

“以人为本”的博物馆可及性探讨

——以苏州六悦博物馆为考察中心

尚峥彤

华东师范大学社会发展学院，民俗学研究所，上海

收稿日期：2025年10月14日；录用日期：2025年11月8日；发布日期：2025年11月17日

摘要

2022年国际博物馆协会(ICOM)新版定义将“可及性”纳入博物馆核心职能，标志着对于公众动态参与的深化认知。在推动公众参与非遗保护的当下，现有研究多聚焦物理可达性与数字化实践，缺乏对于可及性内涵的重视。随着“以人为本”理念日益成为博物馆发展的基本取向，博物馆作为美育实践的重要场域，亟需从人文主义视角出发，关注参与主体——观众在精神与情感层面的深层“可及”。本文以苏州六悦博物馆为研究对象，结合其可及性的内涵“六感沉浸式”的场景复原与互动设计，解构传统博物馆对艺术权威的固化认知，重构“观众”与“展品”的对话关系。通过“实用物件-废弃物件-博物馆藏品”的展陈秩序，激活民间生活经验的集体记忆与民俗艺术中隐含的民间主体性，探讨民俗博物馆发展过程中“可及性”的内涵与新变。

关键词

博物馆学，民俗学，可及性，六悦博物馆

A People-Oriented Approach to Museum Accessibility

—A Case Study of the Six Arts Museum in Suzhou

Yitong Shang

Institute of Folklore Studies, School of Social Development, East China Normal University, Shanghai

Received: October 14, 2025; accepted: November 8, 2025; published: November 17, 2025

Abstract

The inclusion of “accessibility” in the new 2022 definition of a museum by the International Council

文章引用：尚峥彤. “以人为本”的博物馆可及性探讨[J]. 交叉科学快报, 2025, 9(6): 985-995.
DOI: 10.12677/isl.2025.96126

of Museums (ICOM) signifies a deeper understanding of dynamic public engagement. In the current context of promoting public participation in the safeguarding of intangible cultural heritage, existing research has predominantly focused on physical accessibility and digital practices, lacking a humanistic perspective on the concept of “accessibility” itself. As the “people-oriented” philosophy increasingly becomes a fundamental direction for museum development, museums, as vital venues for aesthetic education, urgently need to address the profound spiritual and emotional “accessibility” for their audience—the participants. This paper takes the Six Arts Museum in Suzhou as a case study. By examining its interpretation of accessibility through “six senses immersive” scene restorations and interactive designs, it deconstructs the traditional museum’s fixed perception of artistic authority and reconstructs the dialogical relationship between “audience” and “exhibit.” Through a display order that follows the progression from “utilitarian objects” to “discarded objects” and finally to “museum collections,” the museum activates collective memories of folk life and the inherent folk subjectivity in folk art. This study explores the evolving connotations and new transformations of “accessibility” in the development of folk museums.

Keywords

Museology, Folkloristics, Accessibility, Six Arts Museum

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在不断加深的全球化进程下，博物馆已经脱离单纯的“展示、教育、研究、收藏、欣赏”范畴，扩大到在更广阔的视野下去审视当前博物馆存在的意义与价值。2022年5月9日，国际博物馆协会(以下简称“国际博协”)公布了经特别咨询委员会会议投票产生的博物馆定义两个备选提案。博物馆定义的最终提案提到“……向公众开放，具有可及性和包容性，博物馆促进多样性和可持续性。”可及性作为新元素进入博物馆官方定义之中。可及性概念聚焦博物馆与公众二者双向互动、动态平衡的供需关系以及博物馆与国家新政策、社会新理念的适应关系。这不仅是衡量公共文化服务质量的标准，更是强调从物质到精神，围绕物、人、社会、资源、机会等多种要素之间的互动。可及性符合当今博物馆公共角色的发展趋势，有助于博物馆的自我认识定位与高质量发展。本文将以苏州的六悦博物馆这一具有独特展陈叙事与可及性代表的博物馆为考察中心，探讨在民俗博物馆发展过程中“可及性”的内涵与新变。

