

出國報告（出國類別：出席國際會議）

## 出席美國觀眾研究協會(Visitor Studies Association)2012 年研討會

服務機關：國立科學工藝博物館

姓名職稱：王啓祥 副研究員

派赴國家：美國(北卡羅萊納州，羅利)

出國期間：2012 年 7 月 23 日至 30 日

報告日期：2013 年 3 月 5 日

## 摘要

美國觀眾研究協會(Visitor Studies Association，簡稱 VSA)是博物館觀眾研究領域相當具有國際性、專業性與影響性的專業組織，每年研討會的研討主題與內容，相當程度反映出當前博物館觀眾研究面對的主要問題與發展趨勢。本出國計畫為筆者運用國科會補助專題計畫之經費與研究成果，研提論文於會中發表與交流，本報告針對研討會內容與參訪鄰近博物館提出心得與建議，包含博物館應學習觀眾研究新議題與方法；增進社群媒體的應用與研究；增進觀眾探索經驗的新型態等內容。

關鍵詞：非制式學習、觀眾研究、社群媒體

# 目 次

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| 壹、計畫緣起與目的                                              | 1  |
| 貳、參加研討會過程與內容                                           | 1  |
| 參、參訪博物館過程及內容                                           | 6  |
| 一、北卡自然科學博物館(North Carolina Museum of Natural Sciences) | 6  |
| 二、北卡歷史博物館(North Carolina Museum of History)            | 10 |
| 三、兒童博物館(Marbles Kids Museum)                           | 11 |
| 肆、心得與建議                                                | 14 |
| 伍、附錄                                                   | 17 |
| 附錄一 論文通知信函                                             | 17 |
| 附錄二 發表論文內容                                             | 18 |

## 壹、計畫緣起與目的

美國觀眾研究協會(Visitor Studies Association，簡稱VSA)是博物館觀眾研究領域相當具有國際性、專業性與影響性的專業組織，致力於透過研究、評量與對話，以瞭解與增進非制式學習環境中觀眾的參觀經驗及影響，其成員包含世界20個國家的博物館界、大學與研究機構之評量專家、教育人員、展示設計、行銷人員、規劃與研究人員。自西元1988年成立後舉辦第1次年會與研討會，這次是第25屆會議，而每年這個國際性專業組織研討會的研討主題與內容，相當程度反映出當前博物館觀眾研究面對的主要問題與發展趨勢，為各國家間博物館觀眾研究領域交流的重要平台。

2012年研討會自7月26-28日於北卡羅萊納州的羅利市(Raleigh, North Carolina, USA)舉辦。筆者運用國科會補助專題計畫之經費與研究成果，研提論文於會中發表與交流，論文通知信函如附錄一；發表論文如附錄二。簡言之，本次與會目的如下：

- 一、發表論文，增進博物館觀眾研究專業知能之分享與交流。
- 二、參與相關研討、學習及交流活動，經營合作關係。
- 三、參觀鄰近博物館及文化設施，吸取相關經營管理經驗。

## 貳、參加研討會過程與內容

依據研討會議程，筆者與會行程如表 1 所示。

表 1 出席研討會行程表

| 日期/星期      | 活動內容             | 備註 |
|------------|------------------|----|
| 7/23 日(週一) | 去程(桃園機場-羅利市)及準備日 |    |
| 7/24 日(週二) | 參觀博物館            |    |
| 7/25 日(週三) | 參觀博物館            |    |
| 7/26 日(週四) | 發表論文、參加分組研討、交流活動 |    |
| 7/27 日(週五) | 參加專題講座、分組研討、交流活動 |    |
| 7/28 日(週六) | 分組研討及閉幕式         |    |
| 7/29 日(週日) | 回程(桃園機場-羅利市)     |    |
| 7/30 日(週一) | 抵達高雄             |    |



圖 1 筆者在論文發表現場與知名的  
Dr. Steve Bitgood 合影



圖 2 論文發表情況



圖 3 圓桌論壇

在參與本次研討會相關研討，筆者認為有四篇非常值得國內博物館參考的論文，概述如下：

一、家庭在參觀動手觸摸池塘關於生態學之對話分析 (Families Talking About Ecology at Touch Tanks)

