

出國報告（出國類別：其他）

國立自然科學博物館
2025 日本世博、博物館
展示與空間平面設計巡禮



服務機關：國立自然科學博物館
姓名/職稱：李羿瑄/約用技術助理、
黃姿菁/約聘技術員、邱滢霓/約用服務員
派赴國家：日本大阪
出國時間：114 年 06 月 17 日至 06 月 24 日
報告日期：114 年 08 月 27 日

摘要

2025 年大阪世界博覽會（Expo 2025 Osaka）將是一個全球注目的盛會，匯聚來自世界各地的創新設計與文化展示。希望透過參與此盛會，汲取設計靈感，提升科博館的展覽創意與功能。

大阪世界博覽會融合先進科技、藝術文化與可持續發展理念，為我們提供了一個廣泛的靈感來源。透過參觀來自世界各地的展館與互動展示，設計人員將有機會了解前瞻性的設計趨勢，也能從不同國家的展館視覺設計受到啟發，並將這些創新理念應用於科博館未來的設計與規劃中。

日本博物館以其精緻的設計、文化敘事能力以及對觀眾體驗的重視而聞名，展覽空間通常結合敘事性與功能性，可以從中學習如何通過空間設計將觀眾帶入展覽的故事中。同時，博物館展示的規劃與動線設計，更能在有限的空間內引導觀眾，創造流暢的參觀體驗，並體現在標識設計、展品佈局與燈光配置中。讓我們在實踐中平衡美學與實用性，並利用視覺元素增強主題表達的能力。此外，資訊傳達的清晰性也是我們的重要學習點，例如文字設計與圖形排版如何提升觀眾的理解與參與感。

目次

壹、參訪目的.....	3
貳、參訪行程.....	4
參、參訪過程.....	5
一、2025 大阪世界博覽會.....	5
二、大阪中之島美術館.....	17
三、大阪市立長居植物園與大阪市立自然史博物館.....	22
四、大阪市立科學館.....	25
五、安藤忠雄展《青春》	28
肆、心得及建議.....	30

壹、參訪目的

大阪是一座充滿文化底蘊與設計創意的城市，其文化設計深深植根於歷史傳統，同時融合現代創新，成為一個兼具古典韻味與未來視野的都市典範。無論是建築風格、公共空間還是視覺藝術，大阪都展現了其獨特的文化設計魅力。

大阪的文化設計首先體現在其建築與城市規劃中。古典建築如大阪城與四天王寺，是日本傳統工藝與建築美學的代表，展現了古代的文化價值。而在現代化的城市中心，如梅田與難波，則可以看到摩天大樓與購物中心採用前衛的建築設計，充分利用玻璃、金屬和光影效果，營造出一種充滿未來感的都市景觀。這種新舊融合的設計理念，成為大阪文化設計的重要特徵。

在公共空間方面，大阪注重以人為本的設計理念。街頭的藝術裝置、廣場的開放空間以及各式各樣的公園，無不體現出對市民與遊客需求的關注。例如，沿著大阪河岸設置的步道與景觀設計，將自然與都市生活融為一體，提升了公共空間的美學與功能性。

此外，大阪的視覺藝術與平面設計也深受文化影響。無論是街道上的商業招牌、活動海報，還是地鐵站的導視系統，都充滿了鮮明的視覺元素與文化符號，展現出設計的細緻與創意。大阪每年舉辦的設計展與藝術節，也為本地與國際設計師提供了一個展示才華的平台，促進了文化交流與創意激發。

綜合來看，大阪的文化設計是一種兼具傳統與現代的美學體現，通過多層次的設計語言，不僅為城市增添了魅力，也反映了當地對文化與創意的高度重視。相關建築設計語彙的蒐集與紀錄，也將是本次參訪重點之一。

貳、參訪行程

此次到日本參訪大阪地區博物館及世界博覽會，執行參訪計畫的時程從2025年6月17日至6月28日，共8日。行程如下：

6/17（二）去程。桃園國際機場→大阪關西空港

6/18（三）－6/19（四）大阪夢洲

- 參訪 2025 大阪世博各個展館

6/20（五）－6/22（日）參訪大阪地方博物館

- 中之島美術館

- 大阪市立長居植物園與大阪市立自然史博物館

- 大阪市立科學館

6/23（一）梅田

- 安藤忠雄展 《青春》

6/24（二）返程。神戶國際機場→台中清泉崗國際機場

參、參訪過程

一、大阪世界博覽會

透過實地觀察建築、空間引導與觀眾動線規劃，不僅能吸收國際設計趨勢，也有助於反思自身專業實踐。

博覽會戶外的大屋根設計帶來強烈的視覺張力與空間引導效果，成為城市中具標誌性建築。寬廣延展的屋頂不僅為展覽空間提供遮蔽與庇護，也巧妙整合了人潮動線，引導觀者自然進入展館核心區域。

