

第五章 結論與建議

本研究為瞭解大學生對數位博物館的使用經驗與意願並瞭解大學生對於數位博物館應具有的功能項目之需求。採用問卷調查方法並對數據進行統計分析整理後之研究發現，希望能將研究結果能提供給未來建構數位博物館單位之參考。

第一節 結論

本研究依據研究目的與研究問題，並進行文獻分析與實問卷調查後，茲將數據統計分析後，得到的研究發現，彙整歸納為以下的結論。

一、大學生使用數位博物館的經驗不高

依有效問卷回收統計分析後，在數位博物館的使用經驗上，曾經造訪數位博物館佔 22.9%；不曾造訪過數位博物館則佔 77.1%；由數據顯示發現大部分的藝術與傳播領域的大學生不曾造訪過數位博物館，研究發現大學生使用數位博物館的經驗不高。

二、大學生非常有意願使用數位博物館

(一) 大學生有意願使用數位博物館網站資源來獲取新知

由數據統計分析發現，大多數的填答者對使用數位博物館資源有極大的意願，問卷的填答項目中「有意願」的填答者次數百分比達 94.9%。學生獲得知識來源除可經由老師在課堂上授課外也可利用數位博物館上所提供豐富的典藏資源，來認識各領域的相關知識。目前國內在政府極力推廣相關數位典藏計畫並透過計畫執行時建置各類的數位博物館，而各類的數位博物館

可以提供多元化的資源廣泛的傳播給大眾。

(二) 大學生有意願使用數位博物館網站資源來輔助學習

「有意願使用數位博物館網站資源來輔助學習」的填答者佔 89.9%。大學生有意願透過數位博物館來進行自我學習，讓學生可擁有更多選擇學習的方式與管道，不受教學環境時空的限制，經由數位博物館的學習經驗也能達到自我學習的成效。

三、不同使用經驗的大學生對數位博物館有高度的使用意願

大學生不曾使用數位博物館的經驗百分比達 77.2%，但仍有高達 94.9% 的百分比是「有意願使用數位博物館網站資源來獲取新知」以及有高達 89.9% 為「有意願使用數位博物館網站資源來輔助學習」。所以，大學生並不會因為不曾造訪過數位博物館而對數位博物館沒有使用意願，亦即不曾造訪過數位博物館的填答者對使用數位博物館網站資源來獲取新知與輔助學習，皆有高度之意願。

四、大學生對數位博物館功能項目的需求，以「展覽」、「典藏品」、「教育推廣」功能項目，需求較高。

大學生對於數位博物館功能及項目之需求程度，依平均數高至低來表示，其中前三項需求程度較高的項目為「展覽」(平均數 3.96)、「典藏品」(平均數 3.92)、「教育推廣」(平均數 3.58)，這三個功能項目的平均數趨於數值 4，是大學生認為「需要」與「很需要」的項目。研究結果可供數位博物館網站建置單位之參考。

對於數位博物館功能項目分為「一般資訊」、「展覽」、「典藏品」、「教育推廣」、「學術研究」、「娛樂」、「會員服務」、「線上購物」，並依次探討各功能項目內填答者需求較高的選項，詳述如下：

- (一) 一般資訊：填答者均認為「一般資訊」項目選項皆為「需要」；其中以「最新消息」平均值為 3.91，是填答者認為需求性較高的項目。
- (二) 展覽：由數據調查顯示，填答者認為在「展覽」項目是需求性較高，皆認為「多媒體展覽」、「互動式展覽」、「線上虛擬實境展覽」是「需要」及「很需要」的項目，而研究結果可供建置數位博物館優先考量製作的項目。
- (三) 典藏品：填答者在「典藏品」功能項目中認為「典藏品圖像」的需求性較高，介於「需要」與「很需要」的項目，其餘項目填答者皆認為是數位博物館網站中應「需要」的項目。
- (四) 教育推廣：在「教育推廣」方面，以平均數值來觀察，填答者認為在數位博物館網站中「教育推廣」功能項目，需求性較高的選項為「教材可提供下載」，填答者希望能下載網站上相關的教材，充分運用網站資源並達到自我學習之成效。
- (五) 學術研究：「學術研究」項目中以「線上研究資源」是填答者認為需求度較高的項目。
- (六) 娛樂：數位博物館網站「娛樂」功能項目中，填答者認為「教學互動式遊戲」、「提供博物館親子活動訊息」這兩個項目為「需要」的項目。
- (七) 會員服務：在「會員服務」項目中，其中以「訂閱電子報」項目為填答者認為「需要」的項目。
- (八) 線上購物：在「線上購物」項目中，「訂閱電子報」、「會員購買資訊」(平均數 2.89)。由研究結果發現，填答者認為「訂閱電子報」是「需要」的項目，但「會員購買資訊」的項目為「不需要」的項目。

第二節 建議

根據前述歸納之結論，本研究提出以下建議，提供建置數位博物館相關單位之參考，並提出對後續研究者之相關建議。

一、加強數位博物館網站的推廣

在研究結果數據發現仍有高達 77.2% 百分比的大學生沒有造訪過數位博物館，顯示政府對於數位博物館之相關推廣活動仍須加強。從研究結果數據顯示，不曾造訪過數位博物館之填答者對於使用數位博物館有高度之意願，所以政府應積極加強對數位博物館之推廣，以擴大一般民眾對數位博物館的認識，廣泛的讓民眾都能瞭解數位博物館之意涵，並能充分的運用其資源以達到數位博物館建置之宗旨。數位博物館能保存年代久遠的文物以數位化方式來典藏，又能提供大眾來使用，增進人民文化素養。

二、瞭解使用者需求

在建置數位博物館時，建置者也許會依照自己的想法或考慮技術上的方便性往往忽略了使用者的需求，這也容易導致建置者花費不少時間與心力建置網站，但因為未達使用者之需求，網站因而無法發揮其功效，所以在此建議在建置數位博物館時，仍須考慮到使用者層面等問題以及適用的族群，包括瞭解使用者是哪些人？使用者需求為何？網站資源的提供是否為使用者接受等。真正的瞭解使用者需求才能增加網站的使用率，才能透過網站傳遞相關文化資源給大眾。

三、充實數位博物館網站功能

現今，我國積極推動數位博物館建置之計畫，在近幾年的推動下也建置了許多的數位博物館，但綜觀這眾多的數位博物館所提供的功能項目內容品質不一，這當中也許面臨許多技術上的考量，有可能也礙於經費等原因，所以在建置數位博物館時也應強化其網站功能選項。而本研究發現，大學生對於「展覽」、「典藏品」、「一般資訊」網站功能選項是最能吸引填答者使用數位博物館之項目，本研究之結果以期能提供數位博物館建置單位與相關機構之參考。

四、後續研究者的建議

本研究提出大學生對於數位博物館使用需求，包含瞭解其使用數位博物館之經驗與使用數位博物館之意願等相關層面，但有關研究對象與研究範圍、研究變項，可供後續研究者，再進一步研究，茲分述如下：

- (一) 擴大研究對象：本研究對象主要以藝術與傳播領域的大學生為主，若能擴大使用者族群，相信更能廣泛的蒐集數位博物館的使用者族群，將可使研究更加完整。
- (二) 增加研究變項：本研究之研究變項，包含受測者性別、年齡、每週不同的上網時數，依不同的背景變項來探討數位博物館網站功能項目之需求，未來研究者可更深入的探討不同背景變項對數位博物館之看法。