2. “以人为本”——博物馆语境下的可及性内涵

“可及性”(Accessible)作为博物馆新定义的核心要素，其内涵经历着从物理可达到系统平衡的演变。2022年国际博协新版定义首次纳入该概念，不仅包含空间可达性，更涉及资源分配、权力结构等社会公平维度，体现博物馆服务供给与多元需求间的有机协调机制[1]。该概念的理论发展具有显著时空特征。20世纪70年代西方博物馆在文化民主化浪潮中率先实践，美国建立政府-企业-非营利组织协同的公共文化服务体系[2]，中国自1986年卫生领域引入后，经2012年《国家基本公共服务体系规划》正式确立政策地位[3]，2015年王前等学者构建公共文化服务4A评价框架[4]，推动博物馆学界展开系统研究。数字化进程更拓展了可及性的实现路径，2023年白芳等学者已开展数字策展的创新实践[5]。

相较于“参与”“包容”等相近概念，可及性具有基础性地位。桑德尔(Richard Sandell)提出的“包容性博物馆”理论倡导文化权利的平等，而可及性更关注准入机制的动态建构：通过消除物理障碍、优

化服务设计、重构话语体系，建立公众与博物馆的多维连接。这种主动的开放姿态构成参与的基础，为包容创造条件，形成“可及-参与-包容”的递进链条。联合国教科文组织 2015 年《博物馆建议书》明确要求博物馆应保障全纳性准入，印证了可及性作为现代博物馆核心使命的时代价值。当前博物馆的可及性建设呈现三重转向：从被动接纳到主动适配的需求响应转向，从均等化供给到个性化服务的效能提升转向，从实体空间到虚实融合的场域拓展转向。这一概念的持续深化，既是对文化与个体连接诉求的积极回应，也为重构博物馆与社会关系提供了理论支点，标志着博物馆治理范式向权利公平、机会均等的深层转型。伴随着对自身定位的重新调整，博物馆越来越关注其在社会公共领域的影响力，开始更加积极主动地思考如何邀请社会公众参与进来，即当前热议的“公众参与”话题。在此背景下，可及性成为关注的焦点。现有的研究成果大多聚焦博物馆物理可及性和智慧可及性两方面，主要围绕博物馆的空间位置、无障碍设施和博物馆知识文化等内容。但就可及性的概念内涵和博物馆发展现实情况来看，博物馆语境中的可及性不应该仅有两方面。尽管目前学界已有关于博物馆与社会公众构建联系和相关性的议题，但就博物馆的服务效果和与公众反馈来看，依然暴露出一些问题。究其原因，或许是以往博物馆更多注重博物馆空间内的服务模式与内容，却并未明晰界定博物馆参与的主体，并未从“以人为本”的视角探讨博物馆研究，忽视了观众进入博物馆这一动态过程。具体来说，博物馆语境下的可及性内涵大致分为以下四点。

(一) 可获得性。博物馆在积极履行社会责任时，需要满足的首要条件即是公众能够进入博物馆空间，这是博物馆实现其一切社会价值的前提。因此，空间的可获得性是博物馆最基础、最首要的可及维度，是衡量一个国家/地区博物馆物质条件与社会公众对博物馆的文化服务是否得到有效满足的标准。这一评判标准包含博物馆的地理位置、开放时间、交通便利条件以及博物馆数量、类型与空间分布等内容。**(二) 可觉知性。**在博物馆语境中，可觉知性(awareness)主要是指博物馆所提供的信息与公众对博物馆信息的知道程度，也是公众能够进入博物馆的信息前提。可觉知性维度核心是考量博物馆是否聚焦公众需求提供有效信息传播。**(三) 可接近性。**博物馆应当保障所有人享有平等的权利和平等可及遗产的权利，保障残疾人、老年人、孕妇、儿童等弱势群体在博物馆中的便利性，保证所有人在博物馆中参观、使用、学习和交流的基本权利[6]。可接近性要求博物馆在提供广泛的公共服务下进一步分析不同公众主体的服务需求。**(四) 可接受性。**如何让公众主动走进博物馆、公众是否有参观博物馆的意识、公众是否愿意反复走进博物馆以及公众对博物馆公共文化服务期待的实现程度，这些问题一直是当前博物馆观众研究中的重点。这一因素会影响公众在博物馆的参观体验、学习效果和情绪价值，影响他们对博物馆的认识与定位，进而影响公众对博物馆的信任感和期待感。博物馆只有提供优质的文化内容、舒适的文化体验、周全的文化服务，满足公众期待，才能拉近与社会公众的距离，实现精神上的可及性。1999 年美国史密森尼研究院博物馆学研究者扎哈瓦·朵琳通过对九家博物馆的深入调研与观众留言分析，提出博物馆满意体验框架，包括实物体验、认知体验、内省体验和社交体验四种，反映出观众参观博物馆的目标需求不仅是学习知识，而是更加关注心灵感受与自己最终的实际获益[7]。进入 21 世纪，阐释与叙事理论被引入博物馆领域，作为联系博物馆与观众的媒介。博物馆和公众关系不再只停留于公共教育层面，而是将公众体验视为博物馆未来发展的中心环节。这反映出当代博物馆与公众的新型关系，可接受性正是评估这一关系的重要指标。

