


 研習  
報告

# 元宇宙虛實整合數位策展研習班 報告

技術服務組 曹語珊組員

## 一、前言

隨著數位技術日新月異及疫情影響，網路已然成為現今大眾瞭解和接受新知的重要管道，人類知識面臨新的數位傳播方式，而數位策展近幾年發展快速，已然成為新型態策展模式。圖書館著重於活動展演，將數位內容進行設計，透過資訊視覺化技術進行展覽的方式在圖書館界也日趨普及。因此中華民國圖書館學會於 111 年 7 月 18 日(一)至 7 月 22(五)，一連 5 天開辦「元宇宙虛實整合數位策展研習班」，由國立政治大學圖書館暨社會科學資料中心、國立政治大學圖書資訊及檔案學研究所集結各領域專業講師一同指導與分享數位策展的經驗與新知，課程包括(一)圖書館數位策展的過去、現在與未來、(二) Omeka S 數位典藏與數位策展平台應用實務 I-II、(三)數位世界超展開：談數位策展的點、線、面、(四)策展遊戲化：元宇宙時代用 GT 打造線上沉浸式展覽 I-II、(五)新媒體下的說書人-未來式互動、(六)政大圖書館實體與數位策展實務經驗分享、(七)數位敘事於數位策展應用、(八)數位策展之專業知能養成與人才培育等 8 項單元課程，內容十分豐富多元，期間更以「Omeka S」與「Gather Town」作為實作平台，解說進行數位策展。感謝工作團隊的辛苦及老師指導，豐富緊湊的五天開啟我對數位策展的知識之旅。

## 二、甚麼是數位策展

第一場次的課程由政大圖書館陳志銘館長開場，介紹了圖書館數位策展的過去、現在與未來，並分享政大圖書館在數位策展的相關實務經驗。數位策展是對數位資料進行長期的保存、維護與增值再利用外，還著重於觀眾使用介面的設計，要兼顧直觀性與一定程度的個人化，並以促進觀眾的參與為設計的主要目標效果，要讓觀眾在參觀過程中產生一連串的「醒悟式體驗」，各種互動展件可以圍繞著故事、主題、實體文物或特定知識加以展開，讓觀眾可以有效理解各種不同角度的敘事觀點，進而創造參觀的意義。數位策展的方式包含：部落格、社群網站、維基百科、虛擬實境、校史館網站、數位內容策展平臺等，其各有其互動性或內容豐富度的優勢，可根據需求選擇合適的策展方式。

		內容		媒體豐富度	
		高度	低度	低度	高度
互動	自我表達 / 社交表現性	高度	部落格、臉書	數位內容策展平臺、虛擬實境	
	低度	維基百科	校史館網站		

資料來源：“Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media,” by A. M. Kaplan, & M. Haenlein, 2010, *Business Horizons*, 53(1), p. 62.

