

兒童繪本空間的閱讀氛圍設計

世新大學資訊傳播學系研究生

張耀水*

世新大學數位多媒體設計學系助理教授

張裕幸**

摘要

繪本結合了圖像的美感與文字的感性。透過繪本的想像空間可以輔助兒童瞭解故事內容、也激發其創意思考。繪本用精緻、配色高明的手繪圖文，讓孩子在閱讀中無形地培養藝術鑑賞的能力；繪本可以輕鬆地讓孩子擁有大人想要傳授的觀念與知識，可以引發孩子追求知識的樂趣，輕鬆地進行閱讀活動。繪本除了能增進語文能力的學習之外，它也是帶領小孩進入閱讀世界的不二法門。

本文以「體驗經濟」的消費氛圍概念延伸到閱讀氛圍設計的角度，探討兒童繪本空間的閱讀氛圍設計與價值創造。對象為國內新興的文化創意產業新典範—兒童繪本空間，它反映出兒童的繪本閱讀不只在於著重知識的吸收；還有許多屬於心靈、情感、人格與態度的養成教育，而這些不同面向的價值，是蘊含於兒童繪本的圖文情境之間，它需要良好的閱讀氛圍予以催化，才能讓故事的價值元素像魔法般帶領小孩騎上想像的翅膀，飛向文學的國度。

關鍵詞：繪本、兒童繪本空間、閱讀氛圍、價值創造、體驗經濟

The Reading Situation Design for Children Picture Book Place

Yao-Shui Chang* Yuh-Shihng Chang**

Abstract

The picture book unified image and the texture emotion ° Its imagination may help the children to understand the story content, and stimulates their think way creativity. The picture book raises the child art appreciation ability in reading by fine and the color illustrations and pictures. It may with ease let the child have the concept and the knowledge which the adult wants to instruction. In reading process, initiates the child to pursue the knowledge with pleasure , and ease carries on the reading activity ° The picture book is the only way to carry child enter the reading world.

The article study the reading situation design in the children picture book place based on the consumer concept of the experience economy. To explore the reading situation and the value creation for the children picture book place. The object is the emerging model for the cultural creativity industry, i.e. the children picture book place. It reflects that reading not only lies in emphatically the knowledge absorption. There is more values hidden in the textures and the pictures, just that the education for the mind, the emotion, the personality and the manner. It needs good reading situation to stimulate the effect. So, the value elements of the picture book likely magic leads the wing which the child rides imagines and flying into the country of literature.

Keywords: Picture Book ; Children Picture Book Place ; Reading Situation ; Value Creation ; Experience Economy.

一、前言

根據國立臺中圖書館（2005）的統計資料顯示，臺閩地區各級公共圖書館持證讀者數約 511 萬人。而調查指出，77.3%的兒童擁有自己的借閱證，兒童已是圖書館的最大客群。同年兒福聯盟搜尋 25 縣市教育局、文化局網站中發現，臺閩地區 535 間公共圖書館中，只有 327 間有設置兒童專屬的兒童室，佔全部公共圖書館的 61.12%，平均每 11,400 位 12 歲以下的孩子才擁有一個兒童室。且不是所有鄉鎮都有兒童室可供利用。在圖書館資源使用部分，兒童到圖書館的目的主要是借閱書籍，佔七成八、查資料佔六成三、寫功課為三成三，參加圖書館舉辦活動的比例不到一成。兒福聯盟認為，這或許與圖書館空間規劃與配置單調、嚴肅有關，無法吸引孩子的喜歡。兒福聯盟也指出，從調查顯示，大部分圖書館設施、設備還是以大人為主要考，「童味」不足，圖書館似乎沒有特別重視兒童的閱讀需求量（兒童福利聯盟，2005），顯見圖書館應積極強化兒童繪本圖書資源以及閱讀氛圍設計，建立優質的兒童閱讀空間，讓閱讀風氣向下紮根。

美國著名的繪本作家艾瑞卡爾在介紹自己的書的時候，提出很重要的觀念，他說：「作繪本很重要的一個目的，是幫助孩子渡過一個成長中很困難的階段，也就是從家庭進入學校，從玩具到書。」小孩本來在家裡，整天跟玩具在一起，然後要到學校裡，整天跟著書在一起，那其實對孩子來講不僅是認知的改變，還有情感上的挑戰，因為整個生活內容都改變了，所需要去做的事情也都不同了。所以他設計繪本的時候，希望自己的作品有一個特質，就是變成「可以讀的玩具，可以玩的書」，把玩具跟書這兩個部分結合在一起，其實就是趣味跟學習結合在一起的概念，去幫助孩子渡過這樣的階段。所以繪本是以小孩子能夠理解的方式，幫助小孩去認識跟他們相關的事物（陳佩正，2006）。

繪本的趣味性讓兒童在遊戲中建立良好的閱讀習慣。繪本提供「說故事」平台，而說故事是成人與兒童之間產生關聯或進行溝通時，一種很自然的對話與交談。透過故事可以教導兒童知識、價值或規範，更可以在潛移默化中，藉著故事影響兒童整體的性格。兒童在聽故事的過程中，除能獲得精神上的快樂與滿足外，還能提升想像力、闡明事物抽象的真理、培養對文學的愛好、增加語彙等（王振鵠，1978）。

閱讀需要氛圍，氛圍不對，閱讀是無法進行的。可見氛圍建構對閱讀的重要性，本文將以兒童繪本閱讀為出發點，從「體驗經濟」的消費氛圍概念延伸到閱讀氛圍設計，來探討兒童繪本空間的價值創造。透過國內新興的兒童繪本空間的介紹，分析這類以兒童繪本閱讀為主的文化创意產業型態的價值創造為何？同時作為國內推動兒童閱讀組織或單位進行閱讀與想像、虛擬與現實情境建構的思考作法。

至於以閱讀氛圍與故事情境為主體的兒童繪本空間的建構創造那些價值元素？本文將針紙風車繪本館、故事館、插電兔子窩及故事城堡進行分析，並分別探討其「體驗元素」、「氛圍設計」、「閱讀情境」與「價值創造」等構面，運用個案比較研究方法加以推導兒童繪本空間的價值創造，如圖 1 的架構所示：

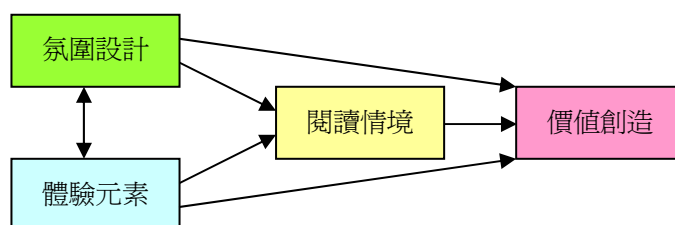


圖 1·本研究個案研究架構

資料來源：本研究整理

二、繪本對於兒童閱讀的啟蒙意義

目前國內開始出現以體驗為主的「兒童繪本空間」（兒童故事館），藉由配合故事情境所設計的場景、音樂、燈光，將孩子帶進故事氛圍中，甚至可以直接和故事們的主角們互動，在這樣的情境下，兒童自然而然會主動提問，或樂於表達他們對故事的想法。

透過繪本閱讀活動的潛移默化，他們對於事物的形容與印象更趨於立體化、圖像化，有較豐富的詞彙去形容一件事物，等於是更有效率的培養出表達力與想像力（廖韻奇，2006）。

兒童繪本空間如「故事屋」到「繪本館」，其服務訴求是以讓讀者在消費（閱讀）過程中所得到繪本故事中所傳達的情境感受，沈浸於主題氛圍甚至溶入故事情節中。而「繪本」這個名詞則是源自於日本的用語，是一種以圖、文並重的書，運用一組圖書，表達一個故事，或是一個像故事的主題。

