

淺談線上展覽的發展與特性

文·圖／林郁芳 國立屏東教育大學文化創意產業學系講師、劉淳泓 南台科技大學視覺傳達設計系助理教授

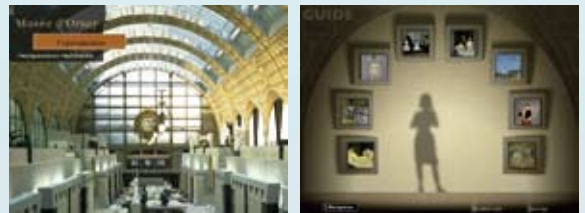
博物館線上展覽不只是針對實體展覽在網路上提供另一種型式的展出，更重要的是許多已不再有實體展出的展覽依舊可透過網站觀看。作為非正式學習場所的博物館，線上展覽仍有很多應用的可能性，除了如何將冷冰冰的展覽資訊轉化為吸引人的多媒體節目外，結合行動裝置、GPS、App等功能，讓人們在充滿好奇與樂趣中學習，才是觀眾所真正期待的。

本文分為二大部分進行介紹，第一部分為說明博物館線上展覽的發展；另一部分為線上展覽的特性。

一、線上展覽的發展

博物館在網路尚未普及，以及頻寬尚未如此快速的1980、1990年代，其實就開始運用影片光碟、或者是CD-ROM來延伸博物館的展示內容（Bearman & Trant, 2010），例如將博物館的重點展品內容數位化，再透過語音介紹作品內容、作者生平、此作品位於博物館的哪一展間、甚至有更多關於作品的其他資訊，如作者創作過程……等，這一段時間大型博物館幾乎都有推出相關的產品，右上圖為法國奧塞美術館於1996年出版的互動光碟，內容就是該館的虛擬展示；因此這段期間，由於網路頻寬的限制，博物館的網站主要是放置基本資訊，例如門票、位置、展覽訊息等，而一些重點的展覽就會搭配多媒體互動光碟，讓參訪者進行參訪後的延伸學習。

而資訊科技與網路發展的迅速，2000年之後這些早期只能呈現於光碟上的內容，現在都可以透過線上來實踐，所以以往光碟的內容，基本上就是現在的線上展覽，且光碟畢竟有其限制，最大的弱點就是其「封閉」的特性，現在的線上展覽除了可承載更豐富多元的多媒體形式外，它的互動性，例如學習單的回饋、社



奧塞美術館1996年出版的virtual visit CD-ROM。

群的討論等都不是以往光碟可以做得到的。

林素甘（2012）對線上展覽的歷程作精簡的解釋：剛開始的線上展覽大都只是簡單地以文字配合物件展示，之後則加上聲音和影像的資料，以增加線上展覽的豐富性。而今隨著電腦資訊科技的進步及使用者需求增加，許多博物館在網站上提供的線上展覽亦增加許多互動功能，例如：遊戲、學習套件、博物館導覽指引和意見回饋等，至今亦可見3D環景或虛擬實境的展示情境。事實上，博物館網站上的線上展覽不只是針對正在展出的實體展覽在網路上提供另一種型式的展出，更重要的是許多已不再有實體展出的展覽依舊可透過網站觀看，意即無論是過期或當期展覽均可呈現在博物館網站中，無限期地提供給大眾瀏覽。

二、線上展覽的特性

超越時空限制

線上展覽對於博物館管理者而言，最大的優點在於不用受限於有限的展示空間、也沒有展

品數量的限制，在解說敘事上更有彈性，因而線上展覽更適合廣泛的觀眾（Bernier, 2002）；同時也因為展品數位化，大大降低了文物保存管理的風險與成本；而對於觀眾而言，除了可以跳脫實體展覽的時空限制外，更可以隨時看到以往可能長時間被鎖在黑暗儲藏室裡的珍貴文物，甚至可以看得比到實體展場更為仔細清楚。

解說敘事更具彈性

從2011年開始的Google的Art Project已經實踐了上述多數的優點，可以在家看到故宮難得一見的〈谿山行旅圖〉（因不適合長時間照射，所以大多置於暗室中），也可以近距離看到MoMA美術館中梵谷的知名畫作〈星空〉；不過，目前所看到的大多是實體展場數位化的內容，就好像是坐在電腦上逛實際的美術館，因此並沒有擅用到如同Bernier所述「解說敘事能夠更有彈性」的特點，即使用者坐在電腦前不同於在展場（可能人很多、可能有時間限制），人們可以有更充裕的時間來看更仔細的內容或主題的延伸，Barton引述Giaccardi（2004）定義虛擬博物館即很清楚地指出它是「可以提供特定博物館或其它文化遺產的嶄新經驗的多媒體產品或網站」，而不僅僅是實體展示空間、展覽物件的複製而已，而是應該要強化和延伸博物館經驗中難以於實體環境中呈現的東西（Barton, 2005，轉引自許凱琳，2007）。因此更深入的主題延伸，以及更豐富的多媒體表現形式，是線上展覽所應該掌握的特性。