大屋根創造出半開放式的過渡空間，有效模糊室內外界線，使觀展動線更為流暢、層次更豐富。結構與材質展現現代工藝之美，也呼應城市輕盈透明的形象。而外觀部分，大屋根更是氣勢宏偉，兼具現代感與在地特色，成為具吸引力的聚集地，提供遊客停留與休憩的場所，是建築與展示設計融合的傑出範例。

● 編織生命-地球市場（Earth Mark）

外觀設計以「茅草」為頂，由多個相連的小型茅草屋頂構成，傳統工藝結合現代建築技術，打造如農村般的聚落，散發濃厚日本農村氛圍，館內展示各種食材的生命歷程，希望觀者回歸對食物的原始初衷，透過食物的生命循環，重新認識食物與生命間的緊密關係。

參觀前可透過官網了解展覽主題，官網設計以白色為基調，畫面以地球、食物搭配彩色與色塊點綴，呈現活潑的視覺效果（圖 1）；入場參觀後仍維持白色主調，前導影片、離場影片以及展區主題標誌，延續官網中解構食物元素的設計理念，展現了高度的一致性與完整性（圖 2、圖 3）。

空間設計上未採用明顯的區隔方式，呈現開放且流動的氛圍，展區陳列巧妙地使用冷藏櫃作為展示平台（圖 4），呼應「地球市場」的主題理念，展現食材從生命歷程到未來飲食的可能性。面板上附有 QR Code，提供參觀者深入

了解展示內容的線上管道，對於不熟悉日語的外國訪客而言，是一項友善且便利的設計。

其中展區「Fish 沙丁魚」從上方吊掛魚群模擬洄游群聚的特性（圖 5），並利用燈光效果突顯其自然閃爍的特徵（圖 6），設計巧妙地使用多層玻璃與數字標示，搭配地面牆壁的天敵投影（圖 7），直觀地傳達沙丁魚生命過程的所遭遇的減損，結合視覺與數據的手法，具體描繪出沙丁魚從十萬條到僅剩三條的巨大差距（圖 8），不僅震撼人心，也不禁思索要感謝萬物所奉獻的生命。



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4



圖 5



圖 6



圖 7

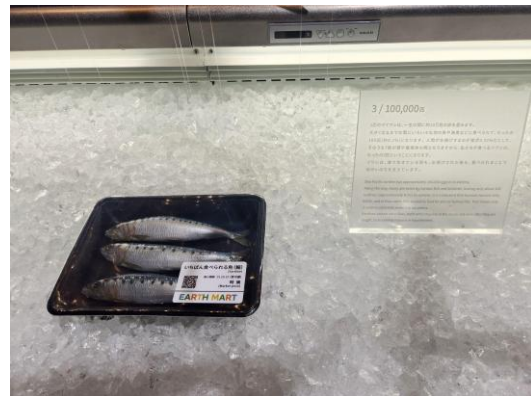


圖 8

● 波羅的海館（The Baltics Latvia & Lithuania）

波羅的海館是由拉脫維亞與立陶宛共同打造的展館（圖 1），被稱為「森林與湖泊的國度」，展示波羅的海地區的自然與文化。

展館空間不大，但設計巧妙，充分利用組裝式櫃子進行展示，展現了國家相關植物的多樣性與特色；整體以白色為基調，搭配柔和燈光，營造出寧靜且舒適的氛圍，展示框架採用弧形切割設計（圖 2、3），視覺上有廣角的錯覺，增添趣味性與吸引力。

中央區域保留空白，透過櫃子前後的搭接與櫃子間的自然陰影形成格線（圖 4），展現出層次與結構美，形成流動感，使空間更具動態效果，不自覺更關注標題及展品，整體空間氛圍和諧且富有設計感，相對提升參觀者的體驗感受。



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4

● 阿拉伯聯合大公國館（United Arab Emirates Pavilion）

阿拉伯聯合大公國館在 2025 大阪世博中，以象徵性極強的空間氛圍，營造文化深度與未來視野的展示。展館主體由多根高聳柱體構成（圖 1），形似棕櫚樹幹，呼應傳統與自然的連結。這些柱體由編織的天然材質構成，展現強烈的手工感與結構美學。

展場整體空間寬闊而通透，動線設計為開放式，自由穿梭於柱林之間，如同行走在文化與未來交錯的林地中。地面鋪設仿藤編織地毯，與柱體材質呼應，營造出連續一致的空間。展區與柱體表面，可見文字直接「繡」於其上（圖 2），使用阿拉伯文、日文與英文多語設計，例如「Earth to Ether」「Explorers of Space」（圖 3），不僅是指引，也是空間中極具記憶點的視覺焦點。

