

當實體遇上數位—大直分館「星空任務」策展分享

The Digital Curation of the Exhibition of Starry Sky in Dazhi Branch Library

蔡佩珊

Pei-Shan Tsai

臺北市立圖書館大直分館

Dazhi Branch, Taipei Public Library

Email : emma135@email.tpml.edu.tw

[摘要]

在科技迅速發展的數位時代，數位策展的概念興起。有別於傳統書展，現今公共圖書館亦運用不同數位科技策劃書展。臺北市立圖書館大直分館 2022 年 8 月辦理一場結合實體與數位的主題書展—「星空任務」，除了實體書的展出，也設置問答遊戲和 AR 體驗，以增加互動性和趣味性；同時，於社群媒體線上展出電子書，期望推廣圖書館資源，接觸更多不同的讀者。

[Abstract]

In the digital age of rapid technological development, the concept of digital curation has emerged. Different from traditional book exhibitions, public libraries also use various digital technologies when planning book exhibitions. In August 2022, Taipei Public Library Dazhi Branch held a book exhibition "Starry Sky" which combined physical and digital forms. In addition to the display of physical books, quiz games and AR experiences were also set up to increase interactivity and enjoyment. At the same time, e-books were displayed online on social media, hoping to promote library resources and reach more readers.

關鍵字：書展、線上展覽、擴增實境、問答遊戲、社群媒體

Keywords: book exhibition, online exhibition, augmented reality, quiz game, social media

壹、前言

現今，公共圖書館除了提供基本的圖書流通和資訊檢索服務，也越來越重視主題書展和推廣活動的辦理。依據圖書館法（民 104）第 4 條第 2 項第 2 款，公共圖書館的設立宗旨為「以社會大眾為主要服務對象，提供圖書資訊服務，推廣終身學習及辦理閱讀等文教活動」，可見公共圖書館在社區中還扮演著推廣閱讀的重要角色，而辦理書展即是其中一種推廣方式。

吳紹群（2019）曾提出圖書館辦理展覽具有五項目的，包含：教育、行銷、刺激使用、多元服務和學術推廣。與大學圖書館或專門圖書館相比，公共圖書館服務的對象不分年齡和族群，更貼近鄰里社區與一般大眾，因此公共圖書館在辦理書展時更重視前三項目的：

1. 教育

書展主題的選擇配合時事議題或設定不同主題，可讓讀者認識多元的題材內容。

2. 行銷

透過將圖書陳列於書展區，讓原本只是在書架上被動等待發現、較冷門或乏人問津的資源，主動地出現在讀者眼前，讓更多人認識館藏；受讀者歡迎的主題書展，也能提升民眾對圖書館的正面印象。

3. 刺激使用

藉由有趣熱門的主題、特殊的展出形式或有裝飾布置的書展，吸引讀者進館並瀏覽書展區，以提升借閱率和辦證率。

在過去，傳統書展的辦理方式大部分是將實體圖書展示在書展區或配合主題、節慶做點裝飾布置；但現今，在數位時代下，不只是圖書館的基本服務需要與時俱進，主題書展等推廣活動也面臨著轉型的挑戰。

貳、數位策展概況

隨著資訊科技的發展、社群媒體的興起和閱讀方式的改變，我們進入了幾乎人手一機的數位時代，阮明淑（2018）認為數位內容策展應用對圖書館行銷有以下效益：活化館藏、提供傳統館藏資源外的服務增值應用、創新的資訊增值與行銷手法、增加資源服務視覺化、與使用者共創價值、提升大眾參與度、落實圖書館的價值主張、館員的反思、擴大圖書館的影響力。由上述可知，公共圖書館的數位策展不只是為了因應時代變化，也對於圖書館推廣館藏資源、提供創新服務、建立與民眾的連結、增加正面形象和擴大影響力等很有幫助。

在科技發展方面，AR 是近年被廣泛應用於展覽的技術。AR，即擴增實境（Augmented Reality），它是從虛擬實境（Virtual Reality，簡稱 VR）演變而來，但與 VR 讓使用者完全沉浸在虛擬空間的形式不同，AR 是使人能在現實世界中與虛擬物件互動。依 Azuma（1997）的定義，其需具備三項特性：1.結合真實與虛擬；2.即時的互動；3.在 3-D 空間運作。AR 需要透過圖像辨識來校準虛擬物件，依照電腦追蹤辨識的方式可分為：標記式擴增實境（Marker based AR）和無標記式擴增實境（Markerless AR），前者是使用系統特定的人工標記，後者則可以使用現實生活的物體，無論是哪種方式在窗口看起來都像是虛擬物件「黏」在該標記或物體上面（Butchart, 2011）。

