

圖書館數位策展實務初探—以國立臺灣圖書館電子 資源線上展覽為例

**Primary exploration on library digital curation: an example of National
Taiwan Library electronic resources online exhibition**

吳奕祥

Yi-Shiang Wu

國立臺灣圖書館

National Taiwan Library

[摘要]

本文以國立臺灣圖書館（National Taiwan Library, NTL）館藏電子資源策展為例，說明線上資源規劃策展方式及其成效評估，對未來電子資源數位展覽提出改進之建議。

[Abstract]

This article takes the example of the electronic resources curation of National Taiwan Library, illustrating the curation methods of online resources and evaluation criteria, as well as providing advice for the improvement of future electronic resources digital exhibition.

關鍵字：圖書館展覽、公共圖書館、數位內容策展

Library exhibition, Public Library, digital content curation

壹、前言

國立臺灣圖書館（本文以下簡稱國臺圖）前身為臺灣總督府圖書館，典藏大批自 1914 年起徵集的臺灣及南洋等相關重要史料，供研究人員使用。另外，國臺圖同時兼具公共圖書館的功能，館藏及服務亦以社會大眾作為規劃對象。

從圖書館展覽服務相關研究中，可以發現展覽目的通常為吸引新讀者或向進館讀者推廣館藏並提高借閱率，進而對其閱讀行為產生正面的影響（梁鴻栩，2019）。換言之，如欲吸引更多讀者接觸圖書館，需以讀者對圖書館服務體驗做為展覽的核心，而在 COVID-19 影響下，數位策展顯得格外重要（陳淑君，2022）。

在 COVID-19 未發生前，電子資源可透過實體課程或閱讀推廣活動，對讀者進行特色說明及使用介紹。面對 COVID-19 風暴，國臺圖自 109 年起引進國內知名電子書平臺「台灣雲端書庫」、「HyRead ebook」、「iRead ebooks」，合計約 14 萬本電子書暨電子雜誌，採讀者借閱、按次計付。受 COVID-19 影響，為推廣電子資源，國臺圖建立「行動圖書館隨手可攜，熱門圖書隨選隨看」、「手機就是你的行動圖書館，最新雜誌 e 機搞定」等網頁專區，以線上主題書展方式進行推廣。

綜上所述，基於展覽之效益與重要性，國臺圖開始嘗試將「數位」與「實體」展覽結合，以進行電子資源閱讀推廣。此處所指「實體」展覽，係指將同場次的數位展覽內容，同步於實體展場中展示，展出仍以電子資源為主。本文將簡要說明在 COVID-19 影響下，國臺圖館藏電子資源如何透過以一般大眾為目標族群的數位內容展覽，吸引現有及潛在讀者進入雲端世界，並將數位館藏與實體館藏聯合策展的經驗和同道分享。

貳、電子資源數位策展

自 110 年起，國內有多場關於「數位策展」的講座，例如：110 年公共圖書館營運管理及創新發展工作坊「圖書館數位內容策展之應用與實務」（國家圖書館主辦，110 年 8 月 27 日）、111 年「玩起來，SDGs：一天策展就上手」工作坊（南區技專校院校際整合聯盟圖書設備委員會主辦，111 年 5 月 3 日）、111 年「元宇宙虛實整合數位策展研習班」（中華民國圖書館學會辦理，7 月 18 日至 7 月 22 日）、111 年圖書館館員培力計畫課程：線上策展方法學導論（中華圖書資訊館際合作協會辦理，111 年 8 月 3 日）。課程內容包括說明與介紹數位策展、策展方法、步驟與案例分析。由其案例中可

以看到圖書館和友館跨界合作或圖書館館藏結合 AR (Augmented Reality, 擴增實境)、VR (Virtual Reality, 虛擬實境) 進行之展覽。

展覽 (display), 指展覽形式規模較小且著重於展示的呈現方式, 從計畫到完整實施所耗費的時間較短, 其目的在於展示某種視覺上吸引人、新穎或具有啟發性的概念。陳列通常能夠由一位或是少數幾位負責人處理, 成本較小, 有時甚至不需花費預算 (詹媛淇, 2023)。數位內容策展對圖書館具有行銷效益, 例如: 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、擴大圖書館的影響力等 (阮明淑, 2018)。