繪本的英文為 Picture Book，在臺灣則稱為「圖畫書」或直接稱之為「繪本」。它有別於具有插畫的故事書，從兒童文學的分類定義，就是圖畫比例要佔百分之五十以上的篇幅者，才能叫做圖畫書；但更嚴謹的定義是：「繪本的畫面必須有連貫，它的特色就是靠畫面連貫的韻律來說故事，否則只能叫做插畫書或插圖書（illustration book）。」（郝廣才，2006）

或者從另一種角度來看，繪本就是用圖畫說故事的兒童書。大部份的繪本圖畫佔多數，文字佔少數，甚至沒有文字的，看繪本就好像在看電影一樣，每翻動一頁，繪本裡的圖就會把故事情節連接起來，一些相當著名的繪本甚至只有圖，而完全沒有文字。不過也有許多的繪本是圖、文之間取得一種平衡的關係，相互襯托，營造出整個繪本的感覺出來。一本好看的繪本需要專業的圖、文創作者，才可能創造出圖與文字結合得完美無瑕的故事。好的繪本場景設定，有如舞臺劇帶給觀眾身歷其境的真實感場面，凸顯了繪本創作者的絕妙技巧及意境造勢的成功表演（鄭明進，1991）。

繪本結合了圖像的美感與文字的感性。透過圖畫的想像空間可以輔助孩童瞭解故事內容、也激發其創意思考。繪本創作者用精緻、配色高明的手繪圖文，讓孩子在閱讀中無形培養藝術鑑賞的能力；它可以輕鬆地讓孩子擁有大人想要傳授的觀念與知識，也可以引發孩子追求知識的樂趣，輕鬆地進行閱讀活動。繪本融合了既簡單又複雜的感動，圖像與文字之間的點、線、面、體所交融的閱讀情境與氛圍，給予讀者最佳的閱讀空間。因此，繪本除了能增進語文能力的學習之外，它也是帶領小孩進入閱讀世界的不二法門

(郝廣才, 2006)。

文字是抽象的思維表達，圖像閱讀才是兒童認識世界，進入文字閱讀的最佳橋樑，國美館圖書資訊組長邱明嬌表示，以視覺傳遞來說，圖像的傳遞大於色彩、色彩大於數字、數字大於文字，圖像的傳遞最為快速。她說：「我們現在看到很多的繪本，裡面幾乎都沒有文字，有文字也是只有幾句，為什麼它會吸引人？其實它每一個圖與圖環環相扣，有它的邏輯性在，甚至比較高明的繪本，第一頁的時候就有個訊息在裡面，剛開始可能沒意識到它，當看到後面就會發現，每一頁都串聯在裡面。」如果是沒有文字的繪本，還可以看著同一本書，每天說不一樣的故事。繪本具體的創意展現包括文學的創作、思維的創作、美術的創作...，在這個區塊裡面，孩子從小就能得到很多生命體驗，並成為日後生命印象的啟發。閱讀繪本的好處呢有下列幾點：(一)增進親子親密感情的發展 (二)為小孩建立語言文字使用的信心 (三)增進美感氣質的培養 (四)做為人際互動的學習 (五)學習情緒的抒發與控制 (六)增進文學藝術的涵養及啟發創作的能力 (陳佩正, 2006)

而宜蘭繪本館的館長朱源泉曾提到繪本對兒童閱讀的啟蒙及教育所產生的重要作用有下列幾點(朱源泉, 2002)：

(一) 有益於幼兒認知過程的建立

零歲到三歲是整個人生教育最重要的階段，這個階段用繪本來教育最為有效，繪本內容有淺有深，也有完全沒有文字的繪本。從孩子很小的時候開始，爸爸媽媽就可以拿著繪本，講故事、唱歌、畫圖給小孩看，這樣能使小孩子的認知建立一個正確的方向。

(二) 能增進親子親密感情的發展

在親子感情的發展上，繪本扮演著很重要的角色，父母親用繪本對孩子說故事，唱歌、撫摸、搖一搖、拍一拍，這些行為都會讓小孩子在心理、生理及成長是一個很大的動力，過繪本可把親子感情建立得非常緊密。

(三) 有助於小孩優良行為習慣的塑造

繪本的內容範圍非常廣，包括十九世紀到二十一世紀，歐洲、美洲、中國、日本等作家的作品。他們所處的時代、社會背景都不一樣，畫出來的圖畫都不相同。在基督教、天主教、回教與佛教要求的行為、價值觀，皆可由父母透過繪本來告訴小孩，然後父母可以運用這樣的方式來塑造小孩的優良行為。

(四) 為小孩建立語言文字使用的信心

父母親每天讀繪本給小朋友聽，跟他們討論，裡面的文字由淺到深，從簡的家庭、學校使用的語言到社會使用的語言，由父母來指導，讓孩子產生信心，這樣孩子的信心就能建立起來。

(五) 增進美感氣質的培養

美感對孩子的成長、發育、智慧、學習都是非常重要的。因為繪本都是找有名的藝術家、最瞭解兒童心理的美術家來畫插圖。如果從小看繪本到大，「美」從繪本裡面可以得到充足的培養。同時透過父母親跟孩子共同來欣賞繪本，也可能引起孩子學習美術的興趣。

(六) 作為人際互動的學習

「繪本教育」可以培養小孩子傾聽、尊重、表達、溝通的能力，人際互動的能力，從聽繪本的故事中就可以建立出來。

(七) 學習情緒的抒發與控制

繪本故事可以使小孩情緒變化很多，但是也教導小孩，情緒變化的時候應該怎麼樣控制。

(八) 增進文學藝術的涵養及啟發創作的的能力

繪本裡面的文章很短，但是句句都是菁華，文章都非常美。繪本裡的文句及圖畫意境非常高，會啟發他們的藝術涵養。從各式的繪本來啟發小朋友的創作力。從繪本的學習跟製作，小朋友的創作能力可以充分發展出來。

(九) 促使人本思想與環保意識的形成

很多繪本的內容，談到注重生命的價值和環保的概念，所以很多小朋友讀了繪本以後，主動的就會愛護小動物，而且重視環保的概念。

(十) 作為人格發展的正確導向

繪本類型非常多，涵蓋範圍非常廣，而且是世界性的。所以全世界各種人格的優良品質，可以提供爸爸媽媽來指導小孩子，配合小孩的生理、心理條件，讓他依照他自己的特質，發展出正確的人格。

(十一) 有助於價值判斷力的提昇

從故事中和孩子互動，繪本裡面也有指導小朋友正確的價值判斷的功能。

有鑑於繪本對於兒童學習的重要性，為了鼓勵出版社出版最好的繪本，國內外上均有相當多知名的繪本大獎，如國際安徒生大獎（Hans Christian Andersen Award）、歐洲布拉迪斯拉國際插畫雙年展（Biennial of Illustrations Bratislava）、英國格林威大獎（The Kate Greenaway Medal）、義大利波隆那國際兒童書插畫展、德國繪本大獎（Deutscher Bilderbuchpreis）等。

而國際安徒生大獎每兩年頒給一位對繪本有獨特重大貢獻的畫家，肯定他的終生成就，又稱為兒童文學的「小諾貝爾獎」。在歐洲，還有布拉迪斯拉國際插畫雙年展大獎，布拉迪斯拉國際插畫雙年展，英文簡稱 BIB，始於 1967 年，是國際間重要的兒童圖書插畫原畫展。自 1967 年至今，BIB 已舉辦 18 屆，展覽了來自世界各地 100 多國 5,000 多位插畫家 40,000 多幅作品。其悠久的歷史，使它成為在國際間無可取代的重量級兒童圖書插畫展。而英國格林威大獎是由圖書館協會（The Library Association）於 1955 年創立的獎項，主要是為了紀念十九世紀偉大的童書插畫家凱特格林威女士所創設。德國繪本大獎是德國自 1956 年以來，唯一定期頒發的國家文學獎，也是德國眾多兒童文學工作者努力追求的成功標竿。