發表人 Chuck Kopczak, Ph.D., California State University Long Beach, California  
Science Center Jim Kisiel, Ph.D., California State University Long Beach

這個研究主要是在探究幾個問題：在家庭觀眾參觀觸摸池塘(水族館)的相關展覽時，他們花多久的時間談論關於生態學的主題？在參觀者觸摸池塘相關展覽時，在他們的對話中試著想傳達哪種生態學內容？在對話中又有多少是談到其他議題，例如池塘的設計、動物類型、或是與職員的互動？

本研究是根據維高斯基的社會文化理論，學習是透過社會互動建構的，藉由與更有經驗的個人、物件和文本。語言扮演一個卓越的角色，對話是人類社會溝通的首要方法，讓兒童從中去學習他們的文化。

該研究以 41 個多世代，並且以說英文為主的家庭為研究對象，同時這些家庭都包含至少有一位成人以及一名三歲至十七歲的兒童成員，這些研究對象在四個水族館的互動對話都被記錄下來，以供分析。在蒐集資料後，該研究的研究者以生態學的片段討論為基礎，分析這些家庭的參觀記錄。家庭觀眾在 4 個博物館（2 座在加州、2 座在奧瑞崗州）中觸摸池(touch tank)關於生態議題 ecological talk 對話分析，以數位錄音、數位錄影蒐集資料，透過量化與質性分析對話內容。結果指出大約只有 9% 的全部對話時間，是在談論關於生態學的話題，其中談論的大部分是關於生物體，其中的 40%則是談論到與其他人參與者的互動和他們所觸摸到的生物，而不是談論關於生物體與環境的互動。其他談論內容，例如池塘的設計看起來似乎與生態學對話數量的多寡沒有任何影響，反倒是生態學相關談論在探討無脊椎動物與有脊椎動物物種的談論中較常出現。相似的是在參與者與館員間談論生態學相關話題談話時間顯著較長，只是參與者彼此談論生態學的相關話題則較少。另外，量化部分的結果包含家庭總共對話時間；生態議題對話時間，佔多少比例；有多少段生態議題的對話？家庭間及家庭與館員間對話佔多少？兩類產生生態議題對話的數量與比例。在質化部分的分析，針對對話歸類為傾聽、分析、綜合、解釋，各有多少段。此篇之研究方法頗值參考。



圖 4 Dr. Chuck Kopczak 發表論文

二、測量情感反應的新方法：心理生理學的潛力(New Methods for Measuring Affective Response: The Potential of Psychophysiology)發表人 Jessica Sickler, Institute for

## Learning Innovation

本文分享研究者應用心理生理學在觀眾研究上，以一座天文館放映的電影(馬雅的天空故事)作為研究範圍。本文對於應用心理生理學方法的效用和實用性做進一步的了解，包含針對參觀者對於身臨其境的經驗、情感和回應的探討。

一些心理生理學的資料由以下幾部分蒐集(1)心跳頻率，交感神經系統的反應，對應的覺知和“戰鬥或逃跑”反應;(2)皮膚電效應(EDA)，皮膚導電記錄是一個可被信賴的方式，關於覺知和外部的身體和情緒刺激的反應。(3)使用一個刻度盤，觀眾可以在他們觀看整個放映片的期間持續不停的轉動，藉此顯示出他們對於該放映片的享受程度。

研究在放映前進行一個問卷調查去測量傳入的天文知識和馬雅文化。在這個研究中一共有三十五位成人參與，該影片被分割為 31 至 60 秒的片段。結果顯示出該影片某些部分引起觀眾強烈情感反應，部分影片片段的情感反應較弱，包含快速的屏幕視角改變、身臨其境的場景與高產值的覺知影響(通過皮膚電導所收集)和注意(通過心跳率所收集)。研究也顯示出真實時間和生理反應是沒有連結的，一些引起身體生理反應的場景不一定是收視率高的場景。這份研究突顯出觀眾體驗研究的複雜性，並且可供研究者使用工具的價值，使研究者去記錄和理解觀眾情感反應。

