

# 博物馆展陈设计中互动性缺失成因与改进策略

祁俊<sup>1</sup> 贺敏靓<sup>2</sup>

(1. 广州工商学院, 广东 广州 510800, 2. 广西师范大学, 广西壮族自治区 桂林 541006)

**摘要:** 在“博物馆热”持续升温的背景下, 部分展览却陷入“高投入、低参与”的困境, 本质是展陈互动性缺失导致观众“缺席”。本文从互动性的核心内涵(行为、认知、情感三层互动)出发, 结合当前博物馆展览中内容晦涩、技术滥用、教育目标偏离及评价机制缺位等典型问题, 揭示其成因在于传统“以物为中心”思维惯性、技术应用失衡、教育功能弱化及反馈机制缺失。基于此, 提出构建“以观众为中心”的改进策略: 通过理念转型强化需求导向, 以分层设计、虚实融合等技术赋能提升互动深度, 融入探究式学习激发主动思考, 建立“展前-展中-展后”闭环机制延伸体验链条, 并依托多维互动创造多元营收。最终推动博物馆从“静态展示”转向“动态对话”, 实现公共文化服务效能与教育价值的双重提升, 使其真正成为公众终身学习的“第二课堂”与文化认同的精神家园。

**关键词:** 博物馆展陈设计; 沉浸式体验; 博物馆交互; 观众参与

**基金项目:** “瑶乡筑梦”现代农业生态园展厅设计(KYHX2025165)

DOI: doi.org/10.70693/rwsk.v1i8.1310

## 一、引言

2025 年暑期“文博游”热度不断升温成为文旅市场的显著现象, 2024 年全国博物馆接待游客人同比增长 1 亿余人次。<sup>[1]</sup> 博物馆作为文化传承核心载体的功能重要性持续增加, 折射出公众对高质量文化展陈体验的高需求、深层次体验, “到此一游”的浅层次观看将逐渐被生层次主动参与互动与深层次解读所替代, 观众追求在与展品、策展人、文化内容中实现对话, 建构文化认知和情感共鸣。从博物馆角度来看, 观众需求增长与国家推动博物馆转型战略中“增强展陈过程中的观览互动性、体验性”体验非物质文化遗产的“推动文物活化利用”。逐步提升传统模式中“以物为中心”的展陈设计, 转向“以人为中心”的服务逻辑。<sup>[2]</sup> 博物馆成为假期家庭出游、研学体验时, 展陈设计能否满足“观众看什么、如何看、怎样参与其中”的基本诉求, 体现博物馆教育功能。进一步对博物馆文创产业商业内容迭代, 完成博物馆文化服务功能, 提高博物馆经济服务, 拓展更多服务的可能性。

与“文博游”的整体热度相比, 部分博物馆展览在展览过程中体验的是“观众席的缺失”: 精心策划的文物展陈前只留下观众的匆匆一瞥, 多媒体屏幕看不到驻足者, 互动体验设备成为照片背景板。其“观众缺席”现象的本质是展陈设计中互动性缺失的体现, 无法满足的深层次、高质量文化体验需求。具体而言, 当前展陈互动性缺失主要体现在三个层面: 内容呈现仍沿袭以“文物+标签”的线性排列, 学术性内容无法满足观众群体理解与感知、可参与描述性弱; 其二, 技术设备应用流于形式, 虽配有多形式自助设备、耳麦、VR 等技术手段, 但大多形式功能能依旧单一(如自助讲解耳麦力播放标签文字内容、VR 设备展示文物三维模型), 缺乏对普通观众的理解能力考虑, 进行深度内容解读; 其三, 教育功能定位偏颇, 博物馆教育层面中将观众目的简单划分成“信息传达”, 未通过有效问题引导、互动行为设计激发观众主动思考, 最终使展览沦为仅供观赏的“文物展览的橱窗”。

就观众而言, 参观体验依旧止步于“看热闹”“瞥一眼”层面, 难以形成对文物内在价值与历史背景的深层次阅读理解; 对博物馆而言, 大量资源投注的展览, 却因无法吸引观众深度参与而逐步降低博物馆的公共文化服务效能, 长此以往将会削弱公众对博物馆的持续关注。在“文博热”快速增长的背景下, 若因不能即时优化展陈设计的互动体验, 博物馆将面临“热流量”与冷参与”问题并发的矛盾。即参观人数虽呈现上升趋势但实际文化传播效果依旧未能突破更大范围, 阻碍博物馆从“文化展览的橱窗”向“文化体验教育课堂”的本质转型。

