

# 第一章 緒論

## 第一節 研究背景與動機

隨著時代的變遷，上網人數急遽增加，經由網際網路來取得資訊成為今日不可或缺的生活形態。調查結果顯示，美國半數以上的網路使用者將網路視為絕佳的資訊來源與學習工具，反之實體書籍的重要性則顯得較低，僅有 19% 的網路使用者會先尋找書籍來獲得資訊。根據資策會推廣處網際網路資訊情報中心，統計我國上網人口，截至 2005 年 6 月底止，我國經常上網人口達 940 萬人，顯示網際網路應用普及率為 41% 與上一季比較，增加了 15 萬人，成長率為 2%。數據調查顯示，美國地區的網路使用者，他們獲取資訊的重要來源與管道，有 53% 表示網際網路是最重要的管道，其次為書籍 19%、電視 14%、報章雜誌 10% 等。當進一步調查詢問受訪者認為十年後網路的主要功能，有高達 45% 的受訪者認為網路的主要功能將是「教育與訓練」的工具，36% 認為網路將主要用來通訊，其次為醫藥保健的 7%，而認為網路的主要功能為提供娛樂或進行購物的則各僅有 3%（資策會 ACI-FIND，2005）。由此可見，網際網路已漸漸成為教育及獲取資訊的重要來源與管道。

早期博物館設立專為皇家、貴族所獨享，為一種小眾文化，演變至今許多博物館紛紛拋開傳統的形式，使得博物館不再為皇宮貴族所獨享的文化。而現今各國博物館已邁向多元及建立新風格、新潮流的時代。博物館與網際網路結合，透過網路媒體將相關資訊快速地傳播給大眾，並有助於博物館形象的建立及塑造其獨特的風格，透過展品、資訊與藝術文化提供更多元的內容，使得不同的藝術與社會文化訊息得以廣泛的傳遞給社會大眾，為藝術文化開啟了一個新的契機。

近年來為了因應時代的趨勢，各國積極地推行文化資訊產業發展及提高國際競爭力，博物館紛紛推動典藏品數位化的工作。如：聯合國的世界記憶計畫、美國的美國記憶計畫以及加拿大虛擬博物館計畫等。在政府大力支持及推動下，我國也積極加速文化資訊產業的升級。自 1998 年 9 月開始推動「數位博物館」專案計畫後，各主題計畫之進行至 2002 年 8 月底已全部完成。並於民國 91 年起，由國科會所推動「數位典藏國家型科技計畫」成立各類型的數位博物館，目前計畫產出的網站內容，包括原住民、動植物、礦物、器物、考古、書法、繪畫等數位典藏資源，內容豐富為具有教育性及適合各個年齡層來進行瀏覽的優質網站。

博物館為國家文化的指標，在網際網路及科技的帶動下，博物館網站的建立為博物館資訊傳遞之重要窗口，讓國內民眾可經由上網欣賞到各國古文物的風采，不需遠赴路途遙遠的南半球雪梨當代藝術館、美國紐約大都會博物館、法國羅浮宮等；在國外也可經由網際網路的方式，欣賞我國故宮典藏文物之美，更可以透過下載古文物的相關資訊及圖片，方便觀賞、研究、教育之需求。博物館代表國家的形象及文化水準，透過博物館網站來吸引網路使用者興趣並前往實體的博物館也為數位博物館設立目的之一。

隨著資訊科技時代來臨，民眾有許多選擇學習的方式，數位博物館也提供民眾學習的管道。而博物館的網路發展與學習、加值、應用、服務已日趨重要，但如何讓博物館更具有特色與吸引力也就成為值得我們去研究的課題。未來研究需了解博物館網站使用者與參觀者之間的關係，及以何種形式的網站能提供使用者進行學習，並能擴展使用者使用博物館的經驗（李明珠，2005；宋雪芳，2005；Chadwick，1999；Falk & Dierking，1998）。

對於博物館網站來說，不同文化背景的使用者會對博物館網站有不同的期望與需求。所以數位博物館所面對的使用者為一群來自於不同文化背景與興趣的民眾，要滿足眾多使用者的期望與需求是極為困難的任務。所以博物館必須做好使

用者調查，不僅要研究使用者的組成、背景，也要經由調查來獲得相關使用者興趣與期望等相關資訊（張譽騰，1994）。

當今政府極力地推動「數位典藏國家型科技計畫」，陸續製作許多典藏價值性高且適合各年齡層的數位博物館，製作博物館網站上是否有考慮到使用者層面，深切的瞭解使用者需求來建構出符合使用者所期許的網站，瞭解各類使用者需求，並更進一步的瞭解使用需求，以充實數位博物館的內容，使得數位博物館使用者能從網站中學習相關資訊，進而達到學習無國界，並增進國家人民的文化素養。

## 第二節 研究目的

國際上許多專家、學者也針對數位化的博物館這方面作了相關調查研究，許多數位博物館研究者也指出數位博物館的開發成敗，除了應注意儲存、顯示、轉換、列印等技術層面的問題之外，使用者需求、內容層次的設計都是不可忽略的重要課題。進一步而言，根據吳美美、林珊如、黃慕萱、業乃靜（1999）對數位博物館在規劃建置時，數位博物館發展成功的重要關鍵其中之一為使用者需求分析。

