

科技部補助
大專學生研究計畫研究成果報告

計 畫 名 稱	： 數位說故事應用於數位策展對在地文化的傳承與創新 ——以臺南普濟殿為例
------------	---

報 告 類 別 ： 成果報告
執行計畫學生： 高雨彤
學生計畫編號： MOST 110-2813-C-218-017-H
研 究 期 間 ： 110年07月01日至111年02月28日止，計8個月
指 導 教 授 ： 陳姿汝

處 理 方 式 ： 本計畫可公開查詢

執 行 單 位 ： 南臺學校財團法人南臺科技大學視覺傳達設計系

中 華 民 國 111年01月25日

目錄

中文摘要	i
英文摘要	ii
(一) 前言	1
1.1 研究背景與動機	1
1.2 研究問題與目的	1
(二) 文獻探討	2
2.1 數位策展及其優勢	2
2.2 數位說故事與其應用工具	3
2-3 瑟斯頓量表概述	5
(三) 研究方法與步驟	6
3.1 研究方法選定與步驟	6
3.2 策展架構與設計—可視的文化數位展	6
3.3 態度量表開發	10
3.4 研究操作程序	12
(四) 研究結果與討論	13
4.1 未曾去過普濟殿 (A 組) 的統計結果	13
4.2 曾去過普濟殿 (B 組) 的統計結果	14
4.3 小結	15
(五) 結論與未來研究	15
5.1 結論	15
5.2 研究貢獻	16
5.3 研究限制與未來發展	16
(七) 參考文獻	17
(八) 致謝	18
附件一 《可視的文化》數位展網站內容摺頁	19
附件二 對於普濟殿文化調查問卷(前測)	21
附件三 對於普濟殿文化調查問卷(前測)	22
附件四 科技部補助大專生專題研究計畫出席學術研討會心得報告	23

摘要

數位策展是跨時間與空間，將策展內容以數位化方式呈現，數位說故事則是運用文字、音效、影像等多媒體手法將概念傳達給觀眾。本研究目的即是希望以數位策展及數位說故事之手法，描繪一個在地文化故事，探討是否能讓民眾因此數位策展認識在地文化故事與特色，因此對在地文化態度產生積極的影響，進而達到推廣在地文化之目的。本研究主要採用問卷調查法，分為兩步驟，數位策展與態度調查。首先，以「臺南普濟殿」做為數位策展的主題，使用數位說故事之手法整合影像、聲音與圖文等多媒體內容，建構《可視的文化》數位展網頁，內容描述普濟殿的歷史文化、建築裝飾與特色活動。第二步驟以瑟斯頓量表進行在地文化態度之問卷設計，以前後測方式對「曾去過普濟殿」與「未曾去過普濟殿」的民眾進行調查，並在受測民眾填答完後測問卷後進行半結構式訪談，最後根據前測與後測所得之分數進行成對樣本 t 檢定，以驗證其效果是否顯著。研究結果顯示，數位說故事應用於數位策展，對未曾去過普濟殿的民眾之在地文化態度影響性為正向顯著，而對曾去過普濟殿的民眾之態度影響性則為正向不顯著。本研究結果可作為未來數位說故事應用於數位策展方法和內容規劃的參考與建議。

關鍵字：數位策展、數位說故事、臺南普濟殿、問卷調查法

Abstract

Digital curation is the digital representation of curatorial content across time and space, while digital storytelling is the use of text, sound and video to convey concepts to the audience. The aim of this study is to use digital curation and digital storytelling to portray a local cultural story, and to explore whether digital curation can help the public to understand the stories and characteristics of local culture, and therefore have a positive impact on local cultural attitudes, in order to promote local culture. The methodology of this study is based on a two-step questionnaire method: digital curation and attitude survey. Firstly, the theme of the digital exhibition was "Tainan Puji Temple", and the digital storytelling method was used to integrate multimedia content such as video, audio and graphics to create the "Visible Culture" digital exhibition website, which describes the history and culture of Puji Temple, its architectural decoration and special activities. In addition, a questionnaire on local cultural attitudes was designed using the Thurston Scale, and a pre-test and post-test survey was conducted among people who had and had not visited the temple. The results of the study showed that the application of digital storytelling to digital curation had a positive and significant effect on the local cultural attitudes of people who had not visited the Puja Temple, while the effect on the attitudes of people who had visited the Puja Temple was not significant. The results of this study can be used as a reference and recommendation for future applications of digital storytelling in digital curatorial methods and content planning.