## 二、互动性的核心内涵: 从“单向传递”到“双向对话”

当代博物馆转型发展的关键特征在于“互动性”, 突破传统展陈设计中“以物为中心”的单方面叙述展示形式。互动并非简单等同于“触摸屏式资料呈现”“点击播放投影”等表层的多媒体播放, 是指通过感官体验、欣慰参与、情感共鸣等多维度方式, 与展品、展览空间以及其他参与者建立动态形式联系的深层次交流过程。具体而言, 博物

**作者简介:** 祁俊(1997—), 男, 硕士, 助教, 研究方向文创设计;

贺敏靓(1998—), 女, 硕士, 研究方向产品设计。

**通讯作者:** 祁俊

馆展示的互动性体现在相互关联、层层递进的层次。

### 2.1 物理构建行为互动体验

物理构建可操作的、直接的活动，观众与展品在行为互动直接建立联系。这类互动体验注重强调“直接动手参与”和“亲身参与体验”，其中包括操作简单亦或者复杂的各类装置（如博物馆文物拼接复原、建筑榫卯结构拼接）、参与解谜互动游戏或者任务挑战（如文物移动拼接推理、历史人物对应连线图）、以及VR模拟实践活动（如绍兴博物馆3D模拟考古挖掘、非遗体验馆的传统工艺体验场所）。通过在实践活动中亲身参与，行为上逐步激发观众自主探索的兴趣与好奇心，设置较为容易完成的实践活动增强成功后的满足感，使得静置的展品、工艺在观众的操作中逐渐“活态化”，最终形成展陈物与观众之间的第一层连接。

### 2.2 思维认知促进深度互动理解

聚焦观众思维层面的刺激与引导，观众在精心设计的具有强烈逻辑展陈中，主动思考并且进行展陈的知识内容构建。该类互动主要表现为：设置启发性思考问题（如“传国玉玺为何一角用金子包裹？”“迅哥儿上学的路程有多远？”）、以及设置情境展示画面（如借助多媒体呈现古生物海洋环境、投影呈现原始人天气环境）。思维认知互动除了简单的信息接收，更需要注重引导观众参观时发现展陈背后的逻辑线索、展品文化联系与历史背景，在观众思维主动建立知识之间的关联，从“被动接收”到“主动探求”的思维转变。

### 2.3 情感价值共鸣创造文化认同

情感层面的互动是互动形式中较高的互动层次，主要通过叙事设计与展陈环境共同营造情感氛围，在观众与展品之间构建情感链接与情感价值共鸣。借助故事化叙述策略展示内容（如某件文物经过几个人的守护最后得以保存、语文课本中的“金色的鱼钩”课文）、三维沉浸式空间营造（通过光影音效技术呈现历史场景，例如鲁迅故里中的《社戏》场景复原；通过空间布局引导观众理解和情绪变化的浙东运河博物馆“浙东运河大事记大型雕塑”）以及多感官刺激（结合视觉、嗅觉、触觉等非视觉元素增强体验真实性的天津张园《津门往事》实景演出）实现。情感互动中观众不仅能够理解文物的“物”层面内容，同时也能感受到其中承载的人文精神与文化温情，进而在心理层面产生情感共鸣，形成对非物质文化遗产价值的深刻认同，最终完成从认识到情感认同的完整互动闭环。

三个层级的互动呈现相互支撑、层层深入，共同构成博物馆在展陈互动性的完整内涵。博物馆教育理念革新与技术应用相互结合，创新展览形式，将博物馆从“以物为中心”向“以人为中心”转型，观众从“被动旁观者”进展成“主动探索者”。通过构建多维互动体系，促使博物馆真正实现从单向传递文物知识的“文化展览的橱窗”向双向对话的文化交流服务场所转变。