展場以自然採光為主，創造一種柔和、靜謐的氛圍，讓觀眾能專注在細節與意象的體會上。部分互動裝置設計簡潔（圖 4），配合文字牆、數據面板與未來情境推演，整體來說，這個展館以文化象徵為基底，搭配簡約自然的展示手法，不依賴炫目的科技裝置，而是透過材質、空間比例與語言設計，讓觀眾直接感受到來自土地的沉靜力量。這種設計策略，對自然史與文化類型展覽提供不同的參考方向。



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4

● 法國館（A hymn to Love）

法國館以日本浪漫的紅線傳說為靈感，延展出「愛的頌歌」的主題，透過展館的建築設計與展覽內容，呈現愛的三種形式：愛自己、愛他人與愛自然。展覽不僅展示法國在藝術、文化與科技領域的卓越工藝，同時傳達法式生活美學的精髓。館內設計巧妙融入法國的自然景觀，提醒觀眾人類在日常生活中與自然保持連結的重要性。

在法國館的外觀，首先看到的是銅質螺旋樓梯（圖 1），不僅在材質或是柔和向上的曲線造型都非常吸睛。連接各層空間的結構元素，慢慢引導觀眾進入展覽的核心。慢慢步上樓梯可見高達十七公尺的懸吊布幕隨風擺動，像是劇場的幕布，為建築增添柔和的律動感。

Louis Vuitton 主題展廳，由 84 個衣櫃式行李箱環形排列堆疊而起（圖 2），在天花板上利用鏡面材質，形成無限陣列，達到視覺震撼的效果。每一個衣櫃式行李箱都是精密的藝術品，展現著工匠們的極致工藝。接著進入下一個展區之間，打造了一個半露天的日式庭院，將視覺焦點停留在中間的橄欖樹上（圖 3），搭配著平靜的水面，能沉澱剛剛參觀後產生的博物館疲勞。再來會到達地底阿爾薩斯的造景，中間掛著一顆顆大小不一，透著綠色微光的葡萄懸浮在空中（圖 4），像隨著脈搏閃著微弱的光，令人聯想到人們俗稱的液態黃金：葡萄酒；在葡萄的下方搭配意象式的餐桌，它不僅是一處擺設，更是法式生活藝術與歡樂的象徵。整個空間設計，完美地將視覺、意境與文化底蘊融為一體。最

後抵達 Dior 主題展廳給我留下深刻印象，展廳牆面以由小到大的漸變方式展示服裝作品（圖 5），巧妙突顯出精緻剪裁所強調的女性腰部曲線，並以潔白典雅的色彩貫穿整個空間，完美傳達 Dior 品牌所象徵的優雅氣質。值得注意的是，每一件服裝都搭配專門設計的投射燈光（圖 6），使作品在光影中呈現最佳視覺效果，這種細膩的展示手法令人由衷讚嘆法國館在展場規劃與陳列細節上的專業與用心。透過這樣的展陳，不僅讓觀眾深刻感受法國時尚文化的精髓，也提供了對品牌精神與美學理念的直觀理解。