3. 从“私人之美”到“六感之悦”：以六悦博物馆为例

六悦博物馆，以其独特的“眼、耳、鼻、舌、身、意”六感沉浸式体验方式，不仅重新定义了观众与中华传统民俗艺术及文化的互动模式，更在私人博物馆领域内树立了新的标杆。其庞大的展览空间(达 18,000 平米)，精心规划的 60 多个主题展厅，以及超过 40,000 件的古代民俗艺术及收藏品展示，共同构

建了一个丰富而深邃的文化叙事空间。本研究主要采用质性研究方法，结合了文献研究、实地考察与文本分析，以构建理论框架并深入剖析案例。首先，文献研究法被用于系统梳理“可及性”概念在国际博物馆学界及中国公共文化服务领域的演变脉络，为本文构建“四维分析框架”提供理论基础。其次，实地考察法是本研究的核心。研究者对苏州六悦博物馆进行了多次深入的田野调查，通过参与式观察，详细记录了博物馆的展陈布局、空间设计、互动装置以及观众的实际参观行为与反应，重点考察其“六感沉浸式”体验的实现方式。再次，文本分析法被用于分析博物馆的官方网站、导览手册、展厅说明文字(如“药柜”图旁的导言)等，探究其如何通过叙事策略构建与观众的对话关系。在个案选择上，本文选取六悦博物馆作为考察中心，主要基于其独特性和代表性。

作为近年来备受关注的私人博物馆，其“六感沉浸式”体验和对海量民间日常物件的独特策展视角，使其成为探讨“以人为本”的可及性理念如何超越传统物理范畴、深入精神与情感维度的个案。六悦博物馆的主理人杜维明先生对于六悦博物馆整个展览的构想，源于他个人对中国传统民间物件纯粹而不加修饰的美学痴迷。与许多收藏家不同，他的收藏标准非常独特：“我收藏时最看重的是它是不是漂亮，不漂亮的话我不收。我跟别的收藏家不一样，一般来讲收藏家要看经济价值，而我不在乎，我就看这个是不是美。”这种对“美”的执着，成为了整个博物馆收藏与展览的基石。他并非为了投资或研究其考古价值，而是深深地被物件本身的艺术魅力所打动，正如他所说：“我能感觉到里面都有一个故事，一些道理。这个故事说了什么？可能我不是很清楚，但我知道这是中国传统的東西，那我就特别特别喜欢。”基于这种最初的迷恋，杜维明发展出了其标志性的“六悦”体验理念。他将博物馆命名为“六悦”，意图打造一个超越传统观看、能调动参观者全部感官的文化空间。他阐释道：“六悦博物馆取名‘六悦’，意思是说，人有六感——视觉、嗅觉、味觉、听觉、触觉和直觉。‘眼耳鼻舌身意皆悦，是为六悦。’”他希望每一位来到这里的观众，无论中外，都能和他一样，通过全方位的感知，获得一种发自内心的、愉悦的文化沉浸感。在展览的呈现方式上，杜维明的理念是激活历史，促进对话。他通过密集而原生态的陈列，甚至允许观众触摸部分展品，打破博物馆固有的疏离感，让沉睡的老物件重新焕发发生命力。他相信这种直观而强烈的美感冲击，能够跨越文化和知识的壁垒触及人心。杜维明的终极愿望是让观众在离开展览后，能够发自内心地感叹：“你看！中国文化就是这么美！”这不仅是一位收藏家的心愿，更是一位文化传播者希望通过展览搭建起中外观众与中国传统文化之间桥梁的深切期望。杜维明的理念是一个从个人美学追求出发，升华为一场全方位文化体验的完整脉络。他让六悦博物馆不仅仅是一个展示场所，更成为一个让历史与当下、中国与世界通过“美感”这一通用语言进行交流与愉悦的共鸣场。