至於義大利舉行的波隆那國際兒童書展(每年的四月),則是全球最大的兒童書展,也是一個多向交流的溝通管道,並設有許多獎項與活動,其中波隆那國際兒童書展最佳選書可說是全球數一數二的童書大獎。凡上述得獎作品為舉世公認的插畫藝術傑作,同時也影響著插畫界的創作走向。在這些權威繪本獎的光環照耀下,得獎作品管必然成為當年度最暢銷的繪本。而評審在評選的過程中,強調作品的藝術價值、特殊創意,尤其每一本得獎作品都必須有「寓教於樂」的功能。

除了上述代表性的繪本獎項外,國際尚有許多相關兒童繪本的知名獎項,本文彙整如附錄 1。從各項獎項的舉辦國家與單位對繪本創作的鼓勵與得獎指標意義來看,繪本運用了最簡單的文句表達最深沈的意念,讓孩子在閱讀的過程中,對故事所設定的主題,進行啟發開放性思考。由此,反映歐美國家對兒童文學與繪本的重視。

在國內的繪本大獎有「好書大家讀」、「中國時報開卷最佳童書」、「聯合報讀書人最佳童書」、「新聞局中小學生優良課外讀物推薦」及「信誼幼兒文學獎」、「教育部年度 101 好書」、「小太陽獎」…等,如附錄 2。國內推廣繪本的組織很有多,除了全省各地的故事協會及閱讀協會外,還有一些地方的繪本推廣組織,如臺北的「貓頭鷹圖書館」、臺中的「小大繪本館」、花蓮的「新象社區交流協會」等等,這些單位的成員大部份都是喜歡閱讀繪本的家長所組成,統稱「故事媽媽」,故事媽媽會以不同的方式呈現故事:有注重肢體表演的、有用故事引導討論、有強調親子共讀、有的用偶(各種材質的娃娃)帶動故事情境。重點都在於念繪本故事給小朋友聽,並且分享閱讀繪本的心得。

上述繪本閱讀推廣組織礙於經費的限制,均以說故事活動為主,而表演與道具為輔。另一種推廣型式如專門從事租借繪本的服務,例如位於板橋的「奧莉薇繪本館」就是其中之一。只要繳交年費,一本繪本就可以用二十元到四十元不等的價格,借閱回去,讓家長可以用較少的費用,閱讀到更多的繪本,這種方式,和漫畫租借的經營方式相同,也是一種很特別的經營方式。但不外乎均是希望能透過繪本的閱讀,帶動閱讀風氣,讓閱讀習慣向下紮根。

三、兒童繪本空間閱讀氛圍建構

繪本具體的創意展現包括文學的創作、思維的創作、美術的創作等，在這個區塊裡面，孩子從小就能得到很多生命體驗，並成爲日後生命印象的啓發。寬廣的面向，讓繪本產生無限可能。因此，不只有文字故事表現，也有結合音樂、歌劇的音樂繪本或歌劇繪本。繪本用音樂故事把文學、美術、音樂融合在一起，讓小朋友可以一面看圖畫書、一面聽著歌劇，在無壓力的輕鬆體驗中留下記憶，長大以後若有機會接觸歌劇，便能帶著兒時印象再作一次完整的重現（蔡明原，2005）。對於孩童的閱讀習慣養成而言，應該是一種沒有壓力下自然的資訊接受狀態。從廣義來看，閱讀可以是視覺、是聽覺、是觸覺；閱讀可以是書本、可以是生活居住的環境；閱讀不用特定時間，它是無時無刻在進行（林凌，2004）。閱讀活動的型態不應侷限於文本的閱讀或背誦。

因此，當我們在博物館、美術館欣賞前人的文物或藝術品時，它是閱讀的另一種型態的表現；當我們走在城市的街道時，體驗讓城市的建築或人文氣息時，它亦是閱讀的表徵。可見視覺、聽覺與觸覺的閱讀，與文本讀誦同等重要，但我們卻忽略了這些閱讀行爲模式。郝廣才先生亦說：「如果沒有視覺閱讀能力，那麼要達到美的境界，就還有很深的鴻溝要跨越。繪本雖在臺灣逐漸成爲一般接受的圖書形式，但大眾對繪本有關的概念還是非常模糊」（郝廣才，2006）。

同樣地，在數位時代無論是文字閱讀或圖像閱讀，甚至影音閱讀，對訊息的接收及文化的傳承，各有特色，無可否認的，影音資訊科技的整合運用將是數位時代的重要角色，它對閱讀的影響自然是不可忽略的（林凌，2004）。綜彙以上論述，如何運用各種不同的媒材或數位科技，建構一個可以同時由視覺、聽覺或觸覺接收知識訊息的閱讀氛圍空間，讓孩童的閱讀習慣在輕鬆快樂的遊戲體驗中養成，把繪本當成是最好的玩具，激發小孩對美與知識的追求，可以作爲現階段推動閱讀風氣思考的創意方式。

楊茂秀先生《在閱讀如放風箏》一文中以放風箏為例，認為閱讀有如放風箏，首先要有材料(做風箏)以及有風的時機，就像閱讀要有被閱讀的材料，以及讀書的氛圍，氛圍不對，就像風箏沒有風一樣，飛不起來，閱讀沒有氛圍是閱讀不下去的。因此，該文認為有三項條件是閱讀最基礎、最重要的條件：(1)營造氛圍，激發興趣；(2)把經驗說成故事；(3)不要強迫閱讀，建議學習用耳朵閱讀（楊茂秀，2005）。可見氛圍建構對閱讀的重要性，氛圍通常是以週遭環境所呈現的品質來表現，而個人可以透過知覺來感受場域的氣氛。故在 Kolter（1973）的研究中將氛圍依照知覺劃分為四個構面：(1)視覺：包括顏色、明亮度、規模大小及形狀；(2)聽覺：包括音量與音調；(3)嗅覺：包括音量與音調；(4)觸覺：包括柔軟度、流暢度與溫度。

環境的氛圍因子包括視覺、聽覺、嗅覺、觸覺、運動感覺等，人們透過這些五官感覺接受來自環境所傳達的訊息，任何一項的感官感覺都足以形成個體對場的印象與空間體驗（程之碩，2005）。

相似的論點，加州帕莎迪娜市藝術中心設計學院的院長大衛布朗 (David Brown)亦指出「人類本來就是以視覺和觸覺為主的生物」這是一種不需經由言語，而是透過對人、空間及物的外觀及感覺，所引起反應的溝通藝術，經驗及感覺的「美感體驗」與「情緒感受」其感動內化程度甚至超越語言與文字的力量（閻蕙群、陳俐雯，2004）。

在體驗經濟的概念中，如何建構消費氛圍是很重要的，當消費者步入該場域中，室內空間設計的顏色、燈光、空間、標記、裝飾格調，甚至是氣味，所有一切的元素均是氛圍情境的組成元件，也會影響消費者對商品、服務消費所產生的價值感受，因為價值不在於產品本身，而是在於產品消費過程中所處的環境。以誠品書店為例，如果說世界最高的 101 大樓是臺北的地理地標，那麼，誠品書店則是臺北的文化地標。溫馨的實木地板、優雅的店內陳設、豐富的中外文圖書與終日繚繞的古典音樂，造就了特殊的「誠品印象」（王穎，2005）。

誠品書店營造出「書的博物館」氛圍，讓人走進高雅、歐風的實體書店時，彷彿進了知識的殿堂，覺得閱讀是一件神聖的行為。實體的店面因為有很好情境氛圍（營造消費氣氛）可以延伸顧客的駐留時間，增加消費者的購買慾與商品販售機會。誠品書店好像一扇窗，臺灣人透過它，隨時補充生活與心靈上的能源；外國人透過它，窺見臺灣豐沛的生命力。誠品書店也讓書店不止是書店；它成了一種語言，一種流行，一種時尚，一種生活態度 一種臺灣人對文化的態度，消費者趨之若鶩地將逛誠品書店當成一種最時尚的「文化美容」休閒活動。誠品書店的氛圍建構是體驗經濟創造消費價值的典範。

