

《長·大》主題書展 施宜彰 熊家琪 陳家荷 傅熾羽 張家瑄 陳庭姍 壹、書展規劃成果

一、目標達成與否

除了禮拜四的口頭導覽時間，其餘展覽期間也有很多想要了解書展的人（至少有6個人以上）來主動詢問我們，我們也在空閒時間為他們介紹書籍、場佈互動品與書展的設計理念。觀展後，也有許多讀者詢問選書原則，如何預約和借閱書展中的展出的書籍，因此我們覺得有達到我們要的目標效果。讓觀展者透過書展更了解書籍與對於長大意義的反思。

二、與企劃不同之修改

最原先的規劃裡頭，包含了平時導覽、影片放映，以及11/30(四)當天下午的30分鐘導覽時間。平時導覽就是在非課堂上指定的導覽時間外，如有他人來參觀，我們會有什麼樣的遊戲或活動可以提供給他們。影片放映則是展期兩週內的週五下午，放映了我們所選擇的六部片中在粉專上得票最高的兩部分別放映。而底下將就這三個部分，探討我們實際的執行成果跟當初規劃的有所異同之處。

1. 無人引導的闖關小遊戲：我們原本希望除了導覽時間外，來參觀的朋友們也可以收穫良多，所以希望設計不需引導就可以玩的闖關小遊戲。除此之外，也希望他們能帶走一些有趣的東西做紀念，對我們的展覽留下回憶。所以當初設計一個與我們主題相關的心理測驗樹狀圖，回答 yes/no 題目到最後能夠獲得一張相對應的書籤。另外還有，在展區的牆面上，放上了長大過程中可能遇到的幾種情境，並從展覽書中選擇相對應的句子製成翻牌設計，引起觀展者共鳴。最後，是我們設計的成長隧道，兩旁掛上七彩的紙條，讓觀展者寫下自己對長大的定義或期許等。關於這三個小活動，我們做了一些刪減及調整。翻牌部分我們做了保留，另外則是增加了寫一封時空信給自己的活動，觀展者可寫一封信給外來的自己，我們也已於12/25(一)親自送達他們手中。為了避免過於繁雜，我們僅保留最希望帶給參展者感動的幾個設計，趣味性較高的項目，如心理測驗，斟酌之後便刪除了。
2. 平時導覽：因為當初組員們都很喜歡我們的發想理念，所以也想說平時大家有空就可以待在兒讀，如有人進來我們可以提供簡短介紹、理念宣揚，他們參觀有問題等等我們也都可以做解答。然而我們發現如果沒有看到我們的粉專、海報，除了導覽時間之外真的比較少人會參觀我們的書展，或是同組組員邀請來的話，也就已經會有組員帶他們逛展了，因此最後並未實際安排人力，硬性要求每個時段都要有人待在展區。

3. 專門導覽：就 30 分鐘的導覽而言，我們除了最一開始希望引導大家進入書展主題而設計的贈送書籤活動外，也希望透過 RPG 角色扮演，讓參展者解題、達成任務等，讓他們對我們的書籍有所認識。不過最後我們實際執行的情形是，除了一開始有讓來聆聽導覽的人們分享他們的想法之外，後面的書籍介紹主要還是以較少互動的導覽方式呈現。當初做了這樣的抉擇與考量，是因為看過其他組的導覽，他們書籍介紹的部分講得相當詳細，會引起讀者興趣，我們擔憂像 RPG 這樣的活動可能會佔掉很多時間，或甚至時間難以掌控，每個人的感受差異會較大，也可能只能較淺層的了解我們的理念，因此改成最後的呈現方式。而由於我們展間本來就有作了前述所說翻牌、時空信、成長隧道等的設計，我們留一些時間讓他們自行參觀時，其實發現他們並不會覺得無趣而離開，每一本書或是影片旁邊加上的簡短介紹，反而很能吸引他們的目光。看到觀展者投入的模樣，組員們都相當開心！

整體來說，我們當初規劃時有許多提案與想法，希望能藉以吸引更多觀展者。然而更深入討論後，僅保留更能引起共鳴與反思的部分，讓他們在舒適的空間中，留更多時間給書籍與自己，並在踏出展區後，獲得一些感動。