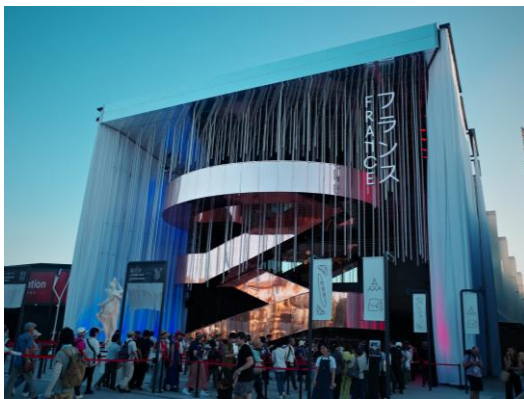


圖 1



圖 2



圖 3

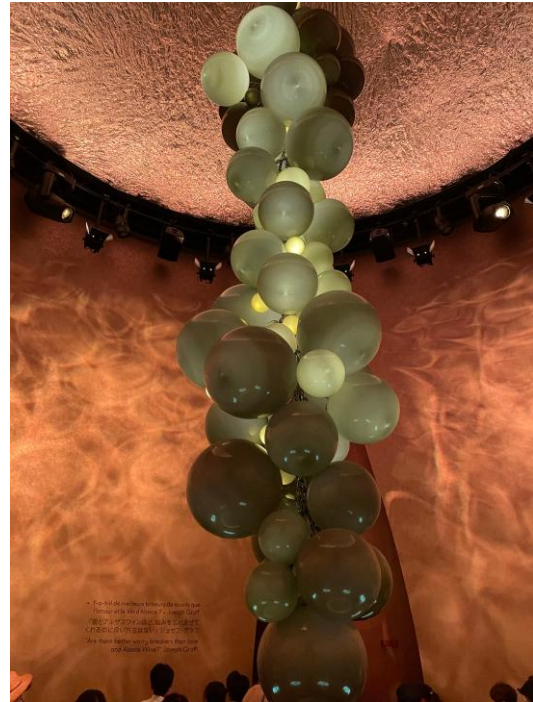


圖 4



圖 5



圖 6

● PASONA NATUREVERSE

世界博覽會以「讓生命更光輝的未來社會藍圖」為核心理念，其中最能讓我深刻感受到「生命」主題的，是由 PASONA 集團打造的 PASONA NATUREVERSE 館。這座展館巧妙地結合漫畫人物與尖端科技，將深奧的醫療與生命理念，轉化為具有高度共鳴的參觀體驗。館內的導覽角色特別選用了手塚治虫筆下備受喜愛的「原子小金剛」與「怪醫黑傑克」，原子小金剛象徵人

類與科技和諧共存，是整體展館的總導覽；而黑傑克則引領觀眾進入未來醫療的領域，介紹 iPS 心臟技術、身體、心靈與連結等展區。

展館的外觀以菊石的螺旋形態為設計靈感，象徵生命的不斷延續與演化，同時引出館內所欲呈現的 iPS 心臟（圖 3）技術為核心。與過往多以文字面板傳達專業知識與技術的展示方式不同，本展覽巧妙地透過故事化的手法，將手塚治虫筆下的經典角色「怪醫黑傑克」與「原子小金剛」導入動畫之中（圖 4），藉由他們的互動來說明這項先進技術，使艱澀的醫學議題轉化為觀眾更容易理解且具親和力的體驗。展覽還融入其他多項前沿科技應用，如：飛行手術室、遠端醫療平台、睡眠品質優化系統（圖 5）、穿戴式健康感測器，甚至展示土地微生物構成的感官裝置，無不強調身體、心靈與彼此連結的整體健康觀點。

展覽的最後，還是以怪醫黑傑克與原子小金剛作為主角，透過影片將觀眾重新帶回到人類與環境共存的核心命題，並以延續生命的美好作為結尾。這樣的安排不僅僅是單純的影像播放，而是一種寓意深遠的敘事收束，讓參觀者在視覺與情感上都能獲得共鳴與反思。令人印象格外深刻的是，影片並非僅靠劇情本身吸引目光，而是搭配了極具巧思的展示裝置，每一個螢幕方塊會隨著影片內容的節奏而旋轉、升降（圖 6），彷彿空間本身也隨著故事的推進而呼吸、律動。這樣的動態設計，不僅加強了觀眾的沉浸感，更創造了科技與文化 IP 的完美結合，讓角色的故事不只是被看見，而是被體驗。

整體而言，這樣的收尾展現了日本在展覽設計上的細膩心思與專業能力。他們不僅善於運用具有高辨識度的文化符號，還能透過科技手段將抽象的主題具體化，轉化為能引發情感共鳴的空間體驗。這種將文化、科技與觀眾心理巧妙串聯的設計模式，提供了極具啟發性的參考，讓人再次讚嘆日本在世界級展覽中所展現的創意與用心。



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4

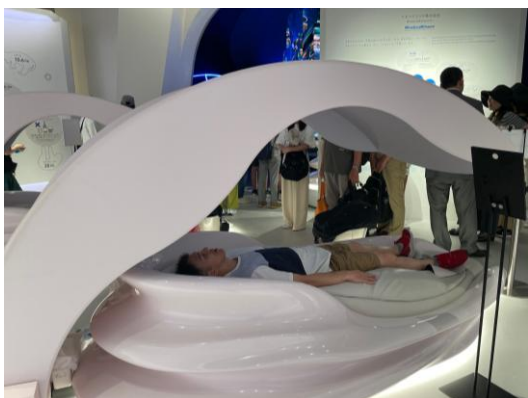


圖 5



圖 6

● 會場內的小彩蛋

在會場中，我們注意到散落於各處的小吉祥物（圖 1-5），宛如細胞般點綴整個空間，這些設計由日本設計師引地耕太操刀。設計師在將本次世博核心主題「設計一個讓生命閃耀的未來社會」視覺化的過程中，持續探索對「生命」的解讀。他認為，生命的範疇不僅限於動植物，而是涵蓋整個自然環境、人工智慧以及生物科技創造的再造生命體，無論有機或無機皆包括在內。

這一概念也反映在視覺設計的色彩運用上：紅色代表人類，藍色象徵自然，灰色則代表科技系統，三者交織呈現我們所處的世界。為了加強品牌識別與觀眾對世博的快速反應，設計師採用了嚴謹的三色定調策略，使整體視覺既統一又具辨識度。此外，在拍照區域的地面上，沿排隊方向呈現時間軸（圖 6），而這些圖樣亦出現在地面、牆面，更延伸至大屋頂，遊走在會場中，觀眾可以邊探索邊發現這些巧妙的小彩蛋，增添參觀的趣味性。