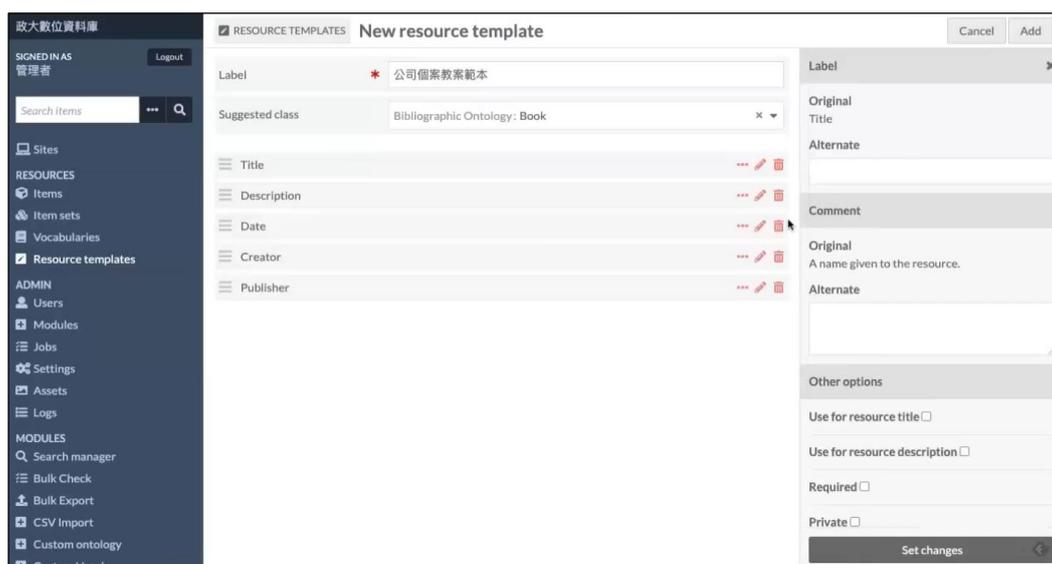
【圖 1 各類數位策展模式的互動性及媒體豐富度】

網路策展是一種節省成本、減少時空限制、可永久典藏及重複使用策展成果的最實用化策展模式，透過帶入數位敘事手法，有效與觀眾建立共鳴與喚起社會記憶的策展模式，讓展覽的內容更有故事性與沉浸感，是未來圖書館策展的重要發展方向。

### 三、實作平台

#### (一)「Omeka S」

接續著陳館長分享的許多政大實務策展案例分享，下午場次邀請到政治大學人工智慧跨域中心軟體工程師徐志帆老師分享「Omeka S」平台的資料建置與策展功能。政大近年積極建立數位典藏，並將藏品舉辦各種數位策展，其中，Omeka S 是經常使用的數位策展工具，Omeka S 是一套應用於線上數位典藏的免費、開源的內容管理系統，具有資料典藏、資料管理與數位策展等功能，亦可透過不同模組與外掛來擴展其平台功能。講師詳細的介紹與實際操作 Omeka S 的介面與功能，讓我們對此平台有初步的認識，同時也分享使用 Omeka S 進行數位策展的實例與初期使用此平台遇到的一些困難與經歷。講師提到 Omeka S 是較為容易部署、資料結構單純、兼具資料典藏與資料策展的功能，且擁有的資源相對充足，典藏的資源可以重複使用，並可以依照策展目的快速製作網站，適合專業人員較少且專案規模較小的單位使用，且由於在 Omeka S 是將資料存取在本地伺服器，因此資料的保存較為安全，但前期導入依舊需要專業人員協助。



【圖 2 Omeka S 操作介面】

#### (二)「Gather Town」

另外，第三天講座邀請了閱讀遊戲創辦人劉忠岳老師介紹「Gather Town」平台，Gather Town 是一個有互動感的遠距社交平台，有提供免費版本，但有人數和功能上的限制，或許適合規模較小的策展。Gather Town 以復古相素風的視覺圖像，透過遊戲的方式，讓使用者可以建立自己的角色造型、打造自己的空間，在虛擬世界與他人進行互動等。講師以達利的美術展作為例子，帶領我們實際體驗 Gather Town 的相關功能與策展方式，

透過親自操作遊戲的過程，認識線上策展遊戲化的概念，也對數位策展的多元性有更進一步的了解。最後，老師也從空間的創造、角色的創建、訊息發送功能、觸發動圖設置，了解地圖編輯器的操作使用，並熟悉地圖與素材創作的運用方式，一步步教導我們如何透過 Gather Town 打造一場兼顧社交與線上展覽的數位策展。實際體驗 Gather Town 後，覺得策展遊戲化可以讓觀展者在遊戲過程中，不知不覺吸收展覽內容，且可以加深觀展者對展覽的印象。但由於在體驗遊戲時，因時常卡關而感到有點挫折，雖然後來順利過關後很有成就感，也顯示此類的策展模式可能對於線上遊戲經驗較少的人有點操作上的困難度，需考慮到受眾的接受程度。