貳、各規劃遭遇之問題

一、宣傳部

1. 粉專經營：為期一個月的粉專宣傳觸及率最高曾達到一千人次，平均約為五百人。宣傳的十篇文章中以一篇文章介紹所有電影展品，再以四篇文章從四大階段—童年、中學、大學、出社會—中各選其中一本特色書籍代表該階段並撰寫簡介，帶出本次書展的主要架構。從此粉專可以獲得關於本展覽的各種資訊，對於感興趣的受眾們十分有幫助，組員們也可以透過分享貼文告知朋友們展覽的相關消息，整體而言所遭遇之最大問題為其宣傳力稍嫌不足，參觀展覽及欣賞電影的觀眾仍以組員的朋友們為主，無法突破同溫層。
2. 宣傳片：由於時間成本龐大且效果未能確定，經討論，最後決定刪除此宣傳手段，雖有點可惜，但卻也是考量時間與成本的最佳辦法。

二、場佈部

1. 空間配置：在設展時發現，因兒讀區的展區比起系圖大廳的展區較不顯眼，必須先走上樓梯，因此我們希望對展覽路線的導引不僅僅限於兒讀區內部，要從系圖門口就開始引導，故將海報移到系圖門口，也放置了一些小物品樓梯旁邊，希望能吸引來到系圖的人，引起他們的興趣。實作時，我們也發現兒讀區的燈光昏暗，不能時時開著燈，很難讓人有興趣走到展區參觀我們的書展，因此我們將垂

掛式小卡採用亮一點的顏色，讓漂亮的垂掛小卡能在兒讀區被凸顯出來，一方面讓兒讀看起來繽紛一些，另一方面也強調了這個書展最吸睛的看點，並藉著這個展品吸引人走到展區觀看展出的書籍。

2. 展品設計：這一次設計了很多展品，像是量身高板板、垂掛式小卡、佳句翻牌、時光郵筒等，其中使用率與預期相差最多的就是時光郵筒，討論後，我們認為是因為時光郵筒不符合「最小努力原則」。由於來觀展的讀者大多是我們邀請來的朋友或老師，其實並沒有太多時間，也沒有很強烈的動機去寫這麼多字的時光信，最後總共只有兩位讀者寫了時光信投入信箱。
3. 預算控制：本次書展的預算全部都花在印製海報，其他展品的材料幾乎都是由組員從家裡帶來、甚至是自掏腰包購買，超出不少預算。
4. 溝通協調：布展過程因為沒有溝通好，導致同樣的展品被重複製作，不過幸好最後將材料物盡其用，製作另外一個展品上。

三、口頭導覽

1. 口頭導覽規劃：

- 互動小遊戲：10 分鐘
- 書展簡介：2 分鐘
- 書籍介紹：12 分鐘
- 展間參觀：5 分鐘

起初小遊戲的互動性還不錯，然而在書籍介紹時有看到有些人開始恍神，甚至睡著，或許下次可以加入一些問答或互動，避免太長時間的單向傳遞資訊，讓觀眾更能融入其中。另外，在進行導覽時，有注意到投影片背景太白，而兒讀環境又太暗，導致感到刺眼的情形，下次應該更加注意環境的明亮程度，進而調整投影片的設計，以使觀眾感到更加舒適。

參、參觀者問題回饋與建議

回饋表單結果如下：

#	導覽內容實用性	導覽內容豐富度	導覽活動互動性	導覽時間安排	展場佈置評分	還有什麼其他的建議呢？趕快跟我們說說吧！
1	5	5	4	4	5	沙沙的書籤好漂亮><
2	5	5	5	4	5	辛苦了
3	3	3	2	3	3	空間運用不錯)
4	4	5	4	4	5	棒棒棒
5	5	5	5	5	5	講得很好！！！！很有感觸！謝謝邀請我的傅姊羽 謝謝熱情親切的導覽同學熊【？！
6	5	5	4	5	5	熊講解的好好 佈展很精美 大家的一學分都好辛苦喲
7	4	4	5	4	5	小遊戲很好玩
8	4	4	4	4	4	LIKEY LIKEY♥♥♥
9	4	5	4	4	5	想聽漂亮的獻語姐姐解說
	4.333333333	4.555555556	4.111111111	4.111111111	4.666666667	

由此可知觀眾對本次書展的場佈非常滿意，口頭導覽內容也不錯，而導覽的互動性與時間安排則可以再調整。此外，本次書展回饋單的填單率約為四成，雖已經以「填單即可獲取精美書籤」作為宣傳手法，但填單人數仍不理想，亦或許可以改在自由參觀前進行回饋單填寫的宣傳，或許可以提升填單人數。