111 年度國內公共圖書館計有 178 所、分館 316 所 (國立公共資訊圖書館, 2022), 策展發展歷程上, 最初以實體形式的閱讀推廣活動為主, 而後有跨界合作或異業結盟之展覽形式出現。就數位策展而言, 多以實體館藏結合 AR 或 VR 技術呈現, 例如: 國臺圖於 96 年策劃「穿越五十 中山樓故事展」, 採 AR、VR 及多媒體互動科技整合, 重新建構、詮釋陽明山中山樓; 國臺圖於 97 年與東南科技大學合作辦理「博采風華—六十七兩采風圖合卷特展」; 98 年 8 月國立公共資訊圖書館與國立故宮博物院推出之「水不在深: 故宮數位文獻特展」, 即為一結合 AR 與 VR 技術以呈現館方特藏的例子 (吳紹群, 2019)。前述之各公共圖書館辦理數位策展, 在展出主題上, 多數為實體館藏, 少有以電子館藏為主題者。

近年來各公共圖書館, 由於 COVID-19 疫情影響, 在館藏電子資源徵集量、讀者使用需求日漸增多的情況下, 如何能在有限的資源, 以最低的成本, 進行數位內容策展來推廣館藏, 顯得格外重要。

本文介紹之電子資源數位策展, 是以館藏電子資源為主角, 採用以往圖書館策展形式中較常見的主題書展方式, 經由數位展覽形式, 活化館藏電子資源, 跨越時空限制將知識與訊息經由展覽傳播出去。

參、實例探討

圖書館策展行銷主軸為行銷『館藏資源』和『圖書館服務』。圖書館善用「創意服務」可為圖書館找出「藍海策略」, 其在於價值的重塑和創新, 而不是偏執於技術創新或是突破性科技發展 (姜義臺, 2019)。策展工作可分為研究、提案、規劃、設計、製

作等五個主要階段，策展人應重視的策展核心是知識的傳遞，而非炫人的科技（李如菁，2018）。

在相關的文獻中指出，數位策展者的職責是從館藏中獲取策展材料、協助使用者尋找館藏並為其提供脈絡化的資訊、為大眾設計有趣有益的展覽，在符合智慧財產權法、專業倫理與預算範圍內，儘可能為使用者提供可取用的線上館藏資源（詹媛淇，2023）；而策展專題的實作步驟上則有：主題發想（選題）、章節設計、文案撰寫、展覽建置、展覽評估。（陳淑君，2021、2022）

陳淑君（2021、2022）曾針對數位展與實體展進行比較與說明，摘錄部分內容整理製表如下：

展覽類型	數位展（線上）	實體展
時間	時間彈性，觀展者隨時都可以上網觀展，滿足不同需求和級別的觀展者。	時間固定，觀展者只能於展期間觀展。
地點	無地理空間的限制，可以觸及更廣泛、多元的觀展者。	地點固定，觀展者只能於某一地理空間內觀展。
成本	雖無場地費用，依舊需要大量人力進行策展及數位典藏、轉譯。	需要大量的人力成本（策展、布展、顧展）與場地費用。
周邊	缺乏聚集實體的交流活動，較難達成如舉辦實體展覽所帶來的周邊效益。	帶來大量人流、物流、資訊流，可創造出龐大的周邊效益。
訊息	提供更深入，多元的訊息（因沒有地理空間限制，內容篇幅較自由，再加上超連結的運用，可供觀展者延伸閱讀）。	傳達的訊息還不及線上展（因地理空間受限，內容必定要有所取捨）。
真實性	觀展者無法實際聽到、看到，甚至觸摸產品，較難讓人留下難忘經驗，也較不利 kinesthetic learner（動覺型學習者）。	觀展者可直接與館員、展品面對面交談，較利於 kinesthetic learner（動覺型學習者）。
網路	觀展者必須在有網路的環境下才可觀展，網路的好壞，會影響觀展者體驗。	不會有網速過慢導致觀展體驗不佳之問題（實體展的觀展體驗多受人流影響）。

表 1. 數位展與實體展之比較表

綜上所述，圖書館在進行電子資源數位策展時，除採取與友館跨館合作或引入其他相關技術（AR、VR…）的創新作法外，若策展內容著重於館藏和數位化服務，在人

力、成本、製作時間、電子資源使用授權等多重考量下，兼採傳統的實體書展呈現方式進行數位策展也是一種可行的方式。

在國臺圖電子資源數位策展上，本文將以結合數位展與實體展（將數位展覽內容同步於實體展場中展示）之「生態世界面面觀」和「影音無邊際，視聽全體驗」進行實例說明，同時參酌表 1 數位展與實體展結合辦理之優、缺點進行探討。