三、物件在知識獲得上扮演著特別的角色? (Do Objects Play a Special Role in Knowledge Acquisition?) 發表人 Daniela Bauer, Institut für Wissensmedien (IWM)  
- Knowledge Media Research Center (KMRC) (Presenter) Constanze Hampp,  
Deutsches Museum (Co-Author)

網際網路和電視受限於文本和圖片，但博物館能夠真實呈現“真實的事物”。使用物體去溝通內容是博物館的自我定位。但這個傳統的展示知識的方式是否影響非正式學習的品質呢？博物館展示物件，物件有一些相較於其他形式的優勢，像是文字描述所欠缺的。過去研究宣稱使用物件的效果是顯著的，因為它引導觀眾去察覺展覽是可信且有說服力的。物件使得博物館參觀經驗更有趣，並且觀眾可以更容

易的將文物和歷史連結在一塊。科學博物館，像是在慕尼黑的德意志博物館，傳統上著重於科學和技術成果。物件扮演的角色如同“過去的見證”或是“存在的證明”，如今已經轉變為“在贊成或反對現代化，以及引起歧義技術的物質論點”。

本研究發展不同的展覽型態，關於有爭議的科學主題包含身體的增強和奈米技術。本研究測試真實的物體是否被參觀者評定為更可信的，這部分展示三個關於有爭議的技術。每一個參與者都看到相同的爭論，之後變更展示形式，包含變更物體或照片。參與者在參觀不同展示型態的眼球移動，透過眼球運動追蹤器紀錄下來做分析。

研究結果顯示當爭論被以真實的物體展示時，參與者認定為更可信的。分析發現當觀眾觀看真實的物體時，物件被觀察的時間較長，且比照片的展示型態有更長的觀察時間。結果顯示出展示真實的物件有正面的效益，不管是在參觀者的注意力和記憶上，以及對於展覽的可信度。

#### 四、我的旅遊顧問：從社群媒體挖掘參觀者的看法(My Trip Advisor: Mining Social Media for Visitors' Perceptions) Elizabeth L. Maurer, Director, Re-Living History

在二十一世紀，社群媒體重新建構人類的互動。人們日益轉為使用社會媒體去學習新的知識、尋找新的產品或服務，以及表達他們的想法和感受。博物館必須精通使用社群媒體的溝通管道，像是部落格、推特、臉書等，達到吸引觀眾和潛在參觀者。然而，大部分的博物館很少從事於間接的社群媒體，特別是評論網站，像是旅遊顧問。

本研究是以作者發表的一篇文章：它是一個博物館嗎？這有關係嗎？一文為基礎，去挑戰博物館的定義、重新去定義“博物館”。研究方法是對於旅遊顧問網中評論者的評論，以及人口統計資料進行分析。資料包含評論文本和等級(包含 1 至 5 的李克特量表)，以及包含人口統計資料包括性別、年齡和原籍國家。

旅遊顧問的評論者使用社群媒體去分享他們的個人觀點，以及使得他們的意見有重要的影響。研究指出很多的潛在觀眾使用評論網站作為他們參觀的決定參考。



社群媒體的擴大，博物館將發現線上意見之分享，會成為博物館與潛在觀眾的關係之間最具有影響力的關鍵。社群媒體塑造期望，當仔細解構時，像是旅遊顧問對於參觀者的經驗提供有價值的見解。參觀者的分享他們的經驗，博物館可以從中學習到很多有用的資訊。

## 參、參訪博物館過程與內容

### 一、北卡自然科學博物館(North Carolina Museum of Natural Sciences)

北卡自然科學博物館可回溯至 1897 年，博物館成立宗旨為增進社會大眾更加了解並且感激環境，以多元方式強調北卡羅萊納州和美國東南部的自然多樣性，並將該地區與世界連結作為一個整體。該博物館主題大多圍繞在附近區域為主的生物及環境相關主題，例如海洋生物，以及恐龍和昆蟲相關主題的展覽，同時也提供多元性的主題展覽，供參觀民眾選擇，像是博物館最近推出鐵達尼號的相關展覽，吸引民眾增加參觀意願。該博物館不僅提供實體展覽外，在博物館官網上也提供線上展覽，讓民眾可以透過網路去觀看博物館展品，充分運用現代科技增添便利。