在社群媒體方面，其使用漸漸普及於各年齡層的民眾，黃昭謀（2021）認為社群媒體是和使用使用者互動的有效途徑，能與讀者建立連結，圖書館可將其視為服務推廣的主要場域，但未必要採取營利組織的方式，因為「為公眾創造參與條件」才是基本宗旨，重點應放在如何延展服務空間，讓缺乏近用管道或經濟能力有限的人也能享有圖書館的資源。

在閱讀方式改變方面，隨著資訊和網路科技的發展，數位閱讀逐漸興起，依據《111 年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告》，全國公共圖書館的電子書借閱冊數從 109 年 363 萬冊、110 年 806 萬冊到 111 年 933 萬冊，顯示電子書的閱讀正逐年成長，特別是疫情期間更是增長快速（國家圖書館圖書館事業發展組，2023）。電子書具攜帶方便且不受地點限制的特性，公共圖書館為了將相關資源與服務傳遞給讀者也開始重視其推廣，在社群網站行銷就是其中一種管道（王梅玲，2013）。

除了時代演進外，2019 年底新冠肺炎爆發並迅速在全球蔓延，各地人民的生活和

工作都因此產生巨大轉變，為因應疫情變化，國內外圖書館也在閱覽與推廣服務上做出調整，包括：運用社群媒體及網路技術改變原有服務形式、推廣電子書等數位資源，及教導讀者使用圖書館的其他服務，例如：超商借還書、FastBook 全自動借書站等（高瑄鴻，2021）。2021 年 5 月至 7 月臺北市立圖書館因疫情閉館，大直分館原定辦理的實體書展臨時改以線上形式進行，運用社群媒體展出電子書，這是首次嘗試線上書展。之後也舉辦過幾場實體書展與線上書展同步進行的書展，希望即使是在讀者無法進入圖書館的時期，仍能持續推廣閱讀活動和圖書館資源，並透過介紹電子資源的使用，讓民眾在家也能不中斷閱讀。

關於「線上展覽 (online exhibition)」的呈現，Urbaneja (2019) 整理出以下幾種類型：1. 伴隨實體展覽的網站與互動功能；2. 博物館畫廊的虛擬重建或複製；3. 完全是線上形式的展覽；4. 博物館物品相關的多媒體和互動資源。大直分館在 2022 年辦理的「星空任務」主題書展結合了館內的實體書展和線上的電子書展，依據上述定義，兩者分別涉及第一種和第三種線上展覽類型，以下將介紹該書展的設計和執行。

參、大直分館「星空任務」主題書展

本次書展辦理時間適逢暑假，配合臺北市立圖書館 2022 年暑期閱讀活動的主題「仲夏閱星夢」和大直分館 8 月辦理的天文講座「月球與火星任務」，將書展定名為「星空任務」，以天文學與太陽系為主題，展出相關的中英文圖書和多媒體資源。

為了增進書展的互動性和趣味性，吸引讀者觀看借閱，並藉此推行圖書館利用教育和推廣電子資源，書展除了陳列實體資源，也設計了問答遊戲、AR 星球互動體驗和線上電子書展，以更豐富的內容和更多元的形式展出。

一、問答遊戲

問答遊戲是使用 Google 表單（如圖 1）設計的，將表單設定為「測驗」，即能自訂各題目的分數值、答案和意見回饋。



大直分館8月主題書展「星空任務」問答遊戲

全對者可換取一份禮物，請於當下出示全對畫面給館員。
禮物隨機提供挑選，數量有限，換完為止。
一張個人證僅能兌換一次哦!

[登入 Google](#) 即可儲存進度。瞭解詳情

* 表示必填問題

請問大直分館八月主題書展「星 * 1分
空任務」的英文副標題是什麼?