Key words: digital curation, digital storytelling, Tainan Puji Temple, questionnaire method

(一) 前言

1.1 研究背景與動機

策展是透過展覽傳遞理念，對某一特定主題進行作品的收藏、保存、研究並為挑選的作品賦予意義，並傳遞給社會大眾。因此，策展行為是將內容進行分門別類，展現主題關聯，獨特想法也能吸引同好轉發分享。而數位策展(digital curation)是將篩選過後的資訊建立脈絡，將其以數位化之方式分門別類後分享並傳遞給大眾，與其建立溝通橋梁(陳育民 1, 2, 2019)，數位策展具有資訊保存、及時傳播、跨空間與地域，並讓傳播者與接收者關係更為緊密等特性(Lee, Tibbo, & Schaefer, 2007; Palmer, Allard, & Marlino, 2011)將策展內容以數位化方式呈現。

數位說故事(digital storytelling) 則為透過數位科技敘說故事，整合說故事的元素，如文字、圖像、影片與音效(周慶祥, 2013)與大眾進行對話 (Chu, Quek, Saenz, Bhangaonkar, & Okundaye, 2015; 鍾生官, 2006)，說故事是人類溝通的自然本性，普遍發生在人類社會互動的各個層面。許多人傾向於以故事的方式和他人進行社會交際互動，透過數位說故事的方式，創造的故事來提供觀眾學習，並傳達個人理念想法，以及故事中所蘊含的知識與意義(Robin, 2006)，由於數位說故事為探索不同媒體與軟體應用，以創新且具有力量的方式使用數位媒體，方便傳播故事的藝術與工藝 (McLellan, 2006) 因此，數位說故事可做為在地文化故事論述之手段。然而，以往在數位策展的研究多將重點放在數位技術的討論和使用性上(阮明淑, 2014; 曾一婷, 2021; Sabharwal, 2015)，展覽內容是否影響觀者態度的調查以及評估態度的工具較為缺乏，本研究將探究數位策展之觀念傳遞能否透過量化工具來評估其成效。

而瑟斯頓量表(Thurstone scales)可作為態度認知的測量方法(C. E. Osgood, G. J. Suci and P. H.)，當民眾對一組問題做出反應時，其可有效的衡量態度分數(Mueller, 1986; Petty & Cacioppo, 1981)。瑟斯頓量表通常將態度定義為「同意或不同意對心理對象的影響」(L. L. Thurstone, 1931)而 Triandis (1971)認為，態度的認知組成被描述為受試者對事物的情緒或感覺印象，而行為組成則是被描述為對同一事件採取行動的傾向。Triandis 發現行為組成是可測量的，可通過直接觀察受試者反應與數據分析得出成果。因此，本研究選擇瑟斯頓量表做為測量民眾是否通過數位策展對特定主題產生態度變化之評判標準。

1.2 研究問題與目的

近年來全球化浪潮之下，青年人口大多到都市發展，接收多元外來文化，對在地認同感式微，在地文化因此社會現象而逐漸沒落。而臺灣的在地文化是臺灣人重要的資產，本研究期望透過數位策展之數位說故事手法，整合數位、圖像、音效、

影片等多媒體內容，引發觀眾好奇心，以達到從其中了解、認識臺灣重要在地文化故事之概念，而數位策展能將在地文化資訊透過數位媒體的方式，進行彙整與傳播，跨越時間空間的隔閡，重新定義故事論述，與觀眾進行對話。然而，數位說故事過去多應用於教育場域，目前有關數位說故事應用與數位策展之論述和案例較為缺乏，因此，**本研究問題**將探討運用數位策展，採以數位說故事與故事地圖之手段，應用於一個真實的臺灣在地文化故事，並透過量化工具評估其成效，以此觀察民眾觀展後的所聞所想，探討是否能達到在地文化推廣之目的。

本研究目的即以臺南府城普濟殿廟宇故事為例，實際執行一場數位展覽，透過數位說故事的方式，訴說普濟殿在地歷史故事，並觀察此策展手段對在地文化保存與推廣對於民眾之在地文化態度影響性是否呈正向效果。本研究結果將藉由「數位策展與數位說故事」手法，讓大眾進一步認識在地文化。