良好的數位博物館能吸引更多的民眾來瀏覽網站並增進民眾的文化素質以促進典藏、展覽、學術、娛樂、教育的功能，讓使用者能快速方便地瀏覽網站上豐富的資訊以達到數位博物館推廣之使命。因此，製作數位博物館的專業人員如何瞭解網路使用者的需求，設計出符合網路使用者所期待的網站，並將眾多的典藏文物在網站上呈現讓使用者方便存取網站上的相關資訊，也就成值得研究的課題。

本文研究的目的是以大學生的角度為出發點，探討數位博物館內容規劃應具備功能項目的需求程度及探討數位博物館的使用經驗與使用意願，並進一步瞭解使用經驗與使用意願之關聯性。而本研究目的為以下四點：

- 一、瞭解大學生對數位博物館的使用經驗。
- 二、瞭解大學生對數位博物館的使用意願。
- 三、瞭解大學生對數位博物館的使用經驗與使用意願之相關性
- 四、瞭解大學生對數位博物館功能項目之需求。

### 第三節 研究問題

本研究主要為瞭解製作數位博物館網站內容規劃上應具有的功能，並瞭解大學生對數位博物館功能項目之需求及探討大學生使用數位博物館的經驗與意願之項目，而依據上述之研究動機與目的，本研究廣泛的蒐集國內外相關機構與專家、學者相關研究文章，擬定之研究問題如下：

- 一、大學生對數位博物館的使用經驗為何？
- 二、大學生對數位博物館的使用意願為何？
- 三、大學生對數位博物館的使用經驗與使用意願之相關性為何？
- 四、大學生對數位博物館功能項目之需求為何？

## 第四節 名詞釋義

### 一、數位博物館

隨著資訊科技發展下，數位化也已逐漸成熟，對於數位博物館的定義，許多說法眾說紛紜。它與數位化典藏是歸類於數位博物館底下的功能分支，如數位博物館為延伸實體博物館之展示、教育、典藏、研究等功能，即一般博物館所應具有的展示、教育、典藏、研究等功能在「數位博物館」皆以數位化方式來呈現（林育如，1998）。「數位博物館」的定義，一般也可以稱為數位典藏，而幾個類似的名詞常被引用，例如：電子化博物館、虛擬博物館、無牆博物館、網路博物館、環球博物館等虛擬博物館的界定成為焦點（周明，1999）。而虛擬博物館，綜合其定義為：透過數位化的保存方式有 Metadata、編目以典藏流通，可以檢索與呈現、展覽重要文物內容即稱為數位典藏，國際間常稱為數位圖書館。也有人認為數位圖書館為強調藏品完全是數位化資訊，而數位典藏是經重要文物予以數位化以促進人文與社會產業經濟的發展。而另一方說法則認為虛擬博物館是數位圖書館的一環等說法（宋雪芳，2005）。部分學者專家認為「數位博物館」為透過全球資訊網提供一個讓大眾瀏覽、查詢資訊的管道及資訊檢索的資料庫，並建構資訊分享的空間。

數位博物館至今並未有明確的定義，一般多以數位博物館皆能具備實體博物館具有展示、蒐藏、教育、研究等功能，並以數位化方式來呈現，為對數位博物館的闡釋（林育如，1998）。因此，本研究蒐集相關文獻後對於「數位博物館」的定義為涵蓋一般實體博物館所應具有的展示、蒐藏、教育、研究等功能，它已不再侷限於傳統的實體博物館中，將博物館蒐藏品等相關資訊與知識或某一特定類型的資料透過文字、影像與聲音的結合，以數位資料形式儲存放置在網路上，並以網頁的方式呈現給大眾，建立含有豐富與價值性高的典藏文物資料。

## 二、使用需求

博物館已經意識到必須重視參觀者層面的相關問題（曾顯文，1999）。所以使用者造訪數位博物館時，網站的整體架構包含相關資訊與界面的美觀設計是否能滿足使用者需求層面，並促進學習與增進知識。本研究蒐集相關文獻並整理歸納出八個數位博物館網站功能項目，包含有「一般資訊」、「展覽」、「典藏品」、「教育推廣」、「學術研究」、「娛樂」、「會員服務」和「線上購物」，並依據這八個項目來探討使用需求層面。

### 第五節 研究範圍與限制

隨著資訊科技的進步與政府極力的推動下，目前已建置了許多類型的數位博物館。但本研究由於人力與時間之限制，無法將數位博物館作整體的研究分析。因此，本研究主要是透過問卷調查方式瞭解目前大學生對數位博物館的使用經驗與意願，並瞭解大學生對數位博物館的功能項目的需求，分別有「數位博物館的使用經驗」、「數位博物館的使用意願」、「數位博物館功能項目的需求」，共三個項目，主要為瞭解大學生對於數位博物館的需求情形，也為本研究的研究範圍。

研究問卷調查對象主要是以大學生為主要的研究對象，由於經費、人力與時間的考量，本研究對象以藝術與傳播相關領域大學生為主，故研究結果為詮釋此一群體，以期能輔助相關研究及建置博物館網站各機關單位之參考。