圖 1 問答遊戲表單

考量到活動可能對流通櫃檯造成額外負擔，遊戲設計盡量讓參與者能全程於線上自行進行。讀者使用手機等設備掃描 QA 挑戰海報的 QR Code（如圖 2）進入答題網頁，完成作答即能立刻得知成績，對於答錯的題目也會自動提供意見回饋，讓其獲知更明確的提示或各選項的意思，由於表單沒有限制作答次數，因此可重複進行至全對為止。向櫃檯人員出示全對畫面就能兌換一份小獎品，一張個人借書證限兌換一次。



圖 2 問答遊戲說明海報

每個問答题目（請參閱附件一）皆與書展主題或圖書館資源緊密連結，為了避免參考圖書中的內容因年代久遠而不再符合現今科學發現，所有天文學相關的知識題目都有另外找尋資料以確認書中資訊的正確性；與圖書館利用相關的題目也都經過設計，一題一題引導作答者先認識什麼是索書號、了解特藏代碼的意義，再實際去尋找參考書的館藏位置，並透過索書號找到需要的圖書。

問答遊戲既能增加書展的趣味性吸引讀者，讓其享受自己解出答案的成就感或與他人討論的樂趣；亦能增加讀者與書展之間的連結，在找尋答案的過程中實際使用展書。而題目設計除了使讀者能獲得天文學相關知識，讓書展具有知識傳遞的價值；也兼顧圖書館利用教育的效果，培養讀者運用圖書與參考資源獲得資訊的能力。

本次遊戲成果統計，共有 53 筆表單回覆和 18 次兌換紀錄，館員觀察書展區展出狀況及活動期間與讀者互動，讀者對此活動的參與度還不錯。

二、AR 星球互動體驗

本次書展選擇適合入門者使用的應用程式 MAKAR 作為提供讀者 AR 體驗的工具，將畫好的掃描圖（如圖 3）與平臺內建的立體星球模型做結合，即可創建簡單的成品。



圖 3 AR 星球掃描圖

將星球掃描圖黏在用完的衛生紙捲筒上後，放進櫃子裡，再將櫃子黏在書展的展示平臺上（如圖 4）。讀者使用時須先下載 APP，再按步驟說明進行操作，點選想觀看

的星球後，拿手機去掃描星球圖，畫面便會出現相對應的星球立體模型，視覺效果如同一顆 3D 星球浮在掃描圖上，且可將圖片做旋轉，從不同角度觀看星球。



圖 4 AR 互動體驗區

AR 在書展的運用對讀者來說很新鮮，以簡單的方式就可以體驗到新興數位科技，透過此技術能讓讀者更貼近觀看立體星球，讓太陽系不再只是書本上的平面圖案，可以享受彷彿將星球「把玩在手中」的樂趣；除此之外，一個立體的展示櫃在書展區出現本身也很吸睛，能勾起讀者的好奇心而駐足於展區。可以觸碰的櫃子、可以拿起來的星球圖圓筒和可以在手中觀看的立體星球，都能增加與讀者之間的互動性，當書展變得更有意思，也能吸引更多讀者參與（Brown, 2012）。

三、線上電子書展

本次書展除了在館內展出實體書，也同時在社群媒體以線上方式展出天文相關的電子書，一方面是想推廣電子資源，另一方面是希望讓無法至現場的人也能在線上參與到主題書展。

大直分館使用的社群平臺是 Instagram，這是一個可以分享圖片和影片的社群媒體，在頁面呈現上可以整齊陳列圖片；本次書展的電子書皆選自 Ebook Taipei 臺北好讀電子書網站，這是建立在 Hyread 電子書服務平臺，讀者登入臺北市立圖書館帳號即可免費借閱電子資源。

線上展覽的策展是先在臺北好讀電子書網站尋找符合主題的電子書，將書籍封面和 QR Code 加到書展海報底圖做成統一格式的圖片（如圖 5）。讀者若掃描 QR code，

能直接連結至每本書的借閱頁面，之後將圖片在書展期間分天上傳至大直分館 Instagram 展出（如圖 6）。每篇貼文會使用主題標籤（Hashtag）「星空任務」，以便能更快尋找到此主題書展的各篇貼文。



圖 5 大直分館「星空任務」主題書展的電子書



圖 6 大直分館「星空任務」主題書展的 Instagram 貼文

本次線上電子書展成果統計，所有 Instagram 上相關貼文的觸及人數總計為 847 人次，平均單篇貼文觸及數為 77 人次，之前辦過的線上展覽則分別是 39、58、73 人次，相較之下是有微幅增加的。