筆者認為該博物館展示北卡地區動植物、環境等，以標本、複製品等方式呈現，展示環境、內容、方式並無特別另人印象深刻之處。不過該館有幾個特色值得學習：

(1) 探索室 (discovery room) 頗受家庭觀眾喜愛，特別是蜜蜂活體展式。



圖 5 探索室外觀



圖 6 探索室內部



圖 7 蜜蜂活體展示之蜂巢展示



圖 8 蜜蜂活體展示



圖 9 甲蟲蛻變過程活體展示

(2) 該博物館的館員活潑、熱情與觀眾互動。



圖 10 博物館員為觀眾說明實驗室器具操作

(3) 其中該館的自然研究中心(Nature research center) 2012 年 4 月開幕，營運經費來自政府，建造經費來自贊助，頗有特色。



圖 11 Nature research center 建構設計圖



圖 12 Nature research center 內部一景

(4) 此外另一特色是該館 3 層樓高的地球劇場。



圖 13 地球劇場內部



圖 14 地球劇場內部

(5) 該中心特別設置多種主題的研究型實驗室與探索型實驗室是一大特色，研究型實驗室是從大學或研究機構聘請專業研究人員，將研究人員實際研究情況變成大眾參觀的展示；探索型實驗室提供民眾操作學習資源與機會。筆者在探索實驗室(Investigate Lab) 與該館負責同仁相談甚歡，該實驗室容量約 20 人，Bob 先生親自為觀眾講解用法及注意事項。筆者在現場的觀察發現，大人和小孩都很有興趣操作。





圖 15 筆者與負責館員 Bob 先生合影



圖 16 研究型實驗室



圖 17 Investigate Lab



圖 18 Investigate Lab 內民眾操作情形



圖 19 Investigate Lab 內親子操作



圖 20 Investigate Lab 內觀眾動手操作

(6)有趣的是該博物館運用最新科技，用 Ipad 錄製探索教具的使用說明與步驟，讓觀眾可以先看後，再操作學習。



圖 21 該博物館運用 IPad 錄製使用步驟

## 二、北卡歷史博物館(North Carolina Museum of History)

本館以展示北卡從過去到現代的發展過程，大都以靜態的文字、文物為主。比較特別得是關於北卡州選美的特展，在歷史博物館展出這要的主題與內容較為特殊。



圖 22 北卡歷史博物館外觀



圖 23 館內歷史相關展覽簡介觀



圖 24 館內戰爭武器文物展示



圖 25 館內歷史人物介紹及相關文物展示



圖 26 館內選美比賽展示介紹



圖 27 館內選美比賽服裝展示級比賽  
歷史介紹



圖 28 館內選美服飾及相關照片展示

### 三、兒童博物館(Marbles Kids Museum)



圖 29 Marbles Kids Museum 外觀



圖 30 Marbles Kids Museum 內部



Marbles Kids Museum 是在 2007 年 9 月 29 日開館，專門針對孩子和內心裡有個孩子的成人所開放。在該館，兒童是被鼓勵去運用他們的腦袋去思考，並且藉由想像力、探索和遊戲中學習新的事物。博物館使命為啟發想像力、探索，同時藉由在遊戲中的非凡冒險和 IMAX 大銀幕電影體驗經驗從中學習。博物館包含的核心精神有：

1. 創造及創新，我們給予孩子工具和資源去想像、創造、實驗和解決。
2. 健康的主動積極的，我們提供遊戲環境去促進身體活動和健康的選擇。
3. 建立你的大腦，我們傳達好玩有趣的經驗去幫助孩子發展技能在生活和學習中成功。
4. 連結和溝通，我們幫助孩子學習一起合作去探索新的構想。
5. 在環保中長大，我們呼籲孩子以行動去幫助照顧地球且維護其本身的資源。



圖 31 核心理念展示於館內牆上



圖 32 捐贈贊助名單列於牆上

該博物館是由各界捐助設置，收費標準是門票 5 美金、觀眾購票後以貼紙識別、進館。該館的理念是「跟我們服務的小孩一起學習與成長」（Learning and growing with the children we serve.）。博物館的館名讓人疑惑，為何不直接稱為 children museum? 原來是因為 Marbles 是英文 Brain 的暱稱，該博物館館中也用了 2 百萬顆彈珠裝飾，藉此象徵多用腦、多動腦，因此以 Marbles 做為博物館的館名，別有寓意。