基於上述體驗經濟的概念與發想，國內也陸續出現繪本空間經營產業或非營利性的閱讀推廣空間，例如：「故事屋」、「紙風車繪本館」、「插電，兔子窩」以及「故事城堡」等以說故事為主之兒童繪本空間。本研究以「兒童繪本空間」一詞涵蓋上述之以氛圍建構為主的營利性與非營利性繪本推廣空間（如公共圖書館的繪本館空間），以下彙整繪本空間經營者的訪談內容，介紹其運作與特色，並以體驗經濟概念所衍生的故事氛圍對兒童繪本閱讀所創造之價值進行分析。

（一）「紙風車繪本館」

在兒童閱讀氛建構中，塑造兒童情境閱讀空間最經典的例子，就是國立臺灣美術館中的「紙風車繪本館」了，為落實文建會推動的公民美學構想，長年致力於培養兒童創造力與戲劇欣賞能力的紙風車劇團與國立臺灣美術館合作，以結合戲劇情境創意和美術的概念，打造一個充滿創意、想像的閱讀空間，讓「閱讀」更具有親和力。「紙風車繪本館」成立至今，每天平均有一千二百人進場，農曆春節期間更高達一千六百人次，童話世界閱讀童話繪本的魅力，幾乎是國美館最受歡迎的展區。紙風車文教基金會發揮了在兒童創造力教學和戲劇情境營造的專長，將國美館原有的兒童繪本區重新規劃，以「環遊世界」為主軸概念，並加上童話的氛圍，將此空間打造成為嶄新的閱讀空間，讓孩子及家長都能在此享受趣味性與知識性的閱讀經驗（邱明嬌，2006）。

「紙風車繪本館」透過裝置藝術的觀念設計、結合戲劇與故事的情境、以繪本閱讀為主題，用兒童熟悉的童話情境為設定，世界的文化圖像為標的，創造出全新的繪本閱讀空間。整體空間以「環遊世界」為主軸概念，是以世界五大洲的意象作設計，推動閱

讀之外，也要從繪本中建立臺灣孩子的世界觀。主要的閱讀空間是八個主題區，分別為「極地冰屋區（如圖 1，編按原圖均為彩色）」、「童話南瓜區（如圖 2）」、「歐洲城堡」、「非洲叢林區」、「澳洲袋鼠區（如圖 3）」、「美洲蓬車區」、「亞洲風光區」、「臺灣區（如圖 4）」（如表 3）。讓兒童坐在童話中的南瓜裡，讀「灰姑娘」的故事；坐在魔毯上，看「阿里巴巴」的故事；在極地的冰屋中唸書；在蘭嶼的獨木舟上閱讀臺灣民間故事。不但將孩子的閱讀空間，用戲劇情境的整體空間規劃製作，讓孩子可以宛如「在故事中閱讀故事」、「在情境中落實創意想像」。更讓現在較熟悉網路與虛擬世界、越來越不喜歡閱讀的小朋友更親近閱讀。「紙風車繪本館」帶給兒童知識性與趣味性的閱讀經驗，也建立兒童前來繪本閱覽室的閱讀習慣（國立台灣美術館，2006）。



圖 2 · 極地冰屋區



圖 3 · 童話南瓜區



圖 4 · 澳洲袋鼠區



圖 5 · 臺灣區

表 1·紙風車繪本館的主題規劃

區域主題	書籍分類	特色
1 極地冰屋區	心靈探索故事	冰柱環繞、企鵝相伴，於極地冰屋中閱讀。
2 童話南瓜區	夢幻童話故事	夢幻情境，於巨型南瓜屋中閱讀。
3 歐洲城堡	行俠仗義童話	城堡桌、城堡椅，小錫兵由負責守衛。
4 非洲叢林區	大型動物故事	以獅子王為首的動物群中，坐在叢林中閱讀。
5 澳洲袋鼠區	小型動物故事	袋鼠椅子、灌木桌子；坐遊艇在雪梨歌劇院旁看書。
6 美洲蓬車區	冒險勵志故事	大蓬車、大金剛、印地安帳棚…，身歷其境。
7 亞洲風光區	東方繪本故事	萬里長城、桃太郎書櫃、魔毯…豐富熱鬧。
8 臺灣區	臺灣民間故事	在臺灣衛星空照地圖上，集合臺灣風光集錦。

資料來源：取自國立台灣美術館網頁 <http://www.tmoa.gov.tw/home.php>

(二) 故事屋

另一個很成功的兒童閱讀空間設計範例，是由張大光先生為了做一個真正讓小朋友從進門起就感受到充滿故事味的故事屋。它成立於 2004 年，為了呈現故事中童話夢幻的氛圍，特地找來國內作兒童劇舞臺設計的專業設計師運用創意打造，在故事屋裡頭不同的每個分店都有三間不同的魔幻空間（圖 5）。如超炫的車子王國、驚奇的水族箱、神秘的精靈世界、好玩的恐龍世界、神奇的魔法貓公車、藏在牆壁的小魔女的家以及好吃的仙女的廚房、可愛的神奇飛機國、不可思議的超級咕咕鐘等童話的魔幻空間（故事屋，2006）。在每一間故事屋裡，都把要玩的故事和要說的故事 都用繪本的方式，放在一本比人還高的大書上！並為每一個故事量身打造，希望的是讓現在每天只看卡通或動畫的小朋友，也有機會藉由玩故事、說故事的方式，看到體驗到“美”的東西。童話的場景、生動的故事、互動式的玩法，故事屋提供的價值是給小孩子有個嶄新好玩的聽故事經驗。



圖 6· 故事屋的繪本空間設計

資料來源：故事屋網頁 <http://www.kidstoryhouse.com.tw>

（三）插電兔子窩

「插電兔子窩」童遊館是一群來自不同領域的資深經理人所組成，包含藝術創作者、教育工作者、資深媒體人與高科技新貴等所組成。成員都曾致力於整合科技與創意於科技整合教育、互動式藝術表演、或互動裝置藝術的呈現等等。童遊館教學總監鍾紫茵說，插電兔子窩童遊館是透過幼兒教育及表演實現設計理念的地方。自成立以來已吸引臺大，交大，北藝大，雲科大設計系的教授與學生陸續造訪這個結合美學、科技與幼兒教育的兒童新天地。

插電兔子窩童遊館，是一個能結合「魔法、互動、音樂」的繪本童話天地而「插電」指得是人的想像力是需要被充電的，館內運用了許多互動科技；而兔子則是童遊館的主角人物，一個來自未來世界 2100 年「坦克納利國」的插電動物！插電兔子窩童遊館裡共有三間主題館，分別是「魔法館」、「互動館」與「音樂館」（如圖 6）。而肢體與虛擬的互動故事。將科技導入精采的故事中，小朋友在聽繪本故事的過程中將充滿驚奇，並可親身運用肢體與故事中角色產生互動。



圖 7· 插電兔子窩的繪本空間設計

資料來源：插電兔子窩網頁 <http://kidsstoryroom.com/chinese>

（四）故事城堡

故事城堡由啓航教育館創立的一個新的事業體，從主題屋設計、故事教案、活動舉辦技巧以及說故事老師培訓等。故事城堡委託在國內擁有多達近千家補教通路的「啓航教育館」經營加盟業務開放加盟，目前在臺北、臺中、高雄都有分館（啓航教育館，2006）。除了打造一個說故事的空間外（如圖 7），因為「說故事」及「表演銷售」對人們來說具有啓動表演慾望與自我實現的神奇魔力。在體驗經濟的時代，專業與表演兩者有巨大的相乘效應，啓航教育館因此開了一系列的故事培訓課程，像請來說話大師方蘭生教授來擔任說故事老師培訓班老師，講授如何將個人的魅力展現、創造故事吸引力、說話藝術及表達技巧、靈活運用「說故事行銷術」等相關課程，也有相關的老師教導聲音口條、肢體訓練、場景、道具製作、兒童想像引導、說故事的節奏與結構、互動技巧…等。