圖 1



圖 2

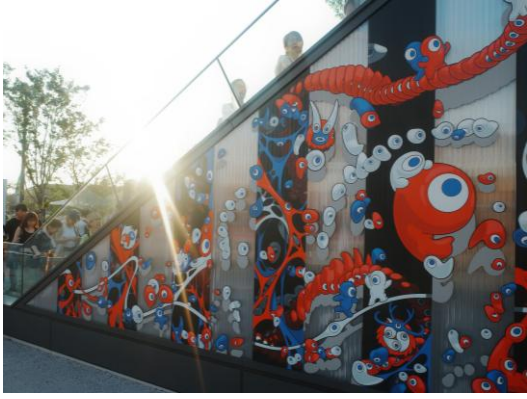


圖 3



圖 4



圖 5



圖 6

二、大阪中之島美術館

中之島美術館的外觀設計展現出簡約現代之建築風格，整體視覺導引採用灰黑色為主調，搭配白色標誌作為指引，形成鮮明的對比，方便參觀者辨識方向（圖 1）。館內的文宣資料僅限於服務台提供，其他空間則刻意保留建築本身的質感與氛圍，讓觀眾進入後能感受到平靜與專注的氛圍（圖 2）；這樣的設計理念充分體現了對藝術與空間的尊重，同時也創造了一個沉浸式的參觀體驗。

中之島美術館的紀念品區設計延續展場本身簡潔（圖 3）、有秩序的風格，整體空間以淺色系平台、簡約線條與模組化架構構成，搭配自然採光與柔和燈光，營造出清爽而富設計感的購物體驗。整體佈局不像傳統商店擁擠密集，而是適度留白，使商品本身如同展品般被呈現，觀眾能自在地瀏覽與選擇，購物過程同時也是一種觀察設計的體驗。

商品內容結合美術館角色與當期展覽主題，例如以 SHIP'S CAT 為主角的系列周邊（圖 4），從帆布袋、貼紙到筆記本，延續了展覽中的角色印象，也提升紀念品的識別度與趣味性。此外，如 MOHEIM 品牌設計的「符號標誌」系列，將日常生活中常見的咖啡、廁所圖示（圖 5）『重新以簡化設計方式表現，欣賞之餘也能將設計帶入生活。

整體來說，紀念品區不僅是商店，更是展覽的一部分。透過空間規劃與商品選品上的用心安排，成功延伸了展覽的設計理念，也讓觀眾在結束參觀後，仍能帶走一份具備美感與故事性的美好畫面。



圖 1

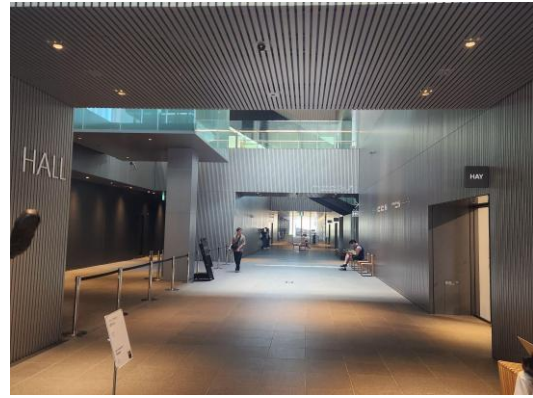


圖 2

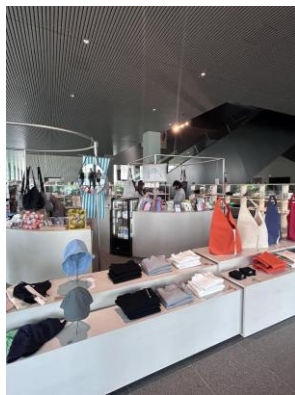


圖 3



圖 4



圖 5

● 特展：大 CAPCOM 展 Capcom Creation: Moving hearts across the globe

這次來到中之島美術館，剛好遇上了日本知名遊戲公司 Capcom 的特展，CAPCOM 是日本知名的遊戲公司，成立於 1979 年，做過很多大家耳熟能詳的作品。像是《快打旋風》、《洛克人》、《惡靈古堡》跟《魔物獵人》等，都在

全球擁有大批粉絲。除了遊戲之外，CAPCOM 也把這些作品拓展到電影、動畫和周邊商品，讓它成為遊戲圈裡的經典品牌之一。本次展覽將透過展示遊戲開發人員所完成的企劃書、原畫、海報及產品包裝等各式設計成果，並結合互動裝置與最新技術，完整呈現一款遊戲自構思至實現的龐大製作過程。觀眾不僅能直觀體驗開發者在創意發想與執行上的努力，也能更深入理解日本遊戲產業所代表的文化價值與獨特魅力。