（二） 文獻探討

2.1 數位策展及其優勢

展覽(exhibition)一詞源於西方博物館，指專人將物件進行系統性的整理並規畫有意義的陳列，邏輯思考為主軸，有意識地進行場域與展品等與展覽相關之規劃設計，多以視覺為訴求。John Tagg(1979)曾提到「每個展覽都是一張地圖，除了區隔、定義和描述某一特定的領域，選擇標示出其獨特的性質與重點部分，也須把其他加以省略或簡化，同時根據一種投射的方式來描述。」由此可知，展覽具有嚴肅、規模或更專業的意義(Burcaw, 1999)將欲表達之意念或訴求透過轉譯進行傳達。而「策展」(curation)是使用者對各種網路素材，進行主題式的「選擇(selection)、組織(organization)、呈現(presentation)及發展(evolution)」。Rosenbaum (2011)策展在傳統定義不外乎是指對某一特定主題進行作品的收藏、保存、研究並將挑選的作品賦予連結與意義後，將其呈現給社會大眾(林平，2012)。策展工作擴充為基於美學判斷對收藏品進行選擇，並將被挑選的作品進行脈絡化的安排與展示(呂佩怡，2013)由於策展過程需組織結構、主題敘事與藝術作品的解構傳達，而如何透過詮釋引導觀眾解讀聯想，也牽涉「再現」和「重塑」。

近年因科技之進步，多元媒體的整合，各種創新多樣的策展方式也推陳出新，呈現各種可能的展覽方式與設計想法，如數位典藏資料的彙整與展示(digital curation)數位內容策展的範圍從研究資料延伸至各種媒材。數位策展是透過揀選資訊建立脈絡，透過展示數位化分享與傳遞資訊，將主題關聯分門別類(陳育民 1，2019)也作為傳遞資訊的載體，與潛在觀眾建立連結、進行對話，便需要透過數位策展匯流人群(陳育民 2，2019) Lee 和 Tibbo (2007)也曾對數位策展進行定義，表示數位策展是創作者和檔案專業人員對於其創作或所管理的檔案進行評估並選擇性的將其數位

化，進行儲存及管理，提供了創作者以及檔案專業人員一個管道，賦予其資產可複製性和再利用性，同時也是在開發一個可以信賴並能持久使用的數位儲存庫(digital repositories)。數位策展人所策劃的數位策展(digital curation)則是將其內容重新包裝，呈現給觀展者揀選過的電子內容，並保存、推廣已數位化的出版物、收藏品與資料數據等，讓這些材料能夠長期被人們觀覽(Ovadia, 2013)。除了原創作者以外，策展人的貢獻也是一種創作，同樣達到「內容為王」(“Content is king.”)的目的，使策展人的價值得以彰顯(Bailey, 2010)。

數位策展通常擁有即時傳播的優點，能將所欲傳播的主題跨越空間地域的隔閡進行播送，更可在線上隨時查詢接收的訊息資源，破除時間的限制，這種訊息跨時空、快速性與即時性的特性，讓訊息資料在傳遞人和接收人雙方之間的連結因破除時空的隔閡而更為快速。除了訊息傳遞迅速緊密外，遠在雲端的海量資源也是數位化的優點。數位線上訊息的提供者除了有專業生產內容(Professionally Generated Content, 簡稱 PGC) 也能得到來自各方用戶的反饋(User Generated Content, 簡稱 UGC) 於是就形成了現今所熱烈討論的大數據(big data)管理的議題 (Lee, Tibbo, & Schaefer, 2007; Palmer, Allard, & Marlino, 2011)。

藝術與科技的發展向來有著密切的關係，圖像複製的初衷一開始是為了服務那些無力購買或無緣得見藝術品的人，隨著時機推移，科學技術與時俱進，它們被大範圍、大量地產製，觀眾在賞心悅目 (delight of the eye) 之餘也可以更新視覺記憶，並在各時代不同類型的藝術圖像之間穿梭(Malraux, 1974)。透過數位內容策展人運用多元的數位策展方式，如部落格、影音平台及社群媒體相互推薦銜接，策展內容則串聯起全世界的使用者(黃靖斐、陳志銘, 2018)。數位策展工具包羅萬象且持續發展，策展人在選擇欲應用的平台與創作手法時，可以視展覽的內容、風格、目標對象及想和觀展者互動的形式等因素作選擇，以利與觀展者連結，達成策展之目的。