在故事城堡裡頭，主要以會員制的收費為主，活動不定期會設計幼童創意口語肢體

表達班，為兒童建立「表達邏輯、臺風自信」的相關課程，潛移默化當中可以訓練重點歸納能力，在遊戲之中培養「說出問題」以及「協調的肢體律動」，活動設計內容如下（表 4 所示）：

表 2· 故事城堡的活動規劃

小時	活動名稱	內容
一	黃河滾滾	透過道具的延伸，增進孩子間的互動和語言、肢體的開發。
二	溜溜的他	運用球與滾筒的遊戲，凝聚孩子們團體間的歸屬感及拓展想像空間。
三	魔法再現	透過想像與感官刺激的遊戲，啟發孩子的發現及創作樂趣。
四	畫你「話」我	透過畫中人物的欣賞，做抒發喜怒哀樂的情緒轉化，並探討「潛」臺詞。
五	穿梭自如	啟發孩子對「空」與「洞」的聯想及體驗穿梭之間的樂趣，與肢體創作。
六	伸縮之間	透過軟軟的中空布，享受「圓」、「扁」之間，各種造型及遊戲變化，學習畫面處理。
七	聽聲辨位	聽覺與情境的敏銳度
八	高手過招即興演出	練習以不同的情境、不同狀況來表演
九	音符的生命	音樂的引導及故事的創作。
十	舞臺畫面	角色的走位、舞臺的畫面
十一	開天闢地	故事戲劇的排練、熟悉
十二	穿針引線	成果展

資料來源：故事城堡網頁 <http://www.etccenter.com.tw>



圖 8 · 故事城堡之飛行城堡主題館

資料來源：HITO 報馬仔，2006

四、兒童繪本空間的價值創造

在《體驗經濟時代》一書中提出新的經濟形態-「體驗經濟」。主張體驗是服務的延伸與價值創造，透過良好的消費體驗使顧客融入以商品為主題的情境氛圍中，創造出消費價值。從上述的概念延伸，價值除了來自產品和服務本身外，尚包括了功能、品質、以及好處等等，產品的消費氛圍也能創造加值的效果，這現象在體驗經濟時代特別明顯（夏業良、魯煒，2003）。

同樣的觀點，《聚合行銷大趨勢》作者 Jerry、Robert 和 Vijay（2002）提出了價值創造的元素論點，「價值」不只侷限於產品及價格上本身（顯而易見並可以衡量），而更重要的是消費者在消費的過程中亦可以創造更多隱含性的價值，包括：社會因素中同儕認同、團隊精神、分享喜悅以及展現自我（自我實現）等。正如馬斯洛指出人類所追求的需求滿足與價值包括：1.生理的需求滿足 2.安全感的需求 3.歸屬感的滿足 4.自我尊重與尊重他人的需求 5.自我實現的需求 6.滿足認知的需求以及 7.審美的需求。體驗經濟的價值創造概念是透過產品的消費過程中所創造的不同價值可以滿足消費者不同的內心需求，從而肯定產品的功能與存在價值。

回到以兒童繪本空間與閱讀的價值創造而言，林文寶先生在〈兒童、文學與閱讀〉

一文中提到，兒童文學閱讀與兒童文學的價值中指出，閱讀是構成文學極為重要的環節，文學的閱讀是文學整體過程的一個本體部分，從社會與歷史的角度來看，文學閱讀是比創作更為重要的實現過程，沒有了閱讀，任何偉大的作品也只能被歷史所淹沒，文學起源於一種人類最基本的對話與交流，人類需要互相交流、交談、對話以互相表現、及情感抒發，這是人類由自然人朝向社會人的轉化進程，自小鼓勵兒童們發展對閱讀和文學(繪本)的興趣與態度是重要的。

文學(繪本)將豐富兒童的生活，並幫助他們尋找自我存在的意義。繪本能讓人反覆閱讀，可以令人陶醉沈浸於有趣、吸引人的內容之中。它的價值有：1.了解外在的世界 2.建立積極的態度(包括自我尊重、對他人寬容以及對生活好奇)、3.增進人際互動(林文寶，2001)。這說明了閱讀、交談、表現(表演)與情感抒發對於兒童以至於一般人心智成長的重要性。再對照《大趨勢》(Megatrends)作者約翰·奈思比說：「想要銷售產品給消費者、訓練、管理或啓發你的員工，首先你必須將產品或內容做到有趣！」在現今的消費環境中，「娛樂性」被認為日常生活中不可或缺的價值。因此，上述的兒童繪本空間，均在閱讀活動的設計上加入互動性與趣味性，目的在強化兒童對的故事情境的沈浸經驗與閱讀的黏著度。

基於本研究表述的閱讀氛圍設計對兒童閱讀的價值創造探討，本研究從各兒童繪本空間的體驗元素所衍伸的氛圍設計(硬體或道具)與閱讀情境(軟體)所觸發的心智活動加以敘述各種設計可能產生之氛圍建構的效果及價值創造如表 3。

表 3· 兒童繪本空間的價值創造比較

比較構面 兒童繪本空間	體驗元素	氛圍設計 (硬體或道具)	閱讀情境 (軟體)	價值創造
紙風車繪本館	<ol style="list-style-type: none"> 1. 極地冰屋區 2. 童話南瓜區 3. 歐洲城堡 4. 非洲叢林區 5. 澳洲袋鼠區 6. 美洲蓬車區 7. 亞洲風光區 8. 臺灣區 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新奇(視 覺、聽覺、 觸覺) 2. 童話(聽覺) 3. 風俗民情 (視覺) 4. 文化(視 覺、聽覺、 嗅覺、觸覺) 5. 想像(心智 活動) 6. 愉悅(心智 活動) 7. 深入其境 (觸覺) 8. 冒險(運動 感覺) 9. 色彩(視覺) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 沈浸閱讀(心 智活動) 2. 提昇專注力 (心智活 動) 3. 現實抽離(心 智活動) 4. 融入故事情 境(心智活 動) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知識性 2. 情境體驗 3. 娛樂性 4. 互動性 5. 美感 6. 驚奇感 7. 人格養成 8. 想像力 9. 創意 10. 欣賞 11. 表達、溝通 與分享 12. 文化學習與 國際觀

比較構面 兒童繪本空間	體驗元素	氛圍設計 (硬體或道具)	閱讀情境 (軟體)	價值創造
故事屋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 黃河滾滾 2. 溜溜的他 3. 魔法再現 4. 畫你「話」我 5. 穿梭自如 6. 伸縮之間 7. 聽聲辨位 8. 高手過招即興演出 9. 音符的生命 10. 舞臺畫面 11. 開天闢地 12. 穿針引線 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新奇(視覺、聽覺、觸覺) 2. 童話(聽覺) 3. 互動多媒體(視覺、聽覺、觸覺) 4. 情境式聲光效果(視覺、聽覺) 5. 童話的場景(視覺) 6. 想像(心智活動) 7. 愉悅(心智活動) 8. 深入其境(觸覺) 9. 冒險(運動感覺) 10. 色彩(視覺) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 沈浸閱讀(心智活動) 2. 提昇專注力(心智活動) 3. 誇張的肢體語言(心智活動) 4. 生動的故事(心智活動) 5. 互動式的玩法(心智活動) 6. 融入故事情境(心智活動) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情境體驗 2. 娛樂性 3. 互動性 4. 美感-審美需求 5. 人格養成 6. 想像力 7. 創意 8. 欣賞、表現與創新(增進文學藝術的涵養及啟發創作的能力) 9. 表達、溝通與分享等元素。