一進入展示區，展覽便以破題的方式引入，利用本公司知名遊戲角色的行走動畫影片（圖 1），讓觀眾立即認識這些耳熟能詳的角色。隨後，歷年發行的遊戲封面被巧妙地拼湊成公司的名稱（圖 2），打破傳統矩陣式、呆板排列的展示形式，呈現出創意十足的視覺效果。在公司歷史年代表區，部分內容透過小螢幕播放動畫（圖 3），使整體展示不僅限於圖片與文字，增加了動態與趣味性。每個主題展區的指標與方向指引皆清晰明瞭，並以童趣手法呈現，將遊戲畫面以 8-bit 風格融入標示之中（圖 4），增添觀展趣味。其中最讓我印象深刻的展示手法，是用壓克力的透明特性來說明遊戲角色的攻擊範圍（圖 5），透過重疊壓克力板的方式，直觀地呈現角色自身可受攻擊範圍及對手技能發動範圍，使抽象的遊戲機制變得易於理解。展覽的最後一區提供觀眾創作自己的遊戲角色（圖 6），透過繪畫方式完成角色設計，並可將作品掛於牆上展示，增強了展覽與觀眾之間的互動性，讓參觀者得以親身體驗遊戲創作的樂趣。

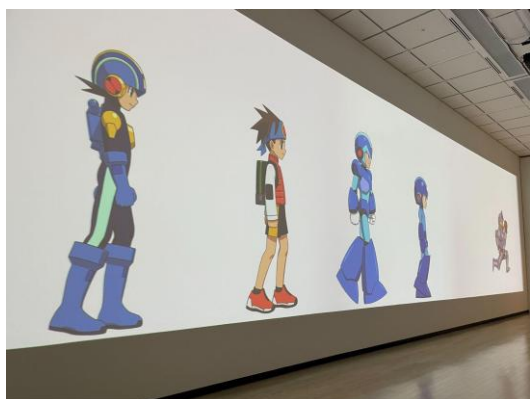


圖 1



圖 2



圖 3



圖 4



圖 5



圖 6

在原始的展示空間中，我們特別觀察到天花板與軌道燈軌及空調出風口的整合（圖 1）。整體結構皆設定在同一水平線上，讓視覺感受更加俐落、簡潔有序。透過模矩化的手法，每一塊矽酸鈣板的四周皆配置了燈具軌道，這樣的安排不僅在視覺上營造出連續與完整的效果，同時也在空間中預留了充足的軌道位置。若未來有新增燈具的需求，便可直接調整與擴充，而不需額外臨時加裝新的軌道，有效降低了因後續施工造成的視覺破壞與不一致性；若未來科博館在更新展示空間，這方面值得我們參考。

此外，在展場出口銜接外部的過渡空間（圖 2），原始空間在建造時便預留了足夠的面積，以因應多樣化的可能使用情境。這使得該區域能夠靈活調整，例如此次臨時增設的特展周邊商品販售點，便能自然融入整體規劃中，而不顯

突兀。此種彈性規劃的設計策略，不僅滿足了現階段展覽的需求，也為未來各式不同型態的展覽活動保留了高度的調整空間。



圖 1

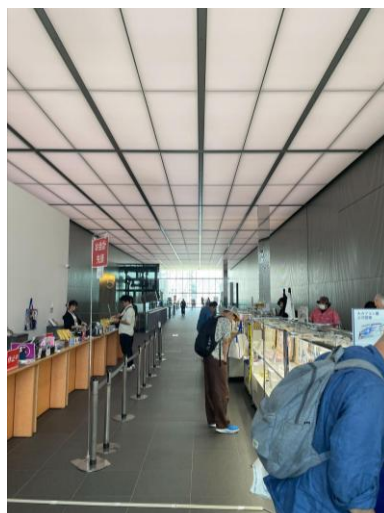


圖 2

四、大阪市立長居植物園與大阪市立自然史博物館

長居植物園以其豐富的植物種類及巧妙融合自然景觀與現代藝術裝置而聞名，園區內設置了清晰的指向性指標（圖 1），搭配詳細的園區地圖，可輕鬆探索廣大的園區，而園內垃圾桶採用了低飽和度的色彩（圖 2），既實用又不破壞自然環境的美感，讓人能更深刻地感受到自然的寧靜與美好。

此外，植物園內的藝術裝置在自然光影的映襯下（圖 3、4），為訪客提供了視覺上的放鬆與療癒體驗，展現了當代藝術的創意，同時提升了植物園的文化價值，這種結合自然與藝術的設計不僅深受訪客喜愛，也為環境教育提供了更具吸引力的方式，值得博物館借鑑。