一、「生態世界面面觀」線上電子資源展

(一) 名稱：「生態世界面面觀」

(二) 類型：數位策展（線上電子資源展）

(三) 展期：111 年 5 月 12 日至 7 月 14 日（線上）

結合後續實體閱讀推廣活動—「生態世界任遨遊」電子書刊聯展（辦理日期：111 年 12 月 3 日臺灣閱讀節）

(四) 主題發想（選題）：環境教育下生態與保育議題之電子資源主題展。

(五) 章節設計：規劃「植物生態」、「動物生態」、「昆蟲生態」、「臺灣生態」、「保育知識」等五大區塊。

(六) 展覽建置：以「生態世界面面觀」專區方式建立於國臺圖網頁輪播區中，分五大主題區塊，各主題以參展之書封內嵌該書網址，提供讀者線上使用。

(七) 展覽評估：讀者在線上參展過程中看到有興趣之電子書刊時，可以即時線上試閱與借閱。另外，網頁資訊可透過 LINE、FB 等社群媒體進行推播與分享。線上參展人次逾 1,200 人次，借閱冊數逾 1,500 冊。

(八) 實體展場舉辦展覽：同場次的數位展覽內容，於實體展場中展示（「生態世界任遨遊」電子書刊聯展）。在實體展場中展示生態相關之館藏線上資源，分「植物生態」、「動物生態」、「昆蟲生態」、「臺灣生態」、「保育知識」等五大主題進行電子書刊聯展。在此展場，「虛實結合」則是其特色之一：透過實體小書，讓民眾輕鬆看遍每一本展示之電子書刊特色內容外，經由小書書封上的 QRcode 掃描後可即時完成借閱手續。另外，透過置放於國臺圖 YouTube 頻道之使用說明影片，提供民眾於活動中或結束後可以輕鬆學習各電子書平臺使用方法。就推廣績效，活動當日逾 2,500 冊電子書刊被民眾瀏覽借閱。

電子資源於數位策展時，可以同時結合實體策展活動（可單日或數日），不但可以延續展覽之話題性，亦可讓不熟悉線上參展的讀者有參與展覽的機會，對策展之效益有正向的影響。經由規劃建置與執行本次數位策展，發現與檢討如下：

1. 建置數位展覽時，縮短讀者看展時借閱展示書刊的路徑，可提升館藏借閱率
借閱連結需事先和電子資源出版商、PROXY 管理平臺系統商確認其提供之網址為該電子書之簡介與借閱畫面，而非該電子書平臺首頁或查詢畫面，方可達到隨看隨借的可即性與便利性，同時，從而有效提升館藏借閱率。
2. 數位展覽開展前，各行動載具和軟體版本需事先進行檢測
在數位策展開展前，工作人員需事先以不同載具、不同軟體版本進行連線實測作業，以利事先發現問題，即時調整系統。
3. 數位展覽需有對網頁編輯器熟悉之工作人員投入
採納參與策展之志工工作伙伴回饋建議，同時考量網頁改版時有資訊人員全力支持且 html 語法可以因應新版呈現之想法；本案於展期中曾變換展覽版型，將原本定期更換展覽書刊方式，改為一次呈現全部參展圖書（如圖 1-1、圖 1-2）。
4. 各展區之排版以讀者年齡及電子資源使用特性為優先考量
本次展覽之對象為一般大眾（含括兒童、青少年、成年、樂齡等）、展示內容之電子資源含括「台灣雲端書庫」、「HyRead ebook」、「iRead ebooks」、「udn」等四大電子書刊平臺。在各展區之排版上，基於讀者使用便利性考量，採依適閱年齡及平臺予以排列區分展示（如圖 1-3、圖 1-4）。

就本次數位與實體展結合辦理的結果，有如下發現：

1. 時間與地點：一次展覽內容可同時滿足不同的使用族群（有無使用電子資源經驗的讀者、距館遠近不同的讀者）。另外，本次之數位展覽時間與實體展覽活動時間並未重疊，因此可延續相關展覽話題性。
2. 成本上：人力需求量及人力專長不同，在實體展需要較多人力投入，以製作小書及現場展覽解說；在數位展的人力則投入於整理圖檔、網頁編輯與內容排版、線外檢測等工作。