結合App與社群力量

在博物館參觀，除了參訪者與展示品的

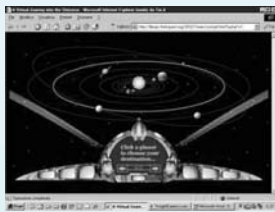
互動外，參訪者與參訪者之間的互動也是很重要的，Woodruff等人（2002）指出參觀展覽時，參訪者所想要得到的第一順位並非某文物教育上的資訊，而是與同伴分享經驗與感受。因此許多看似無趣的遊戲或練習，自從結合社群的回饋後就顯得很有趣，Nike所推出的慢跑記錄App，除了記錄每次跑步的哩程外，跑到一半若有人在facebook上按讚時，就會發出歡呼的聲音；2010年倫敦博物館（Museum of London）的街道博物館（Street Museum）專案，就結合了google地圖與iPhone，可以透過App看到倫敦街道的歷史樣貌，共有200多個景點可以讓人們新舊交會，因此人們樂於在這些景點打卡，而且在網路上分享歷史與當下結合的鏡頭，原本預期大約5,000人會下載使用，但卻有超過125,000人次下載，網路社群分享的力量在無形中增進了博物館行銷。



倫敦博物館的Street Museum專案，當下街道與歷史畫面的結合。
（圖片來源：Street Museum Project 影片）

寓教於樂的介面設計

這部分不能夠算是線上展覽的特性，但卻相當重要的一點，因為作為「非正式學習」的博物館，吸引人使用與否（或者說看來好不好玩與否）很關鍵，因此我們可以就「視



(a)



(b)



(a)



(b)

同樣的內容，不同的表現形式，(a)為「隱喻式」的介面(metaphor-based interface)；(b)為「選單式」的介面(menu-based interface)。隱喻式介面較能夠有吸引與愉悅(engagement)的效果。

(資料來源：Hartmann等人，2008)

覺美學」的觀點對多媒體的表現形式稍加著墨。根據Booth (1999)對於博物館訪客需求分類的研究指出，博物館的參訪者除了研究人員與內行的興趣者(教師、工程師)外，多數典型的訪客(觀光客、家庭、夫婦)在參訪博物館最主要的目的需求分別是：娛樂、興趣、愉悅與體驗，另外主要族群還有學生，其需求則為學習、啟發與樂趣，因此線上展覽的設計若能夠吸引人來使用，讓人娛樂的過程中沉浸學習，寓教於樂應該就是很成功多媒體設計；Hartmann等人(2008)的研究即透過介面設計的差異，來說明如何運用設計表現形式來達到愉悅與趣味學習(engagement)的效果，也就是說同樣的展示內容，但不同的呈現方式，就會影響人們想看或不想看的動機，如上圖所示；Klett(2002)以在虛擬空間學習的角度，認為視覺美學可以刺激學習者產生興趣，甚至可以強化記憶保留。

作為非正式學習場所的博物館，線上展覽除了上述的特性外，仍有很多應用的可能性，因此除了如何將冷冰冰的展覽資訊轉化為吸引人的多媒體節目外，結合行動裝置、GPS、App等各種功能，讓人們在充滿好奇與樂趣中學習，才是觀眾所真正期待的。☒

參考文獻

- Bearman, D. & Trant, J. (2010). Museum web sites and digital collections. *Encyclopedia of Library and Information Sciences (3rd ed.)*, 3762-3772. London: Taylor & Francis.
- Bernier, R. (2002). The uses of virtual museums: the French viewpoint, paper presented at the *Sixth International Conference Museums and the Web 2002*, April 17-20, Boston.
- Booth, B. (1999). Understanding the information needs of visitors to museums. *Museum Management and Curatorship*, 17(2), 139-157.
- Hartmann, J., Sutcliffe, A. G. and De Angeli, A. (2008). Towards a theory of user judgement of aesthetics and user interface quality. *Proceedings: CHI-08*, Florence. New York: ACM Press.
- Klett, F. (2002). Visual communication in web-based learning environments, *Educational Technology & Society* 5(4), pp.38 - 48.
- Woodruff, A., Aoki, P. M., Grinter, A., Hurst, A. & Szymanski, M. H. (2002). Eavesdropping on Electronic Guidebooks: Observing Learning Resources in Shared Listening Environment. *Proc. 6th Int'l Conf. on Museum and the Web*. Boston, Aug., 2002. Online available: www.allisonwoodruff.com
- 林素甘(2012)，博物館網站與數位典藏，圖書館學與資訊科學大辭典。Online available: <http://terms.naer.edu.tw/detail/1678930/>
- 許凱琳(2007)，虛擬博物館使用者學習經驗研究，國立臺灣大學圖書資訊學系碩士論文，台北。