【圖 3 Gather Town 達利展大廳畫面】

#### 四、數位策展點線面

第二天由臺灣師範大學圖書館校史管理組組長黃靖斐老師分享師大數位策展經驗，課程中老師分享許多國內外數位策展案例與形式，藉以帶領我們了解數位策展的呈現方式，也建議我們可以透過 Google 藝術與文化 (Google Arts & Culture) 平台典藏的世界各地線上策展案例，吸收新的科技呈現方式。第二部分，老師介紹了許多數位策展常用的軟體功能，如時間軸(Timeline JS、Asana、TimeGraphics)、古今照片對照(Juxtapose)、互動式內容設計(H5P 互動式內容設計)等等，都可以讓策展內容更有趣味性，或許在之後製作網頁時可以參考合適的工具來使用。而在數位策展平台選擇，則可以考量版面是否可客製化、介面順暢度與操作性、體驗豐富度、分享與曝光的方式等，老師也介紹了一些開源的數位策展平台與實際策展案例供我們參考，如 Website Builder、Omekas、中研院的 Open Museum，提供數位展示功能與服務，另外，故宮的 Open Data 也有提供免費的圖檔供下載使用。數位策展平台優點在於可規劃完整展覽方案，如線上觀展體驗方式與展品展示功能，費用相較於傳統 VR 較為平實，也已有許多單位策展使用的經驗，可以提供較為專業且全方面的服務。最後，老師提到元宇宙基礎應用方向，包含三個階段：環境開發、內容製作與服務、消費階層。環境開發如基礎環境設備與平台應用等，第二為內容製作或服務，包含智慧財產擁有者，如作者、畫家、館藏等，亦為圖書館的主要扮演的角色階段，透過策展提供服務給最後的消費階層使用。實體策展與數位策展的界線已然模糊，圖書館在數位與策展間的平衡點，應著重於故事的「內容」與說故事的「人」。

## 五、新媒體的應用

第四天邀請到未來式互動藝術公司的創意總監任偉強老師，擁有豐富業界合作經驗，擅長透過各種科技方式，舉辦有趣且吸引人的科技互動展覽。老師期許自己是用數位來說故事的說書人，策展時總思考用甚麼故事去包裝會較有趣，並強調即時回饋的互動感與沉浸式體驗可以讓觀展者參與其中，成為故事的一部份，留下深刻印象。關於虛實整合數位策展元宇宙，老師認為是三個不同面向。虛實整合主要是媒材的應用，首先要了解有趣的展覽核心是故事本身，以人為出發點，思考使用哪些硬體或軟體互動展示科技的手法，技術是用來包裝故事的材料，以強化參與者對故事的印象。數位策展則是數位化實體展，有兩種形式，分為實體展活用各種數位媒材或是全數位線上展覽，需要思考的是故事主題、故事對象、如何參與故事、用甚麼說故事。最後關於元宇宙，老師認為最理想的狀態為數位世界與現實世界並行存在，在現實世界可以做到的在虛擬世界也可以做到，但就需要考量到價值轉換，如 NFT 數位資產認證技術，串聯虛與實的概念，賦予數位資產擁有權與價值。最後老師建議在有限的資源下舉辦展覽可以故事為核心，來決定最適宜的技術，做有效的規劃。

## 六、政大圖書館數位策展經驗

第四天下午則是由政大圖書館特藏組王立勛先生、校史與檔案組榮予恩先生分享政大圖書館數位策展經驗，講師提到在策展時，要先建立數位內容，還是先擇定展覽方向，主要受到時間與經費限制所影響。而在主題訂定方面，主要會配合重大事件、既訂政策、重要節日或本校研究領域，並依據重要性、豐富性、話題性、公共關係進行判斷擇定，再依據資料的重要性、豐富性確定子題大綱，進行展覽策劃。講師將策展階段分為四大步驟，前期準備、概念構思、專案製作與展覽開設，展覽的成功奠基於對藏品的掌握，因此在前期準備需熟悉及研究館藏並進行編排描述；再來才是針對策展主題、展品、架構等進行規劃；確立後則針對展場設計，包含文案、展示設計、系統開發進行專案製作；最後展覽開設則包含籌備、維護與展後檢討。而關於數位策展團隊取決於專案性質與規模，館員通常擔任策展人，負責時程控管、團隊溝通、資源盤點、展覽架構、展覽文案、行銷宣傳等，並需與網站設計師、軟體工程師持續溝通。最後，榮予恩先生舉例政大圖書館曾使用 Omekas、維基網站等工具的進行策展的經驗，其中鄭世璠先生特展，結合線上講座、實體布展和線上環景；方豪先生特展則規劃採用虛實整合沉浸式體驗方式策展。關於數位策展，講師認為未來應多察覺並順應科技的發展與趨勢，並以創造性、複雜性、互動性為主策展，另外也會透過群眾外包，實現跨領域協作，參與創造性的對話。