肆、結語

書展作為公共圖書館的其中一項推廣服務，是許多圖書館所重視的活動，資訊科技的發展讓圖書館可以用更多元有趣的形式辦理書展，讓原本靜置的書展與讀者之間產生更多互動，創造更大的價值與效益。圖書館的資源與人力有限，若想要將數位科技應用於書展，不妨先以簡單又低成本的方式開始嘗試，以這次大直分館「星空任務」主題書展為例，皆是使用免費的線上工具，包含：Google 表單、MAKAR app、Instagram。

最後，透過這次書展的經驗與收穫，整理出以下幾點未來可以調整的方向，也提供給有意做數位策展的圖書館參考：

1. 連結實體與線上展覽做交叉推廣

在這次書展中，實體書展與線上展覽偏向兩個獨立進行的活動，館內的讀者只接觸到實體書展，Instagram 上的讀者只接觸到電子書展，並未考量到兩者間可以做連結，特別是當實體書展足夠有趣吸引讀者時，若能透過一些標記或符號將讀者指引至圖書館的社群媒體、官方網站等相關資源，就可藉由書展與線上平臺交互影響產生更多宣傳效益（Brown, 2013）。

2. 善用線上展覽的持久性

相對於實體展覽的暫時性，線上展覽是可以持續性展出的（Urbaneja, 2019），雖然社群媒體上的貼文能長期保存，但更重要的是要將其有系統、有組織地呈現，例如：利用 Instagram 的主題標籤或限時動態精選等功能把所有書展相關的內容集中一起，以便讀者查看；或是更進一步地將所有辦過的主題書展整合在一個網站上分門別類地展示，讓讀者能一覽歷年辦過的書展，也能快速搜尋到有興趣的展書並連結至借閱頁面等。

3. 以讀者為中心的服務

數位工具通常會提供數據回饋，若收集足夠資料就能進行分析，以助於了解

讀者偏好和展覽效益，進而在未來規劃書展時列入考量。另外，在展覽中運用數位技術時，重點應放在想呈現給讀者的館藏和知識內容，在這次書展中，因為不熟悉 AR 技術，只能讓讀者看到一顆簡單的星球模型，卻無法進一步加強它與展覽內容的連結深度，例如附上星球知識介紹或連結到相關天文館藏等。數位策展的重點是在展示的內容，應避免為了科技而科技，科技只是運用來強化內容的深度和完整性的輔助工具（姚良婷，2017）。

4. 館員的專業能力培養

數位策展除了要設計展覽主題、查找相關資料、選擇展出圖書等，館員還需要具備使用資訊科技的能力。這次書展雖然應用 AR 技術，卻因館員科技能力不足而無法使其與展覽內容產生更多連結；社群媒體的經營也需要學習，包含如何拍攝、構圖、下標、寫文案，並利用主題標籤、限時動態、短影片等來提升觸及率，讓圖書館的帳號與貼文被更多潛在客群接觸到，才能達成推廣圖書館和館藏資源的效果。因此，公共圖書館若要做數位策展，也會需要培養館員相關的專業能力，並投入更多資源和心力。

附件一 大直分館「星空任務」主題書展問答遊戲題目設計

題目	選項	答錯回饋
1.請問大直分館八月主題書展「星空任務」的英文副標題是什麼?	(a) Starry Sky (b) Night Sky (c) Starry Night (d) Silent Night	請仔細看書展海報哦!
2.請問以下哪顆星球，有出現在「星空任務」書展的 AR 體驗中?	(a) 北極星 (b) 太陽 (c) 月球 (d) 冥王星	
3.請問以下關於月球的敘述何者錯誤? (可參考：《比你看到的更神奇!：找星星、認星座、學天文：認識我們的宇宙》 索書號：J320 2642)	(a) 月相中的「新月」是指從地球上看過去，月球是黑的，看不到。 (b) 「月食」是當月球出現在地球和太陽之間時會形成的景觀。 (c) 月球的引力會影響地球上「潮汐」的形成。 (d) 月球繞地球一圈的時間約是 29.5 個地球日。	請翻到本題參考圖書的第 32、33 頁。
4.請問火星漫遊車「好奇號 (Curiosity)」的著陸地點在哪裏? (可參考：《好奇號帶你上火星：從起源號到好奇號漫遊車太空探索記》 索書號：447.9 3642)	(a) 尼利槽溝 (b) 馬沃斯谷 (c) 埃貝爾斯瓦爾德 (d) 蓋爾撞擊坑	請翻到本題參考圖書的第 241 頁。
5.請在「星空任務」書展中找到一本名為「View from above : an astronaut photographs the world」的書，請問它的索書號是?	(a) 779.991 V671 (b) 12517295 (c) 9781426218644	書上常見到的號碼： 1.索書號：如同書的住址，你可以憑索書號在書架上找到書。通常標在書背的書標上。 2.條碼號：如同書的身分證字號，每本都不一樣。 3.ISBN：是國際通用的圖書代碼，一組號碼對應一個出版物。