## 三、互动性缺失的典型表现与负面影响

### 3.1 互动层面的断裂典型表现

较多展览延续传统展览模式即通过时间脉络或其他线性脉络核心，简化展陈“展品文本基础信息”的线性排列，搭建出“以物为中心”的单向展陈模式。<sup>[3]</sup>在文本的说明上采用简单或者复杂的专业化文本描述展品内容，部分博物馆在实物展览中用简单文本，借助自助讲解器等设备讲解复杂的文本内容。文本说明中密集使用“形制”“生活方式”“工艺特征”等专业术语，常见在青铜器展示中看到“x朝xx纹，xx形”“x代xx釉面，xxx纹”等描述，超出青少年与文化背景差异较大的观众认知。信息密度和表达方式的过于密集和专业化，显示出博物馆的内容传达缺少认知适配设计，没有根据不同观众群体对信息密度与表达方式调整，例如对儿童提供图文结合的内容简化版本的解读，对未具备相关知识储备的观众提供生活化类比说明（如“该器具相当于汉代普通百姓喝酒的花生碟”）。展品的价值解释上未能够呈现该文物“为何如此重要”，较多的标签设计停留在文物“身份证”描述（年代信息、材质、出土信息）的表层信息，以及未阐述其在展览中的能够反应对展览主题的关联以及单个展品所反映的社会生活、技术水平、文化成因等深层次内容。简单的标签、复杂的文本内容使得观众只能被动的接受信息，难以与展品建立与自身认知体系有效的关联，继而无法理解展品所代表的重要内容，展品最终沦为“新鲜的、看不懂”的展品”。

### 3.2 形式层面的粗糙技术与“伪互动”

博物馆的数字技术与互动装置的应用比例逐步增高，科学的互动体验能有效深化观众对展品内容的理解并强化教育意义。但设计逻辑偏离内容核心，或仅停留于表面形式，则可能产生适得其反的效果。常见的博物馆互动装置可划分为三大类基础互动装置：多媒体互动、触控屏交互、静态模型展示互动。多媒体屏幕互动仅能够播放固定的影音内容，且常因技术适配度不足导致画质模糊、音效失真，单段视频时长局限在5-10秒，亦或是观众无选择权、无暂停和回放；触控屏类仅能够展示文物的3D模型效果，如缩放细节、无法拆分、简单的展品部分拼接互动；静态模型因材质限制无法触摸操作，如铠甲等复原模型仅做展示效果、建筑模型只在玻璃展柜中观看。技术的应用较为粗糙，如VR/AR的体验内容与展品无实质关联，也无相关解释（如原始人房屋投影内容与展厅内容、主题内容毫不相关），互动体验的影像内容只是简单的文物文本展示。互动设备会因设备故障率高、操作复杂、网络不稳定等问题降低观众参与意愿，互动设备逐渐沦为摆件。

### 3.3 参与层面的行为被动与浅层化

在缺乏互动设计的展览中,观众的观看行为表现出停留时间短、观看内容浅层化。由于缺少对展品内容的有效参与机制,以“快速、看一眼”为主要现象,在展柜前只是简单的观看展品外观,简单阅读文本信息。在缺少讲解员的情况下,观众的提问、讨论、自主探索意向会因无法得到回答减少深度参与行为。这种单向的信息接受模式对不同年龄层次的观众产生同等程度的负面影像:青少年因缺乏引导式问题或互动任务的启发,难以引起好奇心驱动下的自主学习,难以将碎片化信息内容与完整的展览主题、展厅设计核心内涵相互结合。观众仅能够接触的是展品的表象信息,既无法深入把握展品的工艺细节、历史使用背景与文化价值,更难理解片段对展览主题的系统性内容认知。展陈设计排除了思考、互动行为以及对话交流等深度互动环节时,观众实际是在“未知其全貌”的未能经历内容建构的状态中完成了参观。这种“观后即走”得观展方式,使得物馆作为“非正式教育机构”得和兴功能——提供公共文化服务,通过展陈引导观众学习了解文化内容无法真正有效实现,最终博物馆得教育功能和文化传播效果双重落空。

## 四、互动性缺失的成因分析

### 4.1 以“物”为中心的惯性设计思维

博物馆在展陈设计中受到“典藏-展示-观摩”模式影响深远,设计逻辑聚焦“如何呈现文物本体”“承载大量游客同时观摩”,而非“如何让观众理解文物价值”。为保护展品,展览优先考虑完整展示,将展品放置在橱窗中进行保护,牺牲了观众近距离观察和触碰的可能性。展品以时间脉络或者类框架展开展陈,叙事方式较为单一,缺乏对观众兴趣点的挖掘。博物馆常过度重视“学术价值”却忽视不同年龄段观众的知识储备差异,面对博物馆密集的说明文字超出普通观众的认负荷,观众难以有效理解展品内容与价值并形成评价。