3. 周邊、訊息：在實體展場，可善用線上影片解說 QRcode 單張等文宣，有效縮短展覽工作人員解說的時間，提升民眾離開展場後繼續線上使用的機會（如圖 1-6）。
4. 真實性：實體策展活動中，因展覽主題為電子資源不具備實際形體，若能將其實體化（做成小書），對展場中有限的解說人力，將有極大的助益（參展民眾可自行拿取小書查看該書簡要內容特色並掃描 QRcode 進行借閱，如圖 1-5、圖 1-7）。
5. 網路：雖是實體展，因本展為電子資源，故其使用受網速之影響，直接影響民眾觀展體驗。



圖 1-1. 「生態世界面面觀」數位展覽第 1 版型



圖 1-2. 「生態世界面面觀」數位展覽第 2 版型



圖 1-3. 「生態世界面面觀」數位展覽之昆蟲生態世界展區



圖 1-4. 「生態世界面面觀」數位展覽之保育知識展區



圖 1-5 「生態世界任遨遊」
電子書刊聯展現場解說



圖 1-6 「生態世界任遨遊」
工作人員手持線上影片解說 QRcode 單張
等文宣



圖 1-7 「生態世界任遨遊」
電子書刊聯展現場解說

二、「影音無邊際，視聽全體驗」

(一) 名稱：「影音無邊際，視聽全體驗」

(二) 類型：數位策展（線上電子資源展）

(三) 展期：111 年 6 月 27 日至 112 年 12 月 14 日（線上）

(四) 結合館藏實體「視聽資料區開放暨推廣線上影音多媒體資源」同步聯展

(五) 主題發想（選題）：國臺圖 2 樓視聽資料區於 109 年 3 月以全新面貌對外提供服務，重新整修的空間深獲讀者喜愛，假日常常座無虛席。受 COVID-19 影響，為了再次提升實體視聽資源的借閱量，同時也為了推廣館藏數位視聽資源，採跨組合作方式辦理（閱覽組與參考組共同辦理）。

(六) 章節設計：線上視聽資源分為「影音電影院」、「有聲書世界」、「兒童繪本多媒體」、「雲端學習世界」、「音樂世界」等五大類別，並規劃主題活動進行宣傳。約每 2 個月更換一次主題。

(七) 展覽建置：線上展覽「影音電影院」、「有聲書世界」、「兒童繪本多媒體」、「雲端學習世界」、「音樂世界」展區自 111 年 6 月 1 日開始；與實體視聽資料聯合策

展—「影音電影院」於 111 年 6 月 27 日開始，於展期共辦理「教育不指南」、「百吃不厭」等 2 檔主題影展，展出視聽資料共 154 種（實體 74 種、電子 80 種）。

(八) 展覽評估：

1. 聯合策展之主題電子視聽資料展示期間，共計點閱 624 次（因部分為新引進之館藏電子資源，故無法與前期進行使用率評比）。
2. 線上數位展區之電子資源，111 年相較 110 年使用人次成長 30.33%。
3. 在實體視聽資源借閱率及參展之電子資源使用率上，均有提升，經整體評估後將延續辦展 1 年（自 111 年 12 月迄今接續辦理主題影展「動畫世界」、「友誼萬萬歲」、「生活的難題」）。

電子資源於數位策展時，可以結合不同性質之館藏同時進行策展活動，藉此可讓讀者對館藏資源類型的多元性及可及性，有更深的瞭解與體驗，對策展之效益有正向的影響。經由規劃本次館藏視聽資源之數位展與實體展結合辦理的經驗，發現與檢討如下：

1. 展品數量過多，造成借閱量低落

第 2 期線上資源推薦件數較多，反而點閱次數降低。推測線上資源的推薦應改採重質不重量的模式，推薦清單過長反而讓讀者沒有耐心看到最後，甚至因過多的資訊而放棄點閱，往後應以 20 種為原則規劃。

2. 電腦網頁版與手機版 APP 的使用方式切換，易造成讀者使用的問題

有讀者經家人、朋友的介紹後使用，因為沒有上過電子資源的使用課程，所以在使用「一刻鯨選」、「教育影音公播網」、「Naxos 拿索斯古典音樂圖書館」等可透過 APP 使用或網頁形式使用的視聽資源資料庫時，會不清楚操作的方式。尤其電腦網頁版與手機版 APP 的使用方式切換，常造成讀者查詢與使用的困難。此時，館員都會以電話、電子郵件或現場指導的方式，協助讀者了解操作方式。