2.2 數位說故事與其應用工具

數位說故事(digital storytelling)，又稱數位故事創作、數位自述故事。源於 1980 年代，是結合電腦與媒體說故事的技巧，提出更具創造性的說故事方式(Denton, 1980)，美國數位說故事協會(2002)定義數位說故事為：「如同現代版的講古藝術，其構成為數位、圖像、音樂、故事敘述和旁白的整合，使故事中的角色、事件和見解更加生動」在畫面上同時展示文字、影像、音效等多媒體運用，增加活潑感，更易觸動觀眾的內心(Chu, Quek, Saenz, Bhangaonkar, & Okundaye, 2015)。在數位化的今日，人們運用科技輔助故事內容呈現自我主張與感受，數位說故事以傳統說故事的精神，利用資訊媒體的聲光刺激，強化傳統說故事的張力，數位化的檔案也利於分享傳播。因而，數位說故事除了達到最原始「說故事」的傳達和溝通的目的之外，更可以加以分享或加以保存，透過網際網路、電視頻道、部落格、廣播、雜誌以及

其他各種形式的媒介傳播與交相影響，這些「故事」也讓各種全球議題更快速的被世界各個角落的閱聽人所閱讀與了解(維基百科，2020)。由此可知，透過數位說故事的形式，人們較易於了解、認識、記憶其周遭環境，進而引發新意義和知識的形成(Livo & Rietz, 1986)。

而臺灣這塊土地滋養的人文風情與地理特色，正是臺灣本土文化的精華所在(莊育振、楊東翰，2010)。這樣的精華正因人口外移、年輕人對在地認同感式微等因素而文化逐漸流失。若能運用數位說故事之手法，將在地歷史故事以視覺化、數位化方式，多元而廣泛地呈現給觀眾，激發觀眾對於在地歷史文化的興趣，對其認知更加深刻，或能維持社會教育、延續文化傳承之目的。因而藉由數位說故事之應用，分享在地歷史文化，為在地文化注入生命力，在保留傳統的同時，能讓大眾對於在地文化有更不一樣的認知。因此，在地文化故事內容通常保有歷史人文與地理方位之元素，數位說故事之應用於在地故事之論述，可以地圖之視覺化方式呈現，解構並重述在地文化故事，將其轉譯成「故事地圖」，帶領觀眾長我故事結構元素，理解故事內容。以下介紹兩種可作為故事地圖開發之工具：

(1) 靜態圖像互動—Pictogon

Pictogon 為線上交互式影像處理平台，是運用「Image Map」(影像地圖)技術，是指一種可以讓網頁圖片設計出互動圖解的 HTML 技巧，見圖 1。介面整潔清晰，能快速製作網頁照片中景物說明的互動標示，滑鼠移動上去就會浮現動態說明，或是在地圖照片裡繪製區域，使網頁圖片與使用者進行互動，適合提供設計師開發互動圖像設計作品，或小型工作室製作數位廣告媒體使用，見圖 2。