### 4.2 形式大于内容的“伪互动”

数字技术为互动提供了多种新可能,但是部分博物馆存在技术滥用与脱离实际需求的问题。大量的触控屏、投影、VR设备仅具备基础功能,如播放画质稍显模糊的固定视频、展示3D模型,未设计有效互动逻辑,观众无法通过操作改变内容。部分装置脱离实际需求,界面设计忽视审美、操作复杂,甚至因频繁使用导致故障频发。为降低维护成本,博物馆要求观众下载专用小程序或APP操作互动装置,增加了使用门槛,削弱了互动体验的流畅性与便捷性。

### 4.3 教育目的偏离“启发性思考”

博物馆教育因展陈形式设计思路,将教育简化为知识信息的灌输,而非启发性思考。<sup>[4]</sup>展品的文本描述停留在基础信息的描述,复杂文本的描述中缺乏对展品深度阅读的引导。观众观看展品时常常借助自主讲解器阅读复杂文本,而在复杂文本的内容主要缺乏展品的信息指向展览意义导向,缺失互动设计链路。文本描述中始终没有呈现对问题链条设计和任务驱动设计,难以有效引起观众的主动探索与讨论。

### 4.4 评价机制的缺位

展陈效果评价过度聚焦文物等级、展览规模、技术投入等硬性指标,却忽视观众实际体验,如停留时间、互动装置使用率、反馈意见。博物馆缺乏对观众行为的系统观察与数据收集,难以针对性优化互动设计或调整说明文字。此外,跨学科协作不足,团队以文物专家为主,缺少教育学、心理学等专业人员参与,导致设计视角单一,难以从观众认知规律出发优化体验,最终形成“一次投入、长期不变”的僵化模式。

## 五、改进策略:构建“以观众为中心”的互动性展陈体系

针对当前博物馆展陈互动性缺失的成因,本文提出“理念—技术—教育—机制”四维协同的改进策略,旨在通过全流程优化推动博物馆从“静态展示”向“动态对话”转型,实现博物馆展览吸引力与教育效能的双重提升。

### 5.1 从“展示文物”到“连接人”的理念转型

通过前置的用户研究、重构叙事逻辑、建立多元评价体系,让展品成为连接观众与文化的对话媒介。展览策划初期通过问卷调研和用户访谈,明确观众的核心需求与兴趣点。对观众重点了解的文物内容进行策划,借助问卷星等工具对不同年龄段、不同文化背景的观众进行访谈,聚焦例如亲子家庭聚焦关注的展品背后的趣味故事、历史爱好者侧重的社会变迁逻辑,为后续设计提供需求依据资料。

策展打破传统编年史或者类别学的单一框架形式,采用“问题导向”或“故事线”设计,展品在具体生活场景或历史进程中展览。例如,以“一件工艺品的生命过程:从制造厂到使用场景”为主线,串联相关原料、工艺步骤、流通过程、使用场景,其中拓展原料的标本展示,工艺步骤的模型展示、交互场景设计、数字技术应用,流通过程中地图演进,使用场景的模型搭建。在具体场景中的叙事方式能够自然激发观众置身其中的体验以及观众好奇心和强烈的探索欲。

展览之后发放相关问卷,调研观众参与过程中对互动装置使用、学习效果的知识接受程度、情感反馈的情绪起伏波动、推荐的具体理由纳入展览评估体系,代替单一的“文物等级”“展馆规模”等硬性指标,引导设计团队从

展览落地即结束到持续优化, 最终实现“静态展示”向“动态对话”的教育功能与深层次互动。

## 5.2 从“互动工具”到“深度互动载体”的技术服务

数字技术与互动装置真正服务内容传递与观众需求, 则需要分层设计、实时反馈与叙事融合, 构建“实用性、趣味性、有深度价值”的互动体验。

针对差异化观众群体设计分层互动形式: 面向儿童设置群体开发可触摸式文物复原模型与游戏化任务(如安全材质部件拼装、故事角色匹配), 激发直观探索兴趣; 为青少年及普通观众构建 AR/VR 场景复原类互动(如汉代墓室画砖生活场景模拟、文物历史事件解谜游戏), 强化情境代入感; 配置深度资料查询终端(支持高清图文细节图放大下载、学术文献链接扩展), 满足专业研究者的学术需求。