圖 33 館內提供積木供兒童動手組裝



圖 34 賽車組裝與比賽

館內展覽大多以吸引兒童為目的設計，像是舉辦探索水的力量、與火決鬥...等等相關主題。館內展示內容提供動手動腦機會，非常有特色，令人驚嘆。在館內可以觀察到參與動手動腦展示的小朋友，會自己組裝賽車、進行比賽，小孩比賽完，還會思考、討論，進行修正，例如筆者在旁觀察就聽到，兒童們會討論說，若將車子變小、車子會跑得比較快。另外，展示的內容也包含實際工具的使用、服裝設計實作、大型積木等，小朋友的作品可以展示在牆上，分享、獲得鼓勵及啟發創意。由此可以看出該館展示動手動腦的內容的多元與豐富性，涵蓋的領域不是單一的領域，讓小朋友可以多元學習不同領域的知識和經驗，同時也可以探索自己的興趣所在。



圖 35 觀眾實際運用紡織工具操作情形





圖 36 觀眾紡織材料



圖 37 觀眾編織成品

筆者在現場的觀察發現，牆上除了有小朋友動手動腦的作品成果展現，另外，牆上還有愛迪生等發明家的名言，例如我沒有失敗，我只是發現一萬次行不通的方式( I have not failed, I've just found 10,000 ways that won't worked)，藉此鼓勵小朋友，建立科學探索的觀念。



圖 38 館內提供的木工工具



圖 39 兒童木工作品陳列

另外，該館還設有戶外花園，讓小孩可以認識各種日常生活可見的植物、蔬菜，並且貼心提供飲水。此博物館的展示型態，動手作的主題及內容連大人也很有興趣，例如服裝設計、紡織；在木工操作區更讓筆者驚訝，非常大膽的提供小孩使用工具，認識材料機會，另外該博物館規定不准拍攝小朋友照片，以保護隱私，亦值國內參考。

## 肆、心得與建議

綜合上述，筆者出席本屆研討會及參觀博物館之心得與建議，分項說明如下。

### 一、對於觀眾研究新議題與方法的學習

博物館應思考如何增強博物館展示對觀眾參觀行為的影響，以及著手進行其相關研究。例如在觀眾研究協會研討會所發表的文章中，家庭觀賞生態池以及德國博物館針對觀眾測量情感反應兩篇文章都提到相關的內容。家庭觀賞生態池一文提到在家庭團體觀賞生態池時，從中觀察且記錄家庭成員間藉由觀賞生態池對於相關的生態話題的談論內容以及談論的頻率，其研究結果指出觀眾在談論生態相關議題時比較傾向與展品可以有所接觸、互動，這也顯示出博物館在展品的安排上展品與觀眾的互動性為影響觀眾參觀行為的重要性。

另外，在德國慕尼黑的德意志博物館用目光追蹤系統來對觀眾進行觀察及記錄，觀察測量結果顯示，當該展示主題是以不同形式展現對參觀觀眾的參觀行為有不同的影響，若是以真實物體展現則會使觀眾認為可信度較高，同時也加深其參觀印象。由此可看出博物館在規劃及設計博物館展示時，應該更加多方面的去思考，針對展示主題來規劃其展示內容以圖片、物體實體或是以科技工具輔助..等其它方式中，應該採用哪種方式去呈現展示內容，以加深觀眾參觀印象以及增進觀眾參觀意願。

## 二、增進社群媒體的應用與研究

博物館應多利用社群媒體資訊了解觀眾對博物館的認知及參觀感受。在“我的旅遊顧問：從社會媒體探討觀眾的看法(My Trip Advisor: Mining Social Media for Visitors' Perceptions)”一文中提到由於社群媒體的興起，許多觀眾會運用社群媒體發表對於博物館的看法，而這一塊是目前應被博物館經營者去關注及了解的。博物館管理者及從業人員不應僅是關注有哪些人加入了社群媒體，同時更應該去分析這些加入者的背景，去了解或解析他們對於博物館的認知以及參觀後的對於博物館的印象、看法。同時，博物館也得以從中去學習且了解參觀觀眾對於博物館的認同及相關的看法，從中選擇作為博物館營運改善的參考。另外，博物館也可以從中去了解那些潛在參觀者或較少參觀博物館的觀眾不常到館參觀的原因，進一步進行改善，增進博物館對於潛在參觀者的關係建立與開發。