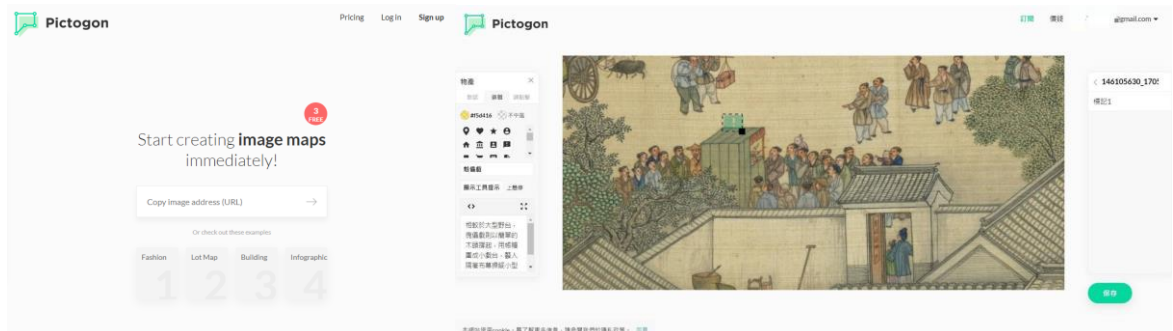


圖 1. Pictogon 網站首頁與編輯介面截圖

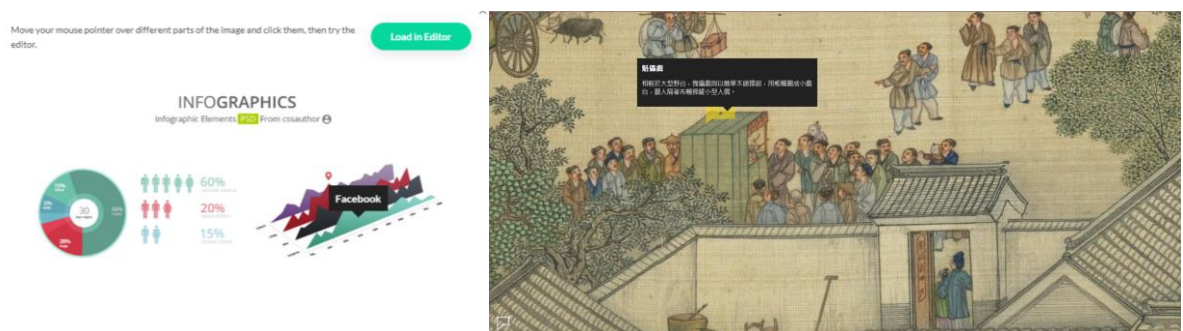


圖 2. 互動式網頁圖片使用模擬截圖

(2) 音檔分享平台—SoundCloud

SoundCloud 是一個線上音樂分發與分享平臺，供允許人們合作、交流原創音樂錄音。聲音檔案語序可以嵌入到任意網站，與 Twitter 和 Facebook 的結合，更容易接近聽眾。音檔外觀呈現描繪出音軌的波形，見圖 3。使用者可就音軌的特定部分評論。當聆聽被標註的部分時，評論即可顯示。

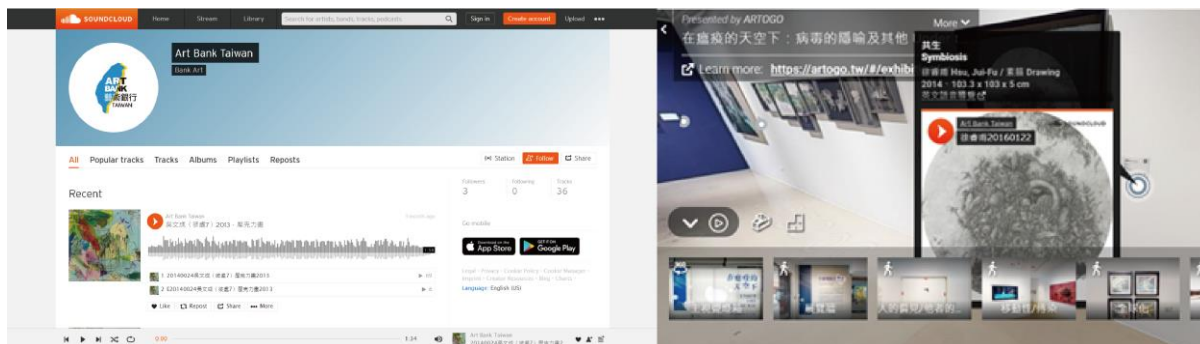


圖 3. Sound cloud 網站頁面與呈現效果

2-3 瑟斯頓量表概述(Thurstone scales)

瑟斯頓量表(Thurstone scales)即是一種可以用於測量度的量表，出自於 Thurstone 與 Chave (1929)。其優點在於可以調查問題範圍不廣的態度問題，但隱含著費時且費力，需要相對大量人員參與問卷開發的缺點。「態度」屬於一種內在心理歷程，無法藉由直接觀察確切了解之，若欲測量人們對於某事物的態度時，應採間接的方式進行為佳(阮如鈞，1973)。Anastasi (1969)論及態度測量的應用時指出，態度量表用於評量教育和訓練效果，如態度量表在對各種不同教學方法的評價上可以提供指標，測量學生對文學、藝術、不同種族和文化群體、或社會的和經濟的問題的態度改變等。而瑟斯頓量表的開發方法以及態度分數統計的方式多元，不同建構手法所需之專家人數不同、問卷題項的數目也不一，態度分數的評分和計算方式也各有其特色(Likert, Roslow, & Murphy, 1934；Edwards & Kenney, 1946)。