可触摸式展品复原模型、游戏化文物复原任务, 如搭建安全材料的展品部件模型、匹配相关的故事以及人物形象等。针对主要的青少年和普通观众提供 AR/VR 等场景复原式较为复杂的互动式场景, 例如以汉代墓室画砖为主题的生活场景、通过线索拼凑文物背后相关历史事件的解谜类游戏。提供可以深度查询资料的设备终端, 拓展资料的链接内容、可放大的高清图文细节图传输下载、相关学术文献链接等形式满足专业观众与研究学者的学术研究需求。

融合数字技术实现虚实交互与实时反馈: 结合 AR/VR、数字孪生等技术创建虚实融合场景, 还原历史场景或文物修复过程。结合传感器与 AI 技术建立动态交互机制, 例如在一些历史性革命会议场景借助投影观看会议表决场景, 历史人物借助投影出现在观众邻座, 通过手势识别同步观众动作与历史人物行为, 举手表决联动音效反馈, 最终发出“表决通过”“表决不通过”的人物声音, 将单一图文展示升级为置身其中的沉浸式参与体验, 显著提升教育效能与情感共鸣。

## 5.3 从“信息传递”到“探究式学习”的教育指导

以教育学原理为指导, 通过问题引导、任务驱动与多感官刺激, 推动观众从被动接收转向主动建构知识体系。设计递进式问题链嵌入展品说明(如“这件器物的纹饰有何特殊含义?”“它与同期其他文物存在哪些关联?”), 引导观众通过观察对比自主发现答案; 整合听觉(集市叫卖声)、触觉(可触摸文物复制品)、嗅觉(祭祀香氛模拟)等多维感官体验, 复原历史场景细节, 强化情感联结。鼓励观众基于综合感知发起讨论(如现场交流、线上平台延伸), 将即时体验转化为持续性学习行为, 最终实现认知深度与互动趣味性的双重提升。

## 5.4 从“单向输出”到“持续迭代”的机制优化

建立起从“设计-实施-反馈-优化”的闭环管理机制, 依靠动态数据检测与跨学科协作, 实现展览内容的灵活调整与持续优化, 确保展陈设计始终贴合观众需求。建立多维数据采集与分析机制: 通过红外传感设备精准捕捉观众停留区域与时长分布, 结合互动装置后台记录的操作行为数据(如点击热点、任务完成路径), 并整合问卷调研的定性反馈, 系统梳理观众行为模式与需求特征, 形成展览前期的精准用户画像与需求分析报告。

实施分阶段优化策略: 短期调整聚焦快速响应(如替换过时互动游戏任务、更新展品说明文字的通俗表达), 确保展览内容的即时鲜活性; 长期优化则着眼于深度创新(如重构互动区域主题内容、开发文物 DIY 工坊、增设角色扮演拍照等社交型挑战), 通过定期主题更新维持展览的吸引力与参与热度, 分阶梯完成博物馆观众体验观感感受, 进一步丰富观众观展体验。<sup>[5]</sup>

## 5.5 构建“展前-展中-展后”闭环体验

将互动性贯穿展览全生命周期, 通过展前预热、展中深化与展后延伸的三阶段策略, 系统强化观众参与深度与粘性。

展览前: 在博物馆官网、社交媒体推送与展览相关的互动问答、宣传展品相关背景故事, 激发观众参观兴趣; 同步推广互动主题文创(如文物造型盲盒、解谜手册), 既预热展览热度, 又培育文创消费市场。

展览中: 打造多维互动体验, 对展品说明文字进行简明扼要与引导式思考, 同时辅助二维码等相关形式解读; 结合数字技术和多感官体验打造深度参与; 设置参与式展览项目, 社交媒体打卡发布与博物馆相关内容鼓励观众通过社交媒体打卡分享观展内容, 联动线上活动兑换文创礼品, 扩大展览传播效能。