## 三、博物館增進觀眾探索經驗的新型態

博物館可多提供觀眾可以自行動手操作及探索的機會。筆者在北卡自然科學博物館及兒童博物館的考察經驗中，發現不管是成人還是兒童對於可自行動手操

作探索踴躍參與。在北卡自然科學博物館中提供探索室，裡面提供昆蟲標本、蜜蜂活體展示等等。這些都吸引大人小孩的目光也增進其參觀意願，尤其探索是深受家庭團體的喜愛。北卡自然科學博物館同時也提供觀眾探索實驗室，提供可供觀眾自行動手操作及探索的設備，例如：顯微鏡與標本..等等，供參觀觀眾自行取用，實驗室內可觀察到不論是大人小孩對於動手操作的熱烈參與，親子參與更是不少。

兒童博物館針對兒童提供工具，讓兒童可以自行針對有興趣的主題進行動手操作及探索，主題包含服裝設計、紡織、木工..等等。透過動手操作的機會，讓兒童可以從中去對自我興趣的了解，同時也從中獲得相關領域工具運用的知識及實際操作經驗。在兒童博物館中，不僅是兒童踴躍的參與其中的操作活動，同時也有許多大人熱烈參與其中，可見博物館可多提供給與觀眾自行動手操作的機會，進一步提升觀眾對於相關知識學習的興趣，以及從博物館參觀經驗中獲得更多的學習成果。

## 伍、附錄

### 附錄一 論文通知信函

Dear Chi-hsiang:

Sorry for the delay in our notice. We are pleased to accept your submission,

**Older people: To be or not to be museum visitors**

for a poster at the 2012 VSA annual conference. Below are reviewer comments on your proposal. Please consider their comments carefully, as they may be useful to you in the final development of your presentation.

**Please reply to this email to confirm your participation, as well as the participation of any additional presenters in the conference as soon as possible and no later than Tuesday, February 28, 2009.**

Information regarding your presentation timeslot will be forthcoming. You will be contacted by Valerie Grabski, the VSA Abstracts Editor, in March regarding preparation of your session abstract.

Registration for the conference will be open March 5th. You can find more details at the VSA website: <http://visitorstudies.org/conference-overview>

If you have any additional questions, please feel to contact either of the conference co-chairs via email at the following email address: [conference@visitorstudies.org](mailto:conference@visitorstudies.org)).

We look forward to seeing you in Raleigh.

Regards,

Ross Loomis, Theano Moussouri, and Rob Jakubowski

VSA 2012 Program Co-Chairs

## Older People: To Be or Not To Be Museum Visitors



## Background

**Baby  
Boomers**



**Retirement  
Age**

- More than 7% of the population is 65 or over in Taiwan & many other countries.
- The elder is underserved segment among museum visitors.
- Museums should respond to demographic change.



# The Aims of the Research

To understand:

- Motivations of visit
- How the elder perceive museums
- What stops the elder from visiting museums



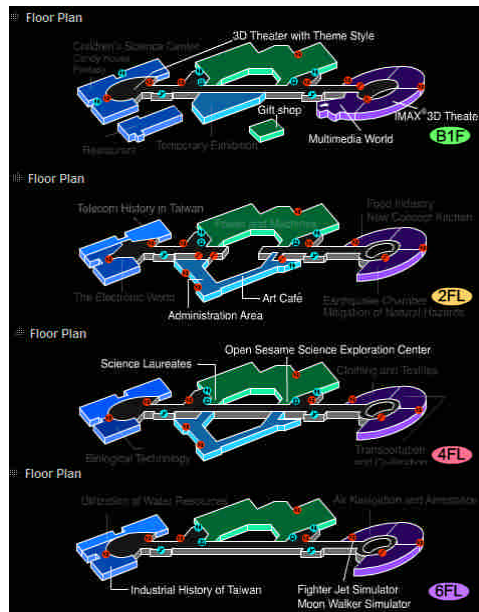
3

## The NSTM

- The NSTM is the first science and technology museum in Taiwan, opened in 1997 with a floor space of 114,355m<sup>2</sup>
- NSTM exhibitions focus on four aspects:
  - history of technology
  - technology in daily life
  - materials and machinery
  - information and energy