在此以張紹勳(2020)在《研究方法：社會科學與生醫方法論》一書中舉出的瑟斯頓量表編制步驟為例，介紹其中一種開發瑟斯頓量表的方法：首先，依據欲探討的主題方向尋找相關的陳述句，來建立量表的題庫，並決定題項去留。決定的方式為請專家勾選 11 點 計分量表，若對題項感到非常同意或滿意就勾選「11」分的選項，反之則勾選「1」分的選項來表示非常不滿意，若對題項沒有感覺或沒有意見便勾選「6」分的選項。最終將專家評定的分數進行統計，算出每個題項分數的「四分位差 ($Q3 - Q1$)」與找出「中位數」。選出四分位差較小的題項 12 到 18 題作為態度問卷中使用的題項，其餘的題項則剔除，中位數的用途其一為選擇問卷題項，12 到 18 題項之中應包含中位數 1 到 11 的題項至少各一題，用途其二，是作為回收受測者填答態度問卷後計算態度得分的依據。而受測者填答態度問卷的方式方面，並不用完整填答 12 到 18 題，僅需要從中挑選與自己抱持的態度最為相近且最能代表自己感

受的題項 2 到 3 題，最後找出 2-3 題所對應的中位數，相加後得到該受測者個人的態度分數。

（三） 研究方法與步驟

3.1 研究方法選定與步驟

以往在數位策展的研究多將重點放在數位技術的討論和使用性上，展覽內容是否影響觀者態度的調查以及評估態度的工具較為缺乏，因此本研究將以「臺南普濟殿」為例，舉辦線上數位策展，介紹歷史建築、壁畫故事與燈會活動，藉以推廣在地文化。同時以「對普濟殿文化的認同感」的主題來開發一份瑟斯頓量表問卷。之後進行問卷資料收集，邀請民眾先進行前測問卷填寫，再來請民眾觀看本數位展，再進行一份後測問卷填寫，並以半結構式訪談引導民眾談論觀展感受，最後根據問卷與訪談結果評估民眾是否因觀看本數位策展而產生態度變化。依據上述研究執行說明，本研究方法的步驟說明如圖 4：

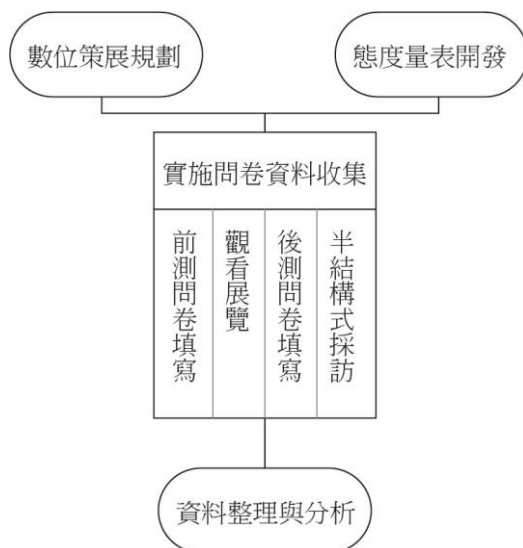


圖 4. 研究步驟流程

3.2 網站架構與設計—可視的文化數位展

(1) 策展目的

臺灣擁有豐富人文文化特色，尤其臺南的歷史背景更猶為悠久；筆者過去曾參與大學社會責任計畫，協助計畫從事在地故事之資料查閱與田野調查後，發現普濟殿周圍街區充滿傳統文史氣息。因此本研究將場域設定在臺南普濟街所發生的在地故事作為策展素材。而臺南府城早時又稱為鳳凰城，相傳地形如同一隻鳳凰，鼻孔位置在普濟殿，眼睛在赤崁樓，兩隻翅膀分別通往玉皇宮與妃廟，心臟在上帝廟，尾巴則橫跨東門圓環與東門城之間，而五條港河道正處在重要的嘴部，見圖 5。普

濟殿原名普濟寺，由於曾是明朝皇帝寧靖王思念大陸故鄉之地點，改冊封為普濟殿，也是臺灣最早的王爺廟。普濟街因街區有普濟殿而得名，而普濟殿位於風水中八卦網的中心點，為使鳳凰不會飛走，便建造了普濟殿及周邊四通八達狀似八卦網的街道，以網住這隻對府城來說有興盛繁華寓意的鳳凰。