<p>插電兔子窩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 魔法館 2. 互動館 3. 音樂館 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新奇（視覺、聽覺、觸覺） 2. 童話（聽覺） 3. 互動多媒體（視覺、聽覺、觸覺） 4. 情境式聲光效果（視覺、聽覺） 5. 童話的場景（視覺） 6. 想像（心智活動） 7. 愉悅（心智活動） 8. 深入其境（觸覺） 9. 冒險（運動感覺） 10. 色彩（視覺） 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 沉浸閱讀（心智活動） 2. 提昇專注力（心智活動） 3. 誇張的肢體語言（心智活動） 4. 生動的故事（心智活動） 5. 互動式的玩法（心智活動） 6. 融入故事情境（心智活動） 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 驚奇感 2. 情境體驗 3. 娛樂性 4. 互動性 5. 美感-審美需求 6. 人格養成 7. 想像力 8. 創意 9. 欣賞、表現與創新（增進文學藝術的涵養及啓發創作的力量） 10. 表達、溝通與分享 11. 主動探索等元素。
--------------	--	---	---	---

比較構面 兒童繪本空間	體驗元素	氛圍設計 (硬體或道具)	閱讀情境 (軟體)	價值創造
故事城堡	1. 空中城堡 2. 奇幻海底 3. 神話廟口	1. 新奇 (視覺、聽覺、觸覺) 2. 童話 (聽覺) 3. 互動裝置 (視覺、聽覺、觸覺) 4. 情境式聲光效果 (視覺、聽覺) 5. 童話的場景 (視覺) 6. 想像 (心智活動) 7. 愉悅 (心智活動) 8. 深入其境 (觸覺) 9. 冒險 (運動感覺) 10. 色彩 (視覺)	1. 沈浸閱讀 (心智活動) 2. 提昇專注力 (心智活動) 3. 誇張的肢體語言 (心智活動) 4. 生動的故事 (心智活動) 5. 互動式的玩法 (心智活動) 6. 融入故事情境 (心智活動)	1. 驚奇感 2. 情境體驗 3. 娛樂性 4. 互動性 5. 美感 6. 角色扮演 7. 人格養成 8. 想像力 9. 創意 10. 欣賞、表現與創新 (增進文學藝術的涵養及啓發創作的力量) 11. 表達、溝通與分享 12. 主動探索 13. 獨立思考與解決問題等元素。

資料來源：本研究整理

根據上述的個案分析比較結果，本研究所列舉之兒童繪本空間的價值創造說明如下：

(一) 紙風車繪本館價值創造：

以裝置藝術的觀念設計、結合戲劇與故事的情境、以繪本閱讀為主題，在國美館中設計了「紙風車繪本館」。創造全世界前所未有“情境閱讀空間”，傳達出另一種新的閱讀空間文化，故事情境特色與創造閱讀價值是該繪本空間爭取讀者的重點策略。紙風車繪本館不但是世界性的創舉，更是臺灣推動文化創意產業的新典範。該館的繪本空間價值創造包含：1.知識性 2.情境體驗 3.娛樂性 4.互動性 5.美感 6.驚奇感 7.人格養成 8.想像力 9.創意 10.欣賞 11.表達、溝通與分享 12.文化學習與國際觀等元素。

(二) 故事館價值創造：

聽故事對小朋友的表達能力與反應能力有很大的幫助，而透過互動式的遊戲可以強化閱讀時的娛樂性，讓孩子沈浸於故事主題中，加強對閱讀的黏著度。故事館的繪本空間價值創造包含：1.情境體驗 2.娛樂性 3.互動性 4.美感-審美需求 5.人格養成 6.想像力 7.創意 8. 欣賞、表現與創新 9.表達、溝通與分享等元素。

(三) 插電兔子窩價值創造：

整合科技與創意於互動式藝術表演、教育並透過互動裝置藝術的呈現可以互動的繪本情境空間。價值創造包含：1.驚奇感 2.情境體驗 3.娛樂性 4.互動性 5.美感-審美需求 6.人格養成 7.想像力 8.創意 9.欣賞、表現與創新 10.表達、溝通與分享 11.主動探索等元素。

(四) 故事城堡價值創造：

引導兒童透過故事表演展現自我魅力、培養創造故事吸引力、說話藝術及表達技巧，在活動的主題課程中，搭配繪本情境空間進行角色扮演。價值創造包含： 1.驚奇感 2.情境體驗 3.娛樂性 4.互動性 5.美感 6.角色扮演 7.人格養成 8.想像力 9.創意 10.欣賞、表現與創新 11.表達、溝通與分享 12.主動探索 13.獨立思考與解決問題等元素。

五、結論

郝廣才先生曾說：「我們相信讀好書的孩子們，可以從書中找到讓生命發光的能量。」而兒童繪本翻譯家柯倩華小姐在有關繪本重要性的座談會中提到：「繪本不只是幫助小孩子從家庭到學校、從玩具到書，也是從圖像的世界進入到文字的世界。因為孩子一開始就是生活在圖像的世界中，在他還不會開始講話，或不認識字開始，他已經在圖像的世界中做了很多事情，其實也具備了學習能力、思考能力及想像力。」

這樣的看法呼應了本文於兒童繪本空間閱讀氛圍建構小節中所提及，「閱讀是無時無刻的進行，它是在自然無壓力的輕鬆體驗中完成。」而兒童繪本空間的故事情境與氛圍正是以最自然，富有童趣的創意空間，它融合了視覺、聽覺、與觸覺的閱讀，激發兒童的學習樂趣，透過情境體驗創造了繪本閱讀的新價值。因為閱讀活動的型態不侷限於文本的閱讀或背誦，繪本空間的價值是可以更進一步帶領小孩子親身體驗繪本故事中的奇幻世界而走入文學的華麗境界。

本文以「體驗經濟」的消費氛圍概念延伸到閱讀氛圍設計的角度，探討繪本空間的閱讀氛圍設計與價值創造。在文中的第四節，介紹了國內新興的文化創意產業新典範——兒童繪本空間，它的出現可以反映出兒童的繪本閱讀不只在於著重知識的吸收；還有許多屬於心靈、情感、人格與態度的養成教育，而這些不同面向的價值，是蘊含於兒童繪本的圖文情境之間，它需要良好的閱讀氛圍予以催化，才能讓故事的價值元素像魔法般帶領小孩騎上想像的翅膀，飛向文學的國度。

參考文獻

- 王振鵠（1978）。《兒童圖書館》。臺中縣：臺灣省教育廳。
- 王穎（2005年12月26日）。〈小臺灣辦出大書店讓讀書永遠不打烊〉，《環球時報》，22版。
- 朱源泉，〈從小扎根-談繪本教育的重要性〉，《法鼓山佛教教育園區座談會》上網日期：2007年3月5日，取自 http://www.chibs.edu.tw/lib/sissue/html/p39_54.htm
- 兒童福利聯盟（2005）。〈孩子不要「徒」書館~~台灣兒童圖書館現況報告〉，《兒福聯盟特刊》。上網日期：2005年3月30日，取自 <http://www.children.org.tw/news/050401.asp>
- 林凌（2004）。〈走出教室閱讀就是生活〉，《書香遠傳》，14：20-23。
- 林文寶（2001）。〈兒童、文學與閱讀〉，世新大學資訊傳播學系（編），《21世紀資訊科學與技術學術研討會論文集-2001》，頁185-200。臺北：世新大學資訊傳播學系。
- 李金梅譯（2002）。《聚合行銷大趨勢》。台北：培生集團。（原書 Jerry, W., Robert, G., & Vijay M. [2002]. Convergence Marketing. Prentice Hall.）
- 邱明嬌（2006）。〈讓想像飛翔的閱讀空間--淺談紙風車繪本館空間再造〉，《臺北市立圖書館館訊》，23（4）：91-102。
- 故事屋（無日期）。上網日期：2006年12月10日，取自 <http://www.kidstoryhouse.com.tw/>
- 插電兔子窩童遊館（無日期）。上網日期：2006年11月10日，取自 <http://kidsstoryroom.com/chinese>
- 故事城堡（無日期）。上網日期：2006年11月15日，取自 <http://www.storycastle.com.tw>
- HITO 報馬仔，〈好店推薦- 故事城堡〉。上網日期：2006年11月15日，取自 http://www.hitoradio.com/projects/200506goodstore/store_detail.php?StoreId=476
- 陳佩正，〈終結孩子的數學惡夢〉，《兒童教育網》。上網日期：2006年10月5日，取自 http://mykids.sce.pccu.edu.tw/essay/essay_021.htm
- 啓航教育館（無日期）。上網日期：2006年11月12日，取自 <http://www.etecenter.com.tw>
- 程之碩（2005）。《從體驗經濟之觀點探討線上氛圍與互動性設計對體驗元素與學習滿意度影響之研究—以線上學習為例》。輔仁大學管理學研究所碩士論文。
- 國立台灣美術館，〈展覽資訊—「紙風車繪本館」參觀須知〉。上網日期：2006年10月