就本次數位與實體展結合辦理的結果，有如下發現：

1. 時間與地點：

「影音無邊際，視聽全體驗」線上展區自 6 月 1 開始，另與實體視聽資料聯合策展—「影音電影院」則自 111 年 6 月 27 日開始（如圖 2-1、圖 2-5）。在實體展區，舒適的環境中除展示聯展之主題視聽片單外，亦同時提供線上展區之電子資源使用設備及「視聽區電子資源清單及操作手冊」（如圖 2-2、2-3、2-4）。

2. 成本上：結合跨組人力及資源，布展成本效益較單一場次為佳。
3. 周邊、訊息：實體展場，民眾易因初次使用線上視聽電子資源（不熟悉電腦網頁版與手機版 APP 的使用方式切換），而需要專業人員的解說與協助（如圖 2-6）。
4. 真實性：實體策展活動中，因展覽主題為電子資源不具備實際形體，若能將其實體化（做成小冊），對展場中有限的解說人力，將有極大的助益（參展民眾可自行拿取小書查看該書簡要內容特色及使用說明並掃描 QRcode 進行借閱）。
5. 網路：實體展區域民眾如借閱使用視聽資料之實體館藏，則不受網路影響；聯合展覽之線上視聽電子資源，網路可支應播放時所需之頻寬，民眾體驗良好。

數位展於 112 年 5 月起採用展期短（1 週）、展品少、更換頻率高，期待透過更多不同數位館藏主題的展示，再次提升民眾線上參展之意願。



圖 2-1. 「影音無邊際，視聽全體驗」線上數位展區（主展區）



圖 2-2.「影音無邊際，視聽全體驗」現場實體展區

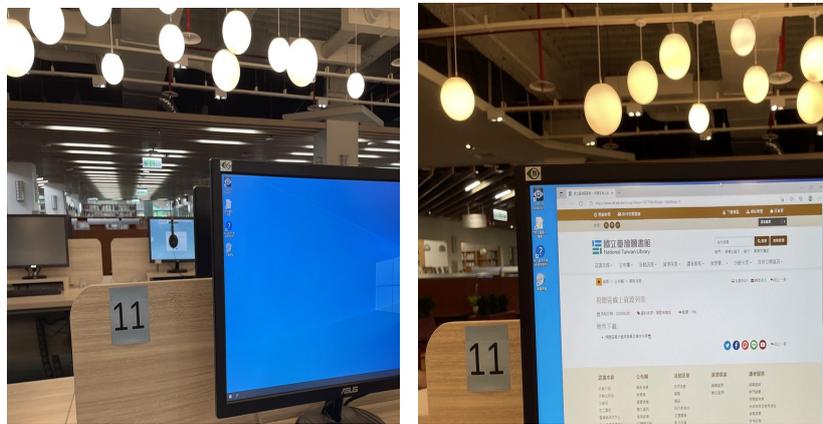


圖 2-3「影音無邊際，視聽全體驗」實體展區現場提供使用設備設備上提供讀者「視聽區電子資源清單及操作手冊」查閱使用



圖 2-4「影音無邊際，視聽全體驗」實體展區環境

• 兒童繪本多媒體

兒童繪本多媒體

與世界童話有約 (滑鼠點擊封面，登入本館帳號，馬上觀看。)

▲ 格林咕嚕熊親子共讀網



圖 2-5 線上數位展區 (兒童繪本多媒體、有聲書世界)

• 有聲書世界 (滑鼠點擊封面，登入本館帳號，馬上聽書去。)

有聲書世界

一杯咖啡的時光 一則知識的品嘗

▲ 一刻鯨選



打開你的耳朵15分鐘，隨挑隨選，移動你的教室，不受空間限制。好知識就在耳邊，即時體驗。
「一刻鯨選」 熱門聽賞(歡迎下載隨時聽)

圖 2-6 線上數位展區 (兒童繪本多媒體、有聲書世界)

肆、結論與建議

國臺圖因受 COVID-19 影響，故在進行館藏電子資源數位策展時，除了參考學者專家的著作，汲取相關經驗，推廣方式改以「行動圖書館隨手可攜，熱門圖書隨選隨看」、「手機就是你的行動圖書館，最新雜誌 e 機搞定」等網頁專區進行，並以之為基礎，辦理「生態世界面面觀」及「影音無邊際，視聽全體驗」線上展覽，力求創造有利之行銷環境，滿足現有讀者與潛在讀者群之服務使用需求。此外，圖書館網頁數位策展專區資訊，也透過社群分享功能擴增策展效益。