大阪市立自然史博物館位於長居植物園內，收藏了各種動植物標本、化石和地質樣本，展示與自然歷史相關的各類展品，考量兒童及行動不便者的需求，展示上降低展櫃的高度（圖 5），使每一個來訪的參觀者都能近距離清晰地觀察展品；其中放大尺寸的展品（圖 6），吸引好奇心旺盛的兒童駐足停留，可以仔細去觀察觸摸，促進對展品的深入探索；亦設置輕鬆易懂的兒童解說牌，簡單敘述展品或與在地日常的生活連結（圖 7），父母可透過這些設計，輕鬆的對孩子傳遞知識，除了提升兒童的參觀體驗外，也同時也拉近了家庭與大阪之間的情感距離。

大阪自然史博物館設置滾動、按鈕等以互動式展品（圖 8），展台亦考量兒童降低高度便於操作理解面板知識，並提供 QR Code 進一步了解相關知識，使大人與小孩都能在參觀過程中獲得啟發和收穫；雖未採用 AR 或 VR 等科技裝置，但展示手法富教育性與趣味性，不僅提升了參觀體驗，也有效促進了科學知識的普及。



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4

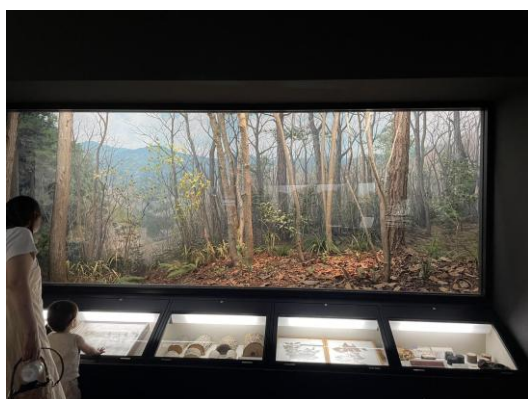


圖 5



圖 6

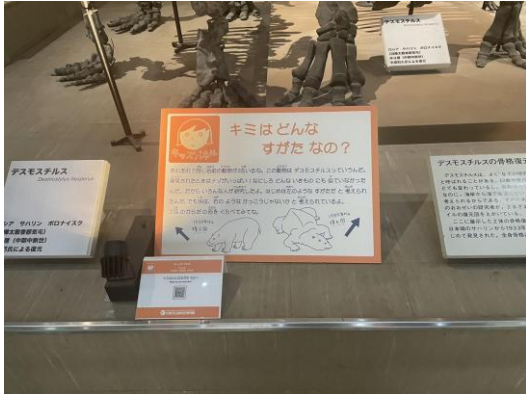


圖 7



圖 8

五、大阪市立科學館

大阪市立科學館於 2024 年 8 月整修完成重新開放，以「打造獨一無二、大家共享的科學樂趣與舒適空間」為目標，共四層展示，每一層均設有多樣化的互動設施，學習結合玩樂讓科學對大人小孩來說都是有趣的體驗；購票後，工作人員建議搭乘電梯至 4 樓，並按照動線由上往下參觀，一眼便能看到電梯上的標示能有效區分不同搭乘對象，讓參觀流程更加順暢（圖 1）。

科學館的展示場設計為環形開放空間（圖 2），可沿著環形動線進行完整的參觀，展間無明顯區隔，因此區域標示顯得尤為重要，以宇宙主題「科学の探究」為例，在一覽無遺且以黑色為底色的展場中，採用明亮飽和的顏色為主題設計，是畫龍點睛的視覺引導（圖 3），在面板設計上常搭配插圖或數字（圖 4），能快速理解主題，有效提升內容的清晰度與直觀性，特別適合親子觀眾及學校戶外教學導覽。

另一樓層的展場背景牆設計採用低飽和度的色彩，巧妙地呈現與主題相關的電磁力生活範例（圖 5、圖 6），搭配操作簡便的互動式展品，整體氛圍輕鬆活潑，吸引大人小孩駐足體驗，進一步提升參觀者的參與感與學習興趣。