(續下頁)

題目	選項	答錯回饋
6.有些圖書的索書號開頭會有英文字母，它是北市圖館藏的特藏代碼，例如："J"代表「兒童書」、"R"代表「參考書」，請問由此可推測"RJ"代表什麼呢？	(a) 視聽資料 (b) 兒童參考書 (c) 特色館藏資料 (d) 青少年圖書	
7.請在大直分館內尋找一本名為「Science 圖解宇宙科學百科」(索書號：RJ307.9 3864)，翻到第44、45頁，請問跨頁中的圖有幾個太空探測器？	(a) 一個 (b) 兩個 (c) 三個 (d) 四個	RJ307.9 3864 在兒童參考書區。位於3樓兒童室入口左轉處，即資訊檢索區的後方。
8.下列太陽系的衛星當中，請選出最大的一顆。(可參考：《Science 圖解宇宙科學百科》索書號：RJ307.9 3864)	(a) 月球 (b) 土衛六 (c) 海衛一 (d) 木衛二	請翻到本題參考圖書的第60、61頁。
9.以下關於太陽系八大行星的敘述中，何者正確？(可參考：《小牛頓自然科學小百科：探索太陽系》索書號：J308.9 9252)	(a) 水星有時會被分類為「冰巨星」。 (b) 從金星觀測可以發現太陽是「東升西落」。 (c) 木星有四顆著名大型衛星，被稱為「伽利略衛星」。 (d) 土星上的「大紅斑」是個已存在許久的風暴。	請翻到本題參考圖書的第14-29頁。
10.請問冥王星於何年從行星降格為矮行星？(可參考：《國家地理驚奇透視書：到太陽系去旅行》索書號：J323.3 6341)	(a) 2004 (b) 2005 (c) 2006 (d) 2007	請翻到本題參考圖書的第3頁。

註：每題選項的答案，以粗體顯示。

參考文獻

- 王梅玲 (2013)。從電子書數位閱讀探討圖書館推廣策略。《臺北市立圖書館館訊》，30 (4)，9-24。
- 吳紹群 (2019)。圖書館數位互動展覽之策展及布建實務初探。載於國立公共資訊圖書館 (主編)，*閱讀悅精彩* (3-14 頁)。國立公共資訊圖書館。
- 阮明淑 (2018)。數位內容策展行銷在圖書館之應用。《佛教圖書館館刊》，63，50-64。
- 法務部 (民 104 年 2 月 4 日)。圖書館法，全國法規資料庫。
<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=H0010008>
- 姚良婷 (2017)。展覽數位化模式之研究—以「中央研究院數位文化中心」為例 (碩士論文，國立臺灣師範大學)。國立臺灣師範大學學位論文服務平台。
<https://etds.lib.ntnu.edu.tw/thesis/detail/1a22c2a60f968e41ce79a52808286f4e/#>
- 高瑄鴻 (2021)。疫情期間之圖書館服務。《臺北市立圖書館館訊》，36 (2)，54-74。
- 國家圖書館圖書館事業發展組 (民 2023)。111 年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告。國家圖書館。
- 黃昭謀 (2021)。目標、公眾與策略：公共圖書館應用社群媒體行銷的幾點思考。《臺北市立圖書館館訊》，36 (2)，1-20。
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Brown, S. (2012, February 6). Ten Tips for Better Book Displays [Web blog message]. <https://658point8.com/2012/02/06/ten-tips-for-better-book-displays/>
- Brown, S. (2013, December 27) . Twenty Rules for Better Book Displays [Web blog message]. <https://liseslibraryblog.blogspot.com/2013/12/twenty-rules-for-better-book-displays.html?m=1>
- Butchart, B. (2011). *Augmented Reality for Smartphones*. UKOLN, University of Bath.
- Urbaneja, M. H. (2019). Online Exhibitions and Online Publications: Interrogating the Typologies of Online Resources in Art Museums. *International Journal for Digital Art History*, 4, 3.28-3.45. <https://doi.org/10.11588/dah.2019.4.52672>