4. 可及性在当代博物馆的具体实践

国际博物馆协会将“可及性”纳入博物馆新定义，标志着其从边缘性的服务考量转向核心职能的深刻变革。这一转变不仅要求博物馆在理论上回应“以人为本”的转向，更需在具体实践中探索多维可及性的实现路径。当代博物馆的实践，正经历从物理空间的开放，到信息传播的优化，再到情感共鸣的营造这一系统性深化过程。在此背景下，私人博物馆因其灵活的机制与独特的策展理念，往往成为前沿实践的重要场域。本章将以苏州六悦博物馆为核心个案，系统考察其在“可获得性”、“可觉知性”、“可接近性”与“可接受性”四个维度的具体实践。六悦博物馆以其“六感沉浸式”体验与海量民间日用物件的独特展陈，突破了传统博物馆以视觉为中心、以知识权威为导向的范式，为我们理解“可及性”如何从理念转化为具身体验提供了极具代表性的样本。通过对该案例的深入剖析，本章旨在呈现一个多层次、立体化的可及性实践图景，并借此探讨民俗类博物馆在构建新型观众关系、活化文化遗产中的创新可能。

(一) 展出叙事中的可获得性：从私人收藏至公众开放

博物馆的叙事轨迹，呈现出从私人秘藏逐步走向公共开放的历史进程。这一演变不仅反映了博物馆可及性的持续提升，也体现了其社会功能的不断拓展与深化。六悦博物馆的创办人杜维明(Michael N. Dutton)在青年时期便对中国民间日常器物——如木雕、家具与农具等——产生了浓厚兴趣。这些物件最初作为私人收藏，承载着他传统文化的认同与情感。然而，杜维明并未将收藏局限于个人领域，而是通过建立博物馆，将其转化为可供公众接触与理解的文化资源。此举不仅赋予这些器物以社会属性，也凸显了博物馆在文化传承与公共教育中的重要作用。

在理论层面，博物馆的可及性构成其履行社会责任的基础。根据博物馆学者理查德·桑德尔(Richard Sandell)的观点，可及性不仅指向物理空间的开放，更关乎文化资源的共享与意义的传播。六悦博物馆通过构建“实用物件-废弃物件-博物馆藏品-展品”的物的流转秩序，将原本私人的日常物品转化为公共文化遗产。这一过程串联起“民间”与“艺术”的视域融合、“古代”与“当代”的时间对话，以及“日常生活”与“博物馆”的场域转换，同时也联系起“使用者-收藏者-观众”等多元主体。在实践层面，六悦博物馆通过多重策略系统提升其可及性。首先，博物馆坐落于交通便利的苏州黎里古镇，具备优越的地理可达性；其次，其灵活的开放时间适应了不同观众的参观需求；此外，通过策划临时展览与主题公共活动，博物馆不断更新内容，增强观众的重复参观意愿。这些举措不仅提高了文化服务的可及性，也促进了公众在文化遗产保护中的实质性参与。六悦博物馆的叙事方式，不仅为观众构建了深入理解中国传统文化的平台，也借助资源的公共化共享，强化了公众对文化遗产的认同感与参与意识。从私人收藏到公共开放的转变，既是物理意义上的开放，更是文化价值与社会意义的持续拓展。在这一过程中，六悦博物馆为观众拓宽了接触文化遗产的路径，有效推动了文化遗产保护的公众化进程。

(二) 物理空间中的可觉知性：沉浸式参与与地方感塑造

六悦博物馆以其独特的六感沉浸式体验方式，重新定义了观众与中华传统民俗艺术的互动模式。六悦博物馆的特展区，通过提供互动体验的机会，使观众能够更深入地参与到民间秩序的动态演绎中。在这里，观众可以亲手触摸和仿制传统工艺品(见图 1~3)，或者参与传统民俗活动，从而亲身体验到民间工艺的传承和发展历程，理解民间秩序的动态性和复杂性，以及其在乡土社会中的重要作用和价值。民俗活动的参与、人与物之间的零距离接触体现了身体感知，这些物件本身就是原来人们的日常用品，展陈的方式也是以一种“日常”的方式，而不是被观摩。与被放在玻璃后面的“文物”不同，这种零距离的展陈方式能够让参观者与这些物件更加亲切，在一定程度上消解掉因“博物馆”空间为物件的神圣赋值。