展览后: 搭建社交媒体、官网留言等观众交流平台, 引导观众上传参展照片、分享观展心得, 持续激发讨论热度; 开发展览内容相关文创产品, 拓展展览中多维度互动设计内容的周边产品, 如可触摸的文物复制品、历史场景参与影像照片、AR 浏览内容的文物介绍、语音讲解的相关明信片等。将展览中的多维互动延伸至线下日常, 通过创意性强、互动性高的文创产品持续为博物馆创造营收项目, 形成“展览结束、互动不止”的长效运营机制。

## 六、结论

中国幅员辽阔、历史悠久, 各地域在漫长发展中孕育了多元民族风貌、独特文字体系、创新科技成就与传统工艺精华, 这些璀璨文化要素共同构筑了中华文明的丰富内涵, 成为中华民族文化基因的核心组成。新时代“科技兴国”“教育强国”战略背景下, 博物馆作为文化传承与教育传播的核心载体, 亟需强化其社会教育功能。然而, 当前博物馆展陈互动性的缺失, 本质上是传统“以物为中心”思维与公众文化需求错位的必然结果。要破解“观众缺席”困境, 博物馆必须回归本质使命——通过文物连接人、借助互动激发思考。未来展陈设计应推动从“静态展示”到“动态对话”的转型, 以观众需求为出发点, 以技术理性应用为支撑, 以教育深度融入为核心, 构建“可触摸、

可思考、可共情"的全方位体验。通过"展前-展中-展后"闭环策略创造多元营收:展前以互动文创(如文物盲盒、解谜手册)培育市场;展中借数字互动与社交打卡联动兑换礼品刺激消费;展后开发文物复制品、AR明信片等IP衍生品延伸价值,形成"线上销售+线下体验"的持续营收链,最终推动博物馆转型为公众终身学习的"第二课堂"与文化认同的精神家园。

参考文献:

- [1] 国家文物局.暑期“文博游”撬动文旅消费新增量[EB/OL].(2025-08-12)[2025-08-15].[http://www.ncha.gov.cn/art/2025/8/12/art\\_2664\\_197922.html](http://www.ncha.gov.cn/art/2025/8/12/art_2664_197922.html)
- [2] 刘巍.从以“物”为中心的诠释到以“人”为中心的解说——评《博物馆说明牌:一种解说方法》(第二版)[J].自然科学博物馆研究,2022,7(04):80-88.
- [3] 颜雪莲.博物馆陈列展览的困境与破局[J].文物鉴定与鉴赏,2025,(11):68-71.
- [4] 洪瑞祥,杨正,严冰熔.西方博物馆教育:旨趣变迁、发展动向与本土超越[J].比较教育学报,2024,(06):88-97.
- [5] 辜应康,唐秀丽.博物馆馆观众体验评价指标体系与提升策略:以上海市博物馆为例[J].上海第二工业大学学报,2023,40(04):371-379.

## Analysis on the Causes of Interactive Deficiency in Museum Exhibition Design and Corresponding Improvement Strategies

Qijun<sup>1</sup>, He Minliang<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Guangzhou College of Technology and Business, Guangzhou, Guangdong 510800, China

<sup>2</sup> Guangxi Normal University, Guilin, Guangxi Zhuang Autonomous Region 541006, China

**Abstract:** Amid the ongoing "museum boom," some exhibitions are facing the dilemma of "high investment but low participation," which essentially stems from the lack of interactive design leading to audience "absence." This paper starts with the core connotation of interactivity (encompassing behavioral, cognitive, and emotional dimensions), and analyzes typical issues in current museum exhibitions—such as abstruse content, technology misuse, deviated educational objectives, and absent evaluation mechanisms—to reveal their root causes: the inertia of the traditional "object-centered" mindset, imbalanced technology application, weakened educational functionality, and lack of feedback mechanisms. Based on these insights, it proposes improvement strategies centered on the "audience-centered" approach: strengthening demand orientation through conceptual transformation, enhancing interactive depth via technological empowerment (e.g., layered design and virtual-physical integration), stimulating active thinking by integrating inquiry-based learning, establishing a closed-loop mechanism ("pre-exhibition, during-exhibition, post-exhibition") to extend the experience chain, and creating diversified revenue streams through multidimensional interactions. Ultimately, it aims to drive museums from "static displays" to "dynamic dialogues," achieving dual enhancements in public cultural service efficiency and educational value, and transforming them into a "second classroom" for lifelong learning and a spiritual home for cultural identity.

**Keywords:** Museum exhibition design; Immersive experience; Museum interaction; Audience participation