4



5

## Method

Qualitative research

➤ 40 face-to-face interviews



Interviewees



Regular visitors: 13



Non-regular visitors: 27

6

# Method

## Interviews conducted

- Inside the NSTM
- Community center and museum park



## Interview Guide

| Regular Visitors                                                                                                                                                                                                                                                          | Non Visitors                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Personal information                                                                                                                                                                                                                                                   | 1. Personal information                                                                                                                                                                                                                                           |
| 2. Motivations for visiting the NSTM<br>(1) When did you last visit the NSTM?<br>(2) How often do you visit the NSTM?<br>(3) How did you hear about the NSTM exhibitions?<br>(4) Why did you want to visit the NSTM today?<br>(5) What keeps you coming back to the NSTM? | 2. Barriers to visiting the NSTM<br>(1) Have you ever been to the NSTM?<br>(2) When did you last visit the NSTM?<br>(3) What makes you unable to visit the NSTM?<br>(4) Why deters you from visiting the NSTM?<br>(5) What would make you want to visit the NSTM? |
| 3. Perceptions of museums and the NSTM<br>(1) What is your perception of museums?<br>(2) Have you ever visited the NSTM or other museums by yourself?<br>(3) What kind of place do you think the NSTM is?<br>(4) How would you introduce the NSTM to others?              | 3. Perceptions of museums and the NSTM<br>(1) What is your perception of museums?<br>(2) What kind of place do you think the NSTM is?<br>(3) How would you introduce the NSTM to others?                                                                          |
| 4. Leisure activities<br>(1) What are your regular leisure activities?<br>(2) What are your major considerations when planning your leisure activities?                                                                                                                   | 4. Leisure activities<br>(1) What are your regular leisure activities?<br>(2) What are your major considerations when planning your leisure activities? 8                                                                                                         |

# Motivations of regular visitors

- **Social interaction**
- **Learning**
- **Accessibility**



9

## Barriers to visit museums

- **Intrinsic factors:**
  - not bothered about learning anything new
  - having no interest
- **Extrinsic factors:**
  - limited understanding of museums
  - unable to relate museums to daily life
  - preferring other leisure activities
  - not having anyone to go with



10

# Perceptions towards museums

## ➤ Older people that regularly visit museums

- Likely to be familiar with museums
- Understand the educational & leisure opportunities offered by museums



## ➤ Older people that rarely or never visit museums

- **Pre-existing negative image of museums**
- **Couldn't relate to museums**
- **Museums are for youngsters and students**



11

## Conclusions

### ➤ Older people who visited museums regularly cited their desire to learn as their main motivation for visiting museums.

### ➤ Typical profile of older museum visitors

- Prefer museums that offer learning opportunities
- Have a strong desire to gain knowledge
- In relatively good health
- Like to accompany family members on museum visits

12

# Conclusions

## ➤ Barriers to visit museums

- **Intrinsic factors** - lack of interest, lack of motivation to learn
- **Extrinsic factors** - inaccessibility, time pressures, no understanding of museums, unable to relate to daily life, no-one to visit with, preferred other leisure activity

## ➤ Typical profile of older people who never or seldom visit museums

- Prefer leisure activities that involve interaction with friends, like singing, chess, sport etc
- No strong desire to learn
- Less educated
- Relatively unhealthy lifestyle

13

# Implications

- Social factor is the key issue of the elder's leisure life. It influences their motivations to visit museum, or stops them from visiting museums.
- Museums should be willing to try out different promotional activity to become more attractive to older people and improve the perception of museums among older people.
- Museums should consider the social needs of older people and promote activities that encourage families to interact and spend time together.

14