## 七、數位敘述與數位策展的應用

最後一天早上的課程邀請了中國科技大學互動娛樂設計系助理教授施登騰老師，施老師長期研究與分享「Connoisseur 系列」、「博物館科技系列」、「數位轉譯系列」、「數位科技系列」等領域之資訊與知識，本次講座與我們分享數位典藏的三個議題，包含典藏富裕難題、數位參與與賦權、數位敘事與展示等，主要探討在資訊爆炸的情況下，如何有系統的去使用資料。囿於實體空間有限，許多博物館開始建立線上展示方式，而隨著數位科技的發展，讓敘事方法更為多元，需要思考的是如何透過虛擬平台空間讓這些資料有更好的展示。相較

於傳統數位典藏查詢介面仰賴個人的先備知識，使用門檻較高，如今透過數位科技，有更多元方式，如圖像、色彩、語音比對等可以對資源進行辨識，也可透過分眾通俗分類，由群眾自定義標籤，成為典藏目錄新的檢索詞，拉近群眾與專業的距離，是種共享權威實現數位民主化的方法。此外，老師提到，通常很難要求觀眾跟著我們的敘事脈絡，因此很多研究是使用視覺化紀錄，將觀賞者的觀展路徑紀錄下來，以了解觀展熱區，用來調整優化展區位置，建立敘事脈絡的可行性。策展是一種教育推廣活動，將隱性知識透過鏈結形成脈絡，成為顯性知識以被辨識，建立 4D 結構脈絡分析，讓資料可以彼此支援，也讓典藏更有價值，將資料彼此鏈結可以獲得更深度的資源。老師期許未來可以在虛擬世界感受到實體內容、知識，而館員如何去使用科技呈現內容也變得重要，因此我們不應該排斥，而是要學習如何善用科技。

## 八、數位策展的專業知能養成

最後是由中央研究院數位文化中心副研究員陳淑君老師，分享近兩年在台大圖資系、政大圖檔所與中研院人文講座開設數位策展課程的相關經驗。老師提到，要學會從無到有策畫一個專案，需學習如何建構、蒐集與數位化材料、數位方法與技能、策展概念、理論與研究、系統化的方法與適合的工具，也建議我們可以透過實地參訪或展覽案例觀察進行學習，從展覽的氛圍、展品、五感媒材的體驗、使用者互動手法、動線等，認識其策展工具、展覽特色與狀況，及思考如何以多媒體方式呈現、有那些數位工具可以使用。老師也從課程中總結出數位策展的重要特質，包含創意性、告知力、探索性、視野性、共鳴性、沉浸式、互動性、黏著度，而如何不讓觀展者出戲是重要課題，可以透過整體色調統一的主視覺設計、彼此環扣故事脈絡等包裝展覽，可以有效引領觀者進入展覽氛圍，另外也可善用各式多媒體資源，使版面設計美觀具有一致性。最後，老師提到，策展內容不足時，可以透過共同創作、群眾募知來蒐集關鍵性、佐證性、補充性的資料，也可藉此對資料進行解說、轉譯或提供意見，同時也讓群眾得以參與策展或分享彼此記憶。

## 九、心得

虛實整合之策展模式已成為主要發展趨勢，網路策展為一種最節省成本、跨越時空限制、可永久典藏及重複使用每一場策展成果。此外，新穎的科技或許可以吸引人，但有趣的故事才是將人留住的關鍵，也藉此了解敘事的重要性，好的故事才可以引起共鳴與喚起社會記憶。整整五天的線上課程很硬也很豐富，有現下數位策展的新技術分享、線上開源的策展平台與工具介紹，也有豐富的策展案例解析，收獲良多，也期望透過這五天滿滿的知識，可以成為認識數位策展的墊腳石。很感謝活動主辦單位開辦這次的課程，感謝講師們專業及無私的分享經驗，未來也會透過參觀各式展覽來接受新知，了解新科技與技術，思考實體策展與虛擬策展的異同，提升對數位策展的敏感度。