在「生態世界面面觀」及「影音無邊際，視聽全體驗」兩次數位展與實體展結合的實作經驗中，綜整以下的結論與建議：

- 一、 參與策展成員多元化有利於展品呈現：「生態世界面面觀」策展時，不僅只有館員進行規劃，亦有志工投入作業，讓展品呈現更能貼近讀者的視角。「影音無邊際，視聽全體驗」透過跨組館員合作，以不同的使用觀點，讓展示方式呈現多元化。
- 二、 數位策展評量指標、評量方式多元化：辦理數位策展，圖書館在進行評估展覽服務效益時，常使用參展人次、進館人次或借閱展書的流通數做為成效指標，然而量化的數據卻無法全面呈現該展覽對讀者的影響，或是更詳細了解展覽內容品質。(梁鴻栩，2019)。據此，在日後評量電子資源數位策展時，可考量同步進行問卷調查，加之以訪談讀者之方式，全面而深入的瞭解展覽實效，做為未來策展之參考。
- 三、 數位策展人力多元化：數位策展人力需要有熟悉網頁編輯、圖像編輯軟體、電腦繪圖、電子資源使用技巧，及對館藏內容深度瞭解的人員投入。
- 四、 數位策展可邀請讀者參與策展：數位策展時除了專業人員主導外，亦可邀請讀者成為策展人。國家圖書館於 111 年 11 月 17 日至 12 月 11 日辦理「『閱讀百態』策展競賽送大獎，召集青少年策展人活動」，並將獲獎成品放置於國家圖書館「青少年策展平臺」(http://es.brightideas.com.tw/ncl_book) 上，讓青少年學生透過線上書展策展的方式分享與推薦，成為線上書展策展人。
- 五、 策展能力的培養：呂智惠(2018)曾分享館員策展時的秘訣：多觀摩各項展覽與活動、培養對色彩搭配及視覺畫面的敏感度、培養說故事能力、slogan 簡潔

有力、掌握內容特色、善用人才與工具（善用網頁編輯及電腦繪圖，才能在最短時間內，將蒐整好的資訊，透過官網完美呈現）。對此，筆者認為可增加善用各電子資源使用統計分析，以找出讀者感興趣的議題，或可搭配時事議題進行活動之規劃，也是尋找策展的良好途徑。

實作是累積策展經驗與能力最好的方法，期待圖書館界有更多的數位館藏策展活動，讓圖書館界的展覽活動更具活力與可看性，嘉惠更多的民眾。

參考文獻

- 吳紹群 (2019 年 12 月 1 日)。圖書館數位互動展覽之策展及布建實務初探。公共圖書館人才培訓教材，16，3-14。
- 呂智惠 (2018)。圖書館員策展小撇步：臺師大精選策展故事。佛教圖書館館刊，63，74-78。
- 李如菁 (2018)。從八個實務案例談如何策展。佛教圖書館館刊，63，40-49。
- 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。
- 姜義臺 (2019 年 1 月 10 日)。發現 Book 能：圖書館策展的無限可能。公共圖書館人才培訓教材，15，85-94。
- 梁鴻栩 (2019)。以觀眾研究的角度評估圖書館展覽。臺北市立圖書館館訊，35 (1)，9-19。
- 陳淑君 (2021 年 8 月 27 日)。圖書館數位內策展之應用與實務。110 年公共圖書館營運管理及創新發展工作坊。
- 陳淑君 (2022 年 8 月 3 日)。線上策展方法學導論。中華圖書資訊館際合作協會圖書館館員培力計畫課程。<http://www.ilca.org.tw/sites/all/doc/1110803.pdf>
- 詹媛淇 (2023)。公共圖書館中的策展者知能與教育訓練。〔碩士論文。淡江大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。<https://hdl.handle.net/11296/29ezvz>。
- 國立公共資訊圖書館 (無日期)。2022 年全國圖書館統計項目指標。國立公共資訊圖書館。檢索日期：2023 年 4 月 20 日
<https://publibstat.nlpi.edu.tw/Frontend/Point/Index#tw>。
- 國家圖書館 (2022 年 11 月 17 日)。「閱讀百態」策展競賽送大獎，召集青少年策展人。國家圖書館。https://www.ncl.edu.tw/information_237_14138.html。