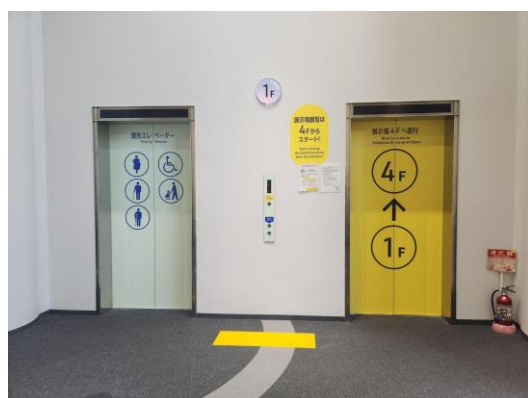


圖 1

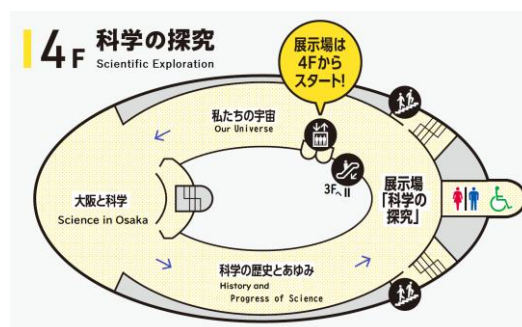


圖 2（出自官網）



圖 3



圖 4



圖 5



圖 4



圖 5



圖 6

六、安藤忠雄展《青春》

大阪梅田「安藤忠雄展《青春》」展（圖 1、圖 2）以簡約純粹的形式，重新詮釋建築與空間的本質，在平面與空間配置上的留白與引導節奏，讓人深刻體會「光」、「影」、「材質」與「結構」的對話關係。展場中大量採用灰階色調與原色點綴（圖 3），讓展品與資訊圖像自然融入空間中，值得我們在設計與燈光氛圍做為參考。安藤的設計配置總是恰到好處，不喧賓奪主卻也不失戲劇性，這與展示中如何聚焦主題、營造氣氛有異曲同工之妙。未來若能將這種「極簡而有力」的視覺焦點轉化到展示當中，將有助提升觀眾的沉浸與感知。

最令人印象深刻的是挑高 15 米的沉浸式投影空間（圖 4），透過多面投影重塑水之教堂以及安藤早期作品，猶如進入視覺殿堂，讓空間與光影在巨型尺度中展現深度與廣度。

館內導引標誌簡約清晰卻具美感（圖 5），不論是材質選擇還是文字配置，皆展現高度設計素養，令人聯想到我們在博物館導引系統設計中，應更加重視「資訊傳達與美感並重」的原則。

令人振奮的是，安藤忠雄的作品未來也即將落腳台中，讓人更期待這份建築語言如何與在地文化對話。這次參展經驗不僅提供設計面上的靈感，也再次提醒我們在日常工作中持續保有創作的「青春」精神。



圖 1



圖 2



圖 3

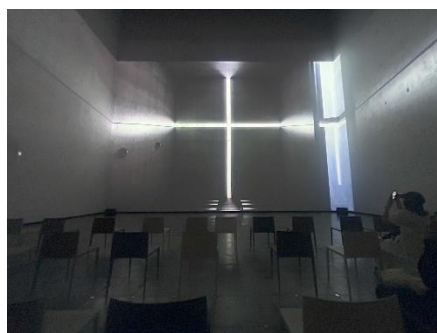


圖 4



圖 5

肆、心得與建議

世博展館觀察

2025 大阪世博的各國展館皆展現出鮮明的主題感與創意。從空間設計、動線規劃到材質運用與燈光表現，都善用視覺與感官手法，將文化理念與科技實力具體呈現。許多展館巧妙結合天然或再生材質與數位科技及光影，營造出沉浸式的氛圍，讓觀眾能自在探索其中。觀察過程中可以清楚感受到，流暢且具邏輯性的腳本在展覽中發揮著關鍵作用。展覽並非單一作品或裝置的堆疊，而是透過前後呼應的敘事設計，維持核心理念的一致性，引導觀眾逐步深入理解主題。當展覽具備清晰的敘事脈絡時，觀眾便能隨著故事的推進而自然投入，不僅在理性上掌握內容，也在感性層面產生共鳴與代入感。換言之，好的展覽腳本如同一條無形的線，將空間、內容與體驗緊密串聯，使觀眾不只是看展，而是親身經歷一段完整的故事旅程。同時，燈光設計多以主題為核心，結合投影或局部聚光，進一步烘托展場氛圍。這些經驗提醒我們，科博館在規劃展覽時，除了有效傳遞知識外，更應注重讓觀眾能走進情境，參與其中並留下深刻印象。

其他博物館與展場觀察

相比世博的強烈風格，大阪市立自然史博物館與科學館的節奏更穩、細節更細膩，使用標本、模型加上面板，配合柔和的光線和清楚的動線，讓觀眾專心看內容。這點和科博館的自然科學主題很像，也能參考來優化參觀流暢度。中之島美術館和安藤忠雄展在空間留白、材質與比例上，營造出專注又沉浸的氛圍，也增加了留白空間進而利用的可能性，適合應用在科博館的特展或主題館。戶外方面，長居植物園的指標簡單卻很清楚，也很融入環境，讓人想到科博館戶外園區的導引設計還有加強空間。

延伸建議與展望

這趟參訪不僅讓我們看見世界級展覽的多元樣貌，更讓我們思考科博館未來展覽如何在教育性與藝術性之間取得平衡。若能將「故事性」、「沉浸感」與「互動性」融入展覽設計，從「整體故事感」到「細節體驗」都能再提升，

相信能讓科博館的展覽更有互動性、沉浸感和記憶點，讓觀眾看完還想一再回味。