- 夏業良、魯煒譯(2003)。《體驗經濟時代》。臺北:經濟新潮社。(原書 Pine, B. J., & Gilmore, J. H. [1999]. The experience economy. Boston: Harvard Business School Press)
- 郝廣才(2006)。《好繪本，如何好》。臺北：格林文化。
- 廖韻奇(2006)。〈新興的文化創意產業－兒童故事館的經營與發展〉，《美育》，154：40-49。
- 鄭明進(1991)。〈愛幻想的圖畫書怪傑－莫里士桑塔克〉，《雄師美術》，241：181-183。
- 蔡明原(2004)。〈魔幻彩筆說故事--看插畫說繪本參考資料〉，《百世教育雜誌》，169。
- 楊茂秀(2005)。〈閱讀如放風箏〉，《書香遠傳》，23：26-29。
- 閻蕙群、陳俐雯譯(2005)。《風格美感經濟學》，臺北：商智文化。(原書：Postrel, V. [2001]. The substance of style : how the rise of aesthetic value is remarking commerce, culture, and consciousness.)
- Kolter, P. (1973). Atmospherics as a Marketing Tool, *Journal of Retailing*, 49, 48-64.
- Jones, T. O., & Sasser, E. W. (1995). Why satisfied customers defect. *Harvard Business Review*, 73(6), 88-99.
- Holbrook, M. B. (2000). The Millennial Consumer in the texts of our times: Experience and entertainment. *Journal of Macromarketing*, 20(2), 178-192.

附錄

附錄 1 · 國際知名繪本大獎

獎項	舉辦國家或單位	指標意義
國際安徒生大獎 (Hans Christian Andersen Award)	國際少年兒童讀物委員會每兩年由 IBBY (International Board on Books for Young People)頒發給作品對兒童有顯著貢獻的作家和畫家	每兩年頒發一次，目的在肯定及表揚各國出色兒童文學作家對兒童文學的長久貢獻。國際安徒生大獎始於 1956 年，最初獎項只頒予兒童文學作者，自 1966 年起增加獎項頒予出色的繪圖者。被視為國際繪本兒童書的小諾貝爾獎。
布拉迪斯國際插畫雙年展	斯洛伐克文化局、聯合國科教文組織 (UNESCO) 斯洛伐克委員會以及 BIBIANA 國際兒童藝術之家共同創立。	創立的目的是，不僅在呈現來自世界各國優良兒童圖書的插畫作品，也在提供世界各國的插畫家一個機會，向專家與出版商展示他們的作品。BIB 的主要執行單位是執行委員會 (Executive Committee)，負責監督 BIB 事前的準備作業以及落實整個 BIB 流程。
英國格林威大獎	圖書館協會 (The Library Association) 於 1955 年為兒童繪本創立的獎項，是紀念十九世紀偉大的童書插畫家凱特格林威女士所創設。	英國格林威獎設有「格林威大獎」、「最佳推薦獎」和「榮譽獎」，雖然是英國兒童繪本的最高榮譽，但得獎者卻不僅限於英國國籍的插畫家，除鼓勵英國本土的創作人才之外，亦不忘兼顧國際性，這也使得格林威獎的氣勢格局益加宏偉磅礴。

<p>義大利波隆那國際兒童書展最佳選書</p>	<p>義大利波隆那書展主辦單位</p>	<p>全球最大的兒童書展，也是一個多向交流的溝通管道，並設有許多獎項與活動，其中波隆那國際兒童書展最佳選書可說是全球數一數二的童書大獎。凡上述得獎作品為舉世公認的插畫藝術傑作，同時也影響著插畫界的創作走向。</p>
<p>德國最美麗書獎 (die schönsten deutschen Bücher)</p>	<p>德國書藝基金會 (Stiftung Buchkunst)，德國書藝術基金會是由德國書商公會 (der deutsche Buchhandels)、德國圖書館聯盟、法蘭克福市政府及來布尼茲市政府資助組成</p>	<p>德國自 1956 年以來，唯一定期頒發的國家文學獎，也是德國眾多兒童文學工作者努力追求的成功標竿。德國書藝術基金會每年頒發「最美麗的書」獎，獎金為分別為三千、五千及七千馬克。獨立的評審團從德國的圖書中挑選出最美麗的德文書籍。參賽限定為總部設在德國境內的出版商所出版的書籍。自 1991 年開始，書藝基金會增設國際獎，從世界各地報名參賽的書籍中挑選設計精美的書籍，但不頒發獎金</p>

<p>美國凱迪克大獎 (The Caldecott Medal)</p>	<p>已有六十餘年以上歷史的凱迪克大獎，是為了紀念十九世紀英國的繪本畫家倫道夫凱迪克 (Randolph J. Caldecott, 1846-1886) 而設立，每年由美國圖書館協會 (American Library Association) 主辦。</p>	<p>凱迪克大獎是美國最具權威的繪本獎，得獎作品皆是公認的傑作，因此得到該獎項的作品，立刻水漲船高、身價非凡，不但媒體爭相報導，書商也趨之若鶩，叫好叫座之下，必然成為當年最暢銷的繪本。美國有關兒童文學的獎項種類非常多，凱迪克大獎之所以能夠脫穎而出，獲得一致推崇，主要在於其評選標準的周延與創新，著重作品的藝術價值、特殊創意，尤其每一本得獎作品都必須有「寓教於樂」的功能，讓孩子在閱讀的過程中，開發另一個思考空間。通常出版商會在獲得大獎、榮譽獎的圖書封面，貼上印有凱迪克著名插畫「騎馬的約翰」的獎牌，金色代表凱迪克大獎，銀色代表榮譽獎。</p>
--	---	---

獎項	舉辦國家或單位	指標意義
<p>法國巫婆獎 Les Prix Sorcierres</p>	<p>ALSJ (Association des libraries spécialisées jeunesse) 童書書店聯盟於 1986 年創立，1989 年，ABF(Association des Bibliothécaires Francais) 法國圖書館協會加入主辦。</p>	<p>宗旨在選出最受專業人士喜愛的童書，藉著兩種不同職業互補的象徵，使圖書館和書商們重申他們共同的願望—提供年輕的讀者有笑有淚、剛柔並濟、完全自由、並充滿好奇的作品</p>