Figure 1. Folk bowl rack
图 1. 民间碗架



Figure 2. Folk food container
图 2. 民间食盒



Figure 3. Immersive touch carving
图 3. 沉浸式触摸雕刻

“地方不仅仅是地理位置的标识，更是人们通过持续的经验积累和情感投射所形成的精神家园。”在深入探讨地方感(sense of place)这一复杂而多维的概念时，六悦博物馆通过其独特的展览设计，尤其是以“千佛洞”形式呈现的佛龕展示，深刻诠释了段义孚(Yi-Fu Tuan)理论中地方作为精神家园的核心理念。

“千佛洞”展示不仅再现了古代佛教艺术的空间布局与审美意趣，更通过光影效果、材质选择及布局安排，营造出一种穿越时空的沉浸体验。这一场景迅速触发了对洛阳龙门石窟这一世界文化遗产的深刻记忆与联想。龙门石窟，作为中国石刻艺术的宝库，承载着千年的历史沧桑与宗教信仰的深厚底蕴，其独特的地理位置与文化价值，早已超越了简单的地理标识范畴，成为河南乃至中华民族共有的精神图腾与情感寄托。当参观者在六悦博物馆中面对这精心布置的“千佛洞”(见图4、图5)时，不仅是在观赏一件件精美的艺术品，更跨越了时间性与空间性，体验地方感所带来的归属感与认同感。“空间不仅仅是物理上的存在，更是人类活动、情感和价值观念的载体”[8]。这种分类展示方式，实际上是对民间秩序中价值观念、审美观念和生活方式的一种空间编码，使观众能够直观地解读和感知民间秩序的静态结构。观众在参观过程中，不仅是在浏览展品，更是在体验一种由空间所承载的民间秩序和文化氛围。这种秩

序不仅仅是物理上的布局，更是文化、审美和社会价值观的空间化表达。

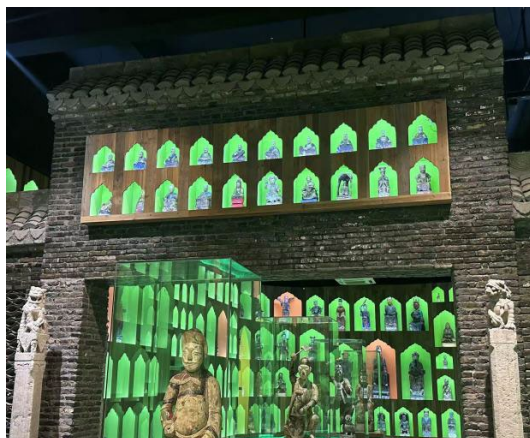


Figure 4. The top of stone buddha exhibition hall
图 4. 石佛展厅顶部



Figure 5. The stone buddha exhibition hall interior
图 5. 石佛展厅内部

(三) 展出叙事中的可接近性：亲切式互动与创造性发声

可接近性(Accessibility)在博物馆学语境中，不仅指向不同社会阶层平等享有文化资源与服务权利及实现途径，亦深刻关涉观众与博物馆机构之间的互动模式与心理距离。这一概念超越了物理层面的可达性，涵盖了认知、情感与文化层面的无缝对接，是衡量博物馆公共性实现程度的核心维度。六悦博物馆在展览叙事中巧妙地融入了“西方视角”的诠释框架，即以西方策展理念与话语体系来组织与阐释其核心展陈内容——东方传统文化。这种跨文化的叙事策略，本身构成了一种值得深入探讨的“可接近性”实验：它试图为可能不熟悉东方文化语境的观众，搭建一座理解的桥梁。下图为该馆的展览引导词，其显著特征在于摒弃了传统博物馆常见的、带有权权威色彩的官方导览文体，转而采用一种口语化、对话式的亲切语调(见下图 6)。这种文本策略有效地消解了机构与观众之间的传统距离感，拉近了双方的心理距离，通过增强参观的沉浸感与代入感，从情感与认知层面显著提升了展览的“可接近性”。

公众作为博物馆与文化遗产参与的核心主体，其角色定位直接反映了机构的民主化程度。在传统博物馆范式下，公众常被置于一种相对被动的地位，其参观行为多为遵循预设路线的、受引导的消费。六

