2011.pdf.
- [6] Nina Simon. *The Participatory Museum*. California: Santa Cruz, 2010: 26.
- [7] Christina Alderman. I spy: Interpreting Artworks Through Games. *Museums At Play - Games: Interaction and Learning*. Edinburgh: Museums Etc, 2011: 49-51.
- [8] Katy Beale. *Museums At Play - Games: Interaction and Learning*. Edinburgh: Museums Etc, 2011: 6-7.
- [9] 同[7], 2011: 51.
- [10] Randy White. *Young Children's Relationship with Nature: Its Importance to Children's Development and the Earth's Future*. [EB/OL] [2004-06-09] <https://www.white-hutchinson.com/children/articles/childrennature.shtml>.
- [11] 李林:《体验经济时代的博物馆变革与创新——以美国康纳派瑞历史博物馆为案例》,《东南文化》2015年第4期。
- [12] David Allison. History at Play: Games, Learning Theory and Play Spaces at Conner Prairie. *Museums At Play - Games: Interaction and Learning*. Edinburgh: Museums Etc, 2011: 30-31.
- [13] Catherine Salthouse. *Autism in Museums, Western Museum Association*. [DB/OL] [2017-04-03] <http://www.westmuseum.org/articles/autism-museums>.
- [14] 中国互联网络信息中心:《第41次中国互联网络发展状况统计报告》, [EB/OL] [2018-03-05] http://www.cnnic.cn/hlwfyj/hlwzxbg/hlwjtjbg/201803/t20180305_70249.htm.
- [15] Marche Stephen. Is Facebook Making Us Lonely. *Atlantic*, 2012, (5): 5.
- [16] 胡玲娜:《新媒体环境下“低头族”的受众行为与心理分析》,《科技传播》2014年第14期。
- [17] A. Maslow. *Motivation and Personality*. New York: Harpers and Row Publishers, 1954: 41.

[1] [美]尼古拉斯·克里斯塔基斯、詹姆斯·富勒著,简学

Real-World Socializing in the Internet Era: A Study on Socializing Design of Museum Exhibitions

LI Lin

(School of History and Culture, Sichuan University, Chengdu, Sichuan, 610065)

Abstract: Virtual social networking in the Internet era can easily lead to various psychological and behavioral problems in real life. As a public cultural service agency, the museum has its unique advantage in providing a social networking environment to the visitors who have the demands for socializing. The growing needs for social networking in real life requires the museum to pay more attention to the incorporation of interactive design in exhibitions, for example, to create social space in galleries, install social interactive facilities, and develop participatory learning initiatives. Adding social and interactive design in exhibitions will not only greatly improve the efficiency of audience cognitive learning, but also achieve the purpose of affective communication between people, promoting the harmonious development of society.

Key words: museum exhibition; the Internet era; real-world socializing; affective communication; interactive design; socializing design; group participation

(责任编辑:王霞;校对:张蕾)

“国际博物馆日”南京博物院推出系列活动

为迎接和庆祝第42个“国际博物馆日”的到来,南京博物院(以下简称“南博”)举办讲座提前预热,并在2018年5月18日当天,白天推出重磅展览、夜晚再推精彩表演,为观众带来一场极具震撼力的视听盛宴。

5月13日,南博龚良院长在“南博讲坛”做了题为“做一座超级连接的博物院”的演讲,从多个方面深入浅出地阐释了今年“国际博物馆日”的主题——“超级连接的博物馆:新方法、新公众”。让公众深刻理解博物馆并不是独立存在的,它和社会各个方面能产生非常紧密的联系。现场座无虚席,气氛热烈,20多万名观众通过直播实时关注。

5月18日,南博重磅推出“穆夏—欧洲新艺术运动瑰宝”展、“毕勒克——捷克新艺术运动大师”展、“1918年捷克斯洛伐克建国百年图片展”。这是南博在2018年“国际博物馆日”向观众的“献礼”。

南博运用特有的策展人制度,将此次交流展览创造性地策划成三个展览,既全面又分专题地阐释了穆夏、毕勒克等艺术大师的美学风格与新艺术运动带来的影响,呈现了一场无与伦比的展览盛宴。

每年的“国际博物馆日”,南博都举办“博物馆奇妙夜”活动以飨观众。今年的5月18日,南博与交广网合作,联动苏州、徐州、南通地区的三家博物馆同开夜场。活动以“舞动一座博物院”为主题,以“舞”为线索,以相关文物为出发点,讲述博物馆,舞动博物馆。活动当天,众多观众冒雨前来参加,并有89.7万名观众通过网络直播关注博物馆的精彩夜游。在“国际博物馆日”这一天,南博正是采用这样的“新方法”连接更多的“新公众”,呈现博物馆为公众带来的更多可能性。