<p>德國繪本大獎 Deutsche Jugendliteraturpreis</p>	<p>「德國青少年文學協會」。這個協會擁有近五十個會員協會等分支機構，會員中不乏從事兒童文學與青少年文學的知名作家。協會的共同目標從一開始就確定為：要盡一切力量，促進兒童文學和青年文學的發展</p>	<p>「德國青少年文學協會」在德國兒童文學界極具影響力，因此每年「德國繪本大獎」得獎作品都經過嚴格審慎的挑選，以及激烈的競爭才能脫穎而出，本本都是佳作。正因為如此，「德國繪本大獎」成為德國眾多兒童文學工作者努力追求的成功標竿，而在家長與教育工作者心中，則是一個最值得信賴的「品質保證」。</p>
<p>加拿大總督文學獎</p>	<p>加拿大藝術委員會 (Canada Council for the Arts)</p>	<p>「加拿大總督文學獎」堪稱是加拿大最大的國家級文學獎，1937 年創設，每年評選一次，由評審從上千件的英語、法語作品中評選出入圍作品與得主，頒給小說、戲劇、非小說、兒童文學(文字和插圖)、詩歌及翻譯六大獎項 在獎項範圍方面，1937 年僅限於用英語寫作或從法語翻成英語的小說、非小說、詩歌、戲劇，到 1959 年加拿大藝術委員會(Canada Council for the Arts)接掌此文學獎的運作後，在該年增加了以法語寫作作品之獎項；1987 年又增加兒童文學(文字)和兒童文學(插圖)等兩個獎項</p>

蒙大拿紐西蘭圖書獎 (Montana New Zealand Book awards)	紐西蘭	蒙大拿紐西蘭圖書獎(Montana New Zealand Book awards)於1996年設立，每年頒發一次，是由紐西蘭兩項主要的文學獎合併而來(1976-1995 的 New Zealand Book Awards 及 1994-1995 的 Montana Book Awards)。「蒙大拿紐西蘭圖書獎」是紐西蘭最富聲望的文學獎項之一，目前共分小說、詩歌、歷史、自傳、參考書 / 選集、環境、生活風格 / 當代文化、插畫等八類
--	-----	---

獎項	舉辦國家或單位	指標意義
美國紐伯瑞獎 (The Newbery Medal for Best Children's Book)	美國圖書館兒童服務學會	美國紐伯瑞獎 (The Newbery Medal for Best Children's Book) 創設於1922年，是由美國圖書館學會(American Library Association - ALA)的分支機構?美國圖書館兒童服務學會(Association for Library Service to Children)，是為紀念十八世紀的英國書商，約翰?紐伯瑞(John Newbery)而設置。紐伯瑞獎歷史悠久，對美國和世界的兒童文學都有極大的影響。凡獲紐伯瑞獎的書籍，皆被列入少年必讀之書籍。紐伯瑞獎之得獎者，必須是對美國兒童文學有傑出貢獻者，並以美國公民及永久居民為限，每年頒發給前一年度最傑出的美國兒童圖書作者。其題材包羅萬象，內容除了針對兒童的恐懼、悲傷、幻想、幽默、冒險等心理層面，做巧妙的設計之外，也蘊含了對全球人類以及自然萬物的關懷，反映現代兒童的生活世界，明顯有別於安徒生、格林等古典童話的現代性兒童文學佳作。

資料來源：本研究整理

附錄 2 · 國內繪本獎項彙整

獎項	舉辦單位	指標意義
好書大家讀	行政院文化建設委員會、民生報、國語日報共同舉辦	「好書大家讀」是在民國 80 年(1991 年)由民生報發起，與中華民國兒童文學學會共同創辦的一項文化推廣活動，主旨是鼓勵優良少年兒童讀物的出版與寫作、提供圖書出版新資訊、建立優良少年兒童圖書評鑑制度、提倡讀書風氣，並為家庭、學校、社會搭建一座相互溝通的讀書橋梁。83 年開始，「好書大家讀」全年度的評選活動，除原有四梯次外，再增設「年度最佳少年兒童讀物」獎，將圖書分類評選，做更精確的評鑑，期以「精益求精」的態度，評選出「好書中的好書」。
中國時報「開卷」好書年度最佳童書獎	中國時報	中國時報「開卷」年度好書評選之「年度最佳童書」自 2005 年，由開卷周報與中時電子報合辦「網友版 2005 開卷十大好書」票選活動，產生 30 本網友推薦的年度好書，藉由網友間的點選推薦，「網友版十大」與「評審版十大」可相互參照，讓普羅品味與專業觀點並陳，構建立體化的閱讀版圖。中國時報開卷好書獎之「最佳童書」的標準，是從啟發性、創意和圖文俱佳等角度，以及考量入選書籍對出版界是否具指標性意義等，做為評選的基本原則。
聯合報讀書人最佳童書	聯合報	讀書人"的最佳童書，分成兩大類"繪本類"和"讀物類"，每年都會在年底時，公佈讀書人的最佳童書，對於民眾在選購童書時具有指標性的參考價值。

新聞局中小學生優良課外讀物推薦	行政院新聞局	自民國七十二年開始，由行政院新聞局規劃籌辦，每年舉辦之「中小學生優良課外讀物」推介評選活動，目的在於鼓勵出版業者提升中、小學生課外讀物之品質，藉以維護學生身心健全發展，同時擴展青少年知識領域。 新聞局「中小學生優良課外讀物」推介評選活動，早已躍升為各級中小學校老師、圖書館及家長們為孩童選購優良讀物的最佳參考，也是童書出版社作為未來規劃出版方向的重要指標。
信誼幼兒文學獎	信誼文教基金會	「信誼幼兒文學獎」是臺灣第一個以幼兒為對象的文學獎，自民國 76 年(1987 年)創設以來，除了民國 87 年(1998 年)因舉辦「福爾摩沙原畫徵獎」停辦一屆之外，每年均舉辦一次。從為幼兒文學定位、為幼兒創作好書到培養、鼓勵本土創作者的宗旨來檢核，多年的努力，對臺灣幼兒文學創作的發展多所貢獻，見證了臺灣幼兒文學創作的發展軌跡，也看到整個社會變遷對幼兒文學創作或創作者的影響。

獎項	舉辦單位	指標意義
國語日報牧笛獎	國語日報	<p>國語日報的兒童文學「牧笛獎」於八十四年創辦，每兩年辦理一次。目的是要鼓勵本土的兒童文學創作。牧笛獎的獎牌畫面是，一個牧童騎在水牛背上吹笛子。水牛，代表「鄉土」，代表對這一片山川的關懷。牧童，代表「孩子」，代表童心的和鳴。笛子吹奏的音樂，代表了「藝術創造」，表達對創意的珍惜。這就是「牧笛獎」的精神。牧笛獎有兩個獎項：一個是「童話組」，一個是「圖畫故事組」。童話創作是以適合八歲到十二歲兒童閱讀的一篇童話為徵文內容，字數在一萬字到一萬兩千字為限。圖畫故事創作的適讀年齡在學齡前到三年級的小朋友，全書內頁至少三十頁，跨頁圖至少十幅，正十六開規格。作者可自寫自畫或文圖分開，兩人合作。獎勵的對象是優秀的童話作者和傑出的兒童讀物插畫作者。希望得獎人因為得獎而增加自信心，保持為兒童創作的興趣，成為兒童文學創作團隊得成員。</p>
金鼎獎(最佳圖畫書獎)	行政院新聞局	<p>行政院新聞局為積極輔導出版事業，於民國六十五年(1976年)創設金鼎獎，獎勵在出版領域有卓越表現之出版事業及從業人員，藉以提昇出版品質，促進出版事業發展，發揮文化傳播功能，倡導全民讀書風氣，進而建立精緻的書香社會。「金鼎獎」意取「金言九鼎，文化薪傳」之意。「鼎」為三足兩耳之金屬製品，在中國古代為傳國之重器，古人撰錄先祖之功德，皆刻著於祭祀之鼎，以示不忘，對於中國人而言，鼎乃象徵權威事務的傳承。金鼎獎設有兒童及少年圖書類的最佳圖畫書獎，係針對國內繪本圖書所評選的獎項。</p>

資料來源：本研究整理