悦博物馆的可贵之处在于，它主动突破了这一“视观众为文化容器”的固有模式。它通过允许观众自行移动、操作部分展品，并鼓励他们对未附详尽解释的物件进行创造性解读与自我定义，实质上鼓励观众参与意义共建。这一做法不仅在实践中强化了观展过程“以人为本”的导向，更在制度层面重构了博物馆与公众的关系——公众从被动的受教育者，转变为积极的意义共创者。因此，六悦博物馆的探索，不仅提升了单一展览的可接近性，更通过凸显公众的自主参与价值，为反思与重塑博物馆的公共性提供了宝贵的实践路径。



Figure 6. Exhibition introduction
图 6. 展览导言

(四) 精神上的可接受性：民间感回溯与精神式共鸣

在当今博物馆学和文化遗产保护领域，可及性大多还停留在物理空间之中，观众参与博物馆的过程以及“以人为本”的博物馆叙事也需要得到重视与关注。博物馆不仅是展示文物和艺术品的场所，更是与观众建立情感连接、促进精神共鸣的重要空间。美国博物馆学家扎哈瓦·朵琳(Zahava Doering)认为观众在博物馆中的满意体验不仅包括实物体验和认知体验，还包括情感体验和社交体验[9]。博物馆通过展示与观众情感相关的展品和故事，可以激发观众的情感共鸣。这种情感共鸣不仅增强了观众的参观体验，还促进了观众对文化遗产的认同感。

六悦博物馆中，老物件作为民间文化的物质遗存，不仅承载着民众的生活记忆与情感寄托，更是民间审美观念、宗教信仰及社会实践的直观体现。它们虽历经岁月洗礼，却依然保留着那份质朴与真实，是“民间感”最直接、最生动的表达。在六悦博物馆的展览中，这些老物件以其独特的造型、材质与工艺，向观众展示了一个个鲜活生动的民间故事，让人感受到浓厚的乡土气息与人文情怀。馆内陈设的老物件，大部分件都没有落款与作者(见下图 7、图 8)，即使是有着较高艺术水平的漆画、神龛，和艺术届对于落款与名誉权的归属的重视产生了极大的差异。这些老物件以其独特的“无名”状态，深刻揭示了民间艺术的深厚底蕴与民众在历史进程中的失语现象。“无名”状态的老物件，在艺术史的语境下，往往被视为“无名艺术”的一部分。这些作品虽无明确作者可考，却以其独特的艺术语言与表现形式，展现了民间艺术的创造力与想象力。它们不受传统艺术规范的束缚，自由表达民众的情感与愿望，具有艺术价值与审美意义。



Figure 7. Folding screen
图 7. 屏风

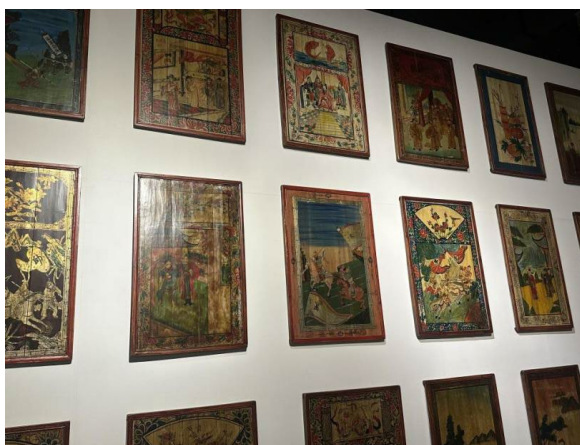


Figure 8. Wall painting
图 8. 墙画

李济认为，一种器物的形态表现也同一种生物一样，有它的“生命史”[10]。物是人类认识过去、了解过去的重要媒介。物同人一样，具有社会性的生命。博物馆是一个叙事空间，也是讲述一个故事的叙事展。原来民众日常生活中使用的工具，随着技术世界带来的生活革命变化使其失去了其本身的价值功能，通过杜维明的收藏成为一种藏品，并且在六悦博物馆进行展出，重新被赋予了价值。而六悦博物馆作为民间文化遗产的守护者，其核心价值在于对民间记忆的活化与再语境化。通过杜维明的精心策划与学术研究的支撑，博物馆将散落各地的民间旧物从日常生活的尘埃中打捞出来，赋予它们新的展示语境与解读框架。这一过程不仅是对物质文化遗产的保存，更是对民间记忆与情感的深度挖掘与再现。新唯物主义强调，物质不仅仅是客观存在的实体，更是情感与记忆的载体，通过这一理念，观众得到了一个情感寄托与心灵慰藉的空间[1]。在展览中，老物件不再是孤立的物品，而是成为了讲述民间故事、传递文化价值的重要载体。这种基于物质文化的情感体验，不仅满足了观众的审美需求，更在深层次上实现了对观众情感的疗愈。

(五) 模式反思与辩证审视：六悦实践的局限性与理论参照

在充分肯定六悦博物馆于“可及性”四维框架下所进行的创新探索之余，本研究亦需秉持客观的学术立场，对其模式内生的局限性进行辩证审视，并通过引入参照系进行对比分析，从而在更广阔的学科视野中厘清其独特的价值定位与实践边界。首先，**体验的沉浸性与文物的原真性之间存在内在张力**。六悦博物馆所倡导的“零距离”触摸与“六感”沉浸式体验，是其提升“可接近性”与“可接受性”的核

心策略。然而，其大量展品为木质、漆器、纺织等有机材质构成的民间日用器物，这类物质文化遗产对环境的温湿度、光照以及物理接触极为敏感。高频次的公众触摸与互动，尽管赋予了观众前所未有的亲切感，却在本质上构成了对文物物质本体“原真性”的潜在威胁，与博物馆所肩负的长期保存使命形成内在矛盾。如何在深化“以人为本”的体验价值与恪守文物保护的专业伦理之间寻求可持续的平衡，是“六悦模式”必须面对的严峻课题。其次，“西方视角”的诠释框架潜藏着文化转译的偏差风险。如前文所述，其创始人杜维明(Michael N. Dutton)的西方学术背景所引入的跨文化叙事，在搭建理解桥梁的同时，也可能导致对本土民俗文化的简化或误读。当复杂的中国民间信仰体系、生活哲学与地方性知识被置于一个为适应外部视角而构建的叙述逻辑中时，存在被“奇观化”或陷入“东方主义”诠释陷阱的可能。这种诠释偏差，可能导致民俗文化深层的精神内核与社会语境被剥离，使其在实现形式“可接近”的同时，面临意义层面“可接受性”的折损。

为更清晰地定位六悦博物馆的实践坐标，本研究引入两个典型的参照系进行对比分析：**与传统权威型民俗博物馆(如中国工艺美术馆·中国非物质文化遗产馆)相比**，后者凭借其国家文化机构的定位，在藏品的系统性、学术研究的深度以及文化表述的权威性上具有先天优势，其“可获得性”(作为国家公共文化设施)与“可觉知性”(基于严谨研究的权威信息发布)构成了传统范式的标杆。然而，其展陈方式往往侧重于知识体系的静态呈现与物的神圣化观摩(如展品多置于玻璃柜中)，在“可接近性”的物理互动与“可接受性”的情感代入层面，六悦博物馆的沉浸式、去权威化策略，无疑为非专业公众提供了更具亲和力的入口。**与数字化先锋型博物馆(如故宫博物院线上展览)相比**，数字化实践极大地拓展了博物馆在虚拟空间的“可获得性”(突破时空限制)与“可觉知性”(信息检索的超链接性与丰富性)。然而，数字媒介在复刻物质文化的“灵晕”与“地方感”方面存在先天局限。线上体验无法传递六悦博物馆中老物件真实的材质触感、体量感以及由特定物理空间共同营造出的集体仪式氛围。因此，在调动全感官以实现深度情感连接与精神共鸣的“可接受性”维度上，六悦所提供的实体性、沉浸式体验，展现出数字媒介难以替代的独特价值。

六悦博物馆在某种程度上悬置了传统博物馆对文物“神圣性”与学术权威性的绝对遵从，转而通过最大化激活民间物件的感官体验价值与集体情感记忆，在“以人为本”的精神可及性层面进行了极具先锋性的探索。其模式的价值不在于提供一种完美的范本，而在于以其自身的实践与局限，生动地揭示了当代博物馆，特别是民俗类博物馆，在平衡“保护”与“体验”、“权威”与“对话”、“本土”与“世界”等多重张力时所面临的复杂当代命题。

5. “可及性”定义对于民俗学以及博物馆学的启示与反思

民俗文化遗产的诸多内容与社会民众的日常生活紧密相连，体现以人为本的基本原则，强调避免人为或被动地驱使公众参与，而应使其在文化实践中获得愉悦与认同。公众参与保护的深度与广度，从根本上决定了民俗文化遗产的历史命运与发展前景^[11]。“可及性”概念的提出，为关注文化遗产保护主体的民俗学与聚焦保护方式的博物馆学提供了共同的学术关切方向。

传统民俗学多聚焦于民俗事象的静态形态，而“可及性”概念则强调文化遗产与公众之间的动态互动过程。高丙中提出的“在俗之民”理念，指出民俗学应关注民俗实践中的“人”，而非泛化的个体。在博物馆语境中，如六悦博物馆对民间老物件的展陈，不仅呈现为静态实物，更致力于再现民俗生活的动态过程，使观众在参与中体认民俗文化的内在魅力。这一转变反映出民俗学从静态记录到动态过程的研究范式转型，为其在当代社会的活态传承拓展了新的研究路径。民俗学重视人的主体性，强调物质文化中“物-我”关系的构建。“可及性”理念以人为核心，关注公众的现实需求与文化体验，推动民俗学研究进一步聚焦民俗主体的存在意义与价值彰显。博物馆在展示民俗文化时，借助互动体验等方式，

使观众成为民俗实践的参与者与传承者，既贯彻了“以人为本”的理念，也为民俗学提供了具有操作性的实践路径。“可及性”的引入，促使民俗学不仅重视民俗文化的传承与保护，也需关注其在现代语境中的传播与创新。博物馆作为民俗文化传播的关键平台，借助数字化与互动化等技术手段，拉近民俗文化与公众生活的距离，为民俗学开辟了新的研究视野，推动学者关注民俗在当代社会中的多元表现形态与传播机制。

在博物馆学层面，“可及性”理念强调博物馆不仅是文化遗产的保存机构，更是公众参与文化传承与交流的重要平台。博物馆应积极回应公众需求，提供多样化文化服务，增强公众的参与感与归属感。六悦博物馆借助互动体验与创新展陈，使公众成为博物馆实践的主体，体现了博物馆从“以物为中心”向“以人民为中心”的角色转变。博物馆教育作为其核心职能之一，“可及性”理念要求其更加注重公众的体验感受与启发效果，持续深化公众参与机制。“可及性”概念所具有的多维内涵，也折射出当代学术研究中跨学科融合的时代特征。博物馆学关注文化遗产的保存与展示，民俗学则致力于民俗文化的传承与实践。两者通过跨学科协作，能够为文化遗产的保护与传播提供更加全面的视角：博物馆为民俗文化提供展示与阐释的实体场域，民俗学则为其注入深厚的文化背景与理论支撑，从而共同构建文化传承与创新的综合平台。

参考文献

- [1] 陆奕文. 博物馆语境下可及性内涵研究[J]. 东南文化, 2024(6): 147-154.
- [2] 赵益民, 李雪莲, 韩滢莹. 公共文化服务可及性研究: 美国经验[J]. 图书馆建设, 2021(1): 140-146.
- [3] 国务院关于印发国家基本公共服务体系“十二五”规划的通知[EB/OL]. https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2012-07/19/content_7224.htm, 2012-07-19.
- [4] 国务院关于印发国家基本公共服务体系“十二五”规划的通知[J]. 中华人民共和国国务院公报, 2012(21): 33-75.
- [5] 王前, 吴理财. 公共文化服务可及性评价研究: 经验借鉴与框架建构[J]. 上海行政学院学报, 2015, 16(3): 53-59.
- [6] 白芳. 数字化与可及性创新在策展实践中的运用——以“焦点: 18-19 世纪中西方视觉艺术的调适”展览为例[J]. 艺术与民俗, 2023(1): 4-11.
- [7] 袁光宇, 黄华, 周睿. 博物馆导览系统的适老性研究[J]. 创意设计源, 2022(4): 70-75.
- [8] (美)段义孚. 空间与地方: 经验的视角[M]. 王志标, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2017: 35-40.
- [9] Pekarik, A.J., Doering, Z.D. and Karns, D.A. (1999) Exploring Satisfying Experiences in Museums. *Curator: The Museum Journal*, 42, 152-173. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1999.tb01137.x>
- [10] 李济. 古物[J]. 东南文化, 2010(1): 79-82.
- [11] 李贤娜. 探寻中国大运河生生不息的活水源泉——专访中国文物学会专家委员会主任、故宫博物院学术委员会主任单霁翔[J]. 民生周刊, 2024(18): 16-19.