(2) 展覽簡介

本研究之導覽內容選用較具代表性之「普濟殿拜亭」、「普濟時光壁畫」、「普濟燈會」，詳述普濟殿歷史建築、壁畫故事與傳統燈會活動。透過陳彥伯專家分享普濟殿歷史與建築藝術文史內容、許荷西老師分享《普濟時光》壁畫故事，以及普濟文史研究協會蔣文正先生提供資料，將加以整合後，濃縮成三個展覽主題單元。以下將針對介紹此三項主題做詳細說明：

1. 普濟殿的前世—八卦鳳凰傳說與普濟殿

因本次數位展選擇之展品須具有特色與代表性，因此針對普濟殿特色規劃了三個主題。其一為普濟殿歷史與建築，本研究選擇了正面可見之拜亭，見圖 6。普濟殿外貌古樸，主體建築由拜亭、前殿、正殿與偏殿組成，建築材料多來自於大陸運來之花崗岩與本土所產觀音岩，精美絕倫(普濟文史研究協會，2021)。由於廟是文化性空間，集地方傳統文化工藝之大成，諸如石雕、木雕、屋頂上的剪黏、屋瓦、樑柱彩繪、神像雕刻等，多具吉祥或教育寓意，體現了漢民族理想的崇高精神(陳彥伯，2021)。

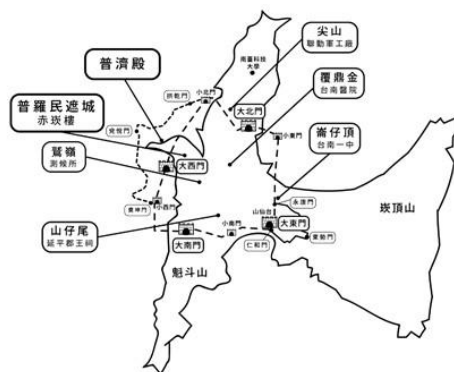


圖 5. 府城舊城與普濟殿位置關係圖 (圖片來源：巷由心生文化工作坊，2019)



圖 6. 普濟殿拜亭 (圖片來源：研究者拍攝，2021)

2. 普濟殿的今生—壁畫故事與元素介紹

此外，2017 年時，長期以藝文創作活絡社區的臺南普濟殿文史協會，為了讓更多人瞭解普濟殿的歷史脈絡，委託風格獨特的新銳壁畫家許荷西創作外牆壁畫，見圖 7。有別於多數廟宇以忠孝節義的主題，《普濟時光》則以池府千歲生前故事和普濟殿歷史為繪畫主軸，其中畫中傳統彩繪裝飾圖像多以戟、磬等具吉祥寓意的文字諧音，或牡丹等約定成俗的物件為主(郭慧，2019)。因此本幅畫涵蓋大量普濟殿相關之野史故事，此將作為本研究策展之重要素材參考。

3. 普濟殿的來世—普濟燈會與在地凝聚力

第三樣展品為普濟殿燈會。臺南普濟殿自 2013 年起，每逢過年便會舉辦燈會，

自廟埕往外延伸至周邊街道，掛滿了來自鄰里、學校的彩繪燈籠。在經濟尚不寬裕的情況下，普濟殿購入了許多白色燈籠，民眾們可以根據每年不同的主題自由創作，如生肖動物、民俗風情、在地特色，經過大家的巧手創作後，重現五零年代春節提燈籠踩街勝景，點亮傳統與現代的紐帶。這些靠著信徒與志工們同心協力收回民眾繪製的燈籠，一群群在廟埕為燈籠分組造冊、懸吊名牌、塑形固定、上兩次保護漆、風乾，最後才掛燈，見圖 8。上千顆燈籠是個場浩大的工程。每一盞小小的光亮，同時也是每位志工發自內心的付出，更是來自街坊鄰里間的凝聚力(蔣文正等，2020)。每盞燈籠都是一個祝福、一個記憶，如同回家般，亮在眼前，暖在心裡。



圖 7. 普濟時光壁畫 (圖片來源：研究者拍攝，2021)



圖 8. 普濟燈會 (圖片來源：2019 府城普濟燈會 | 越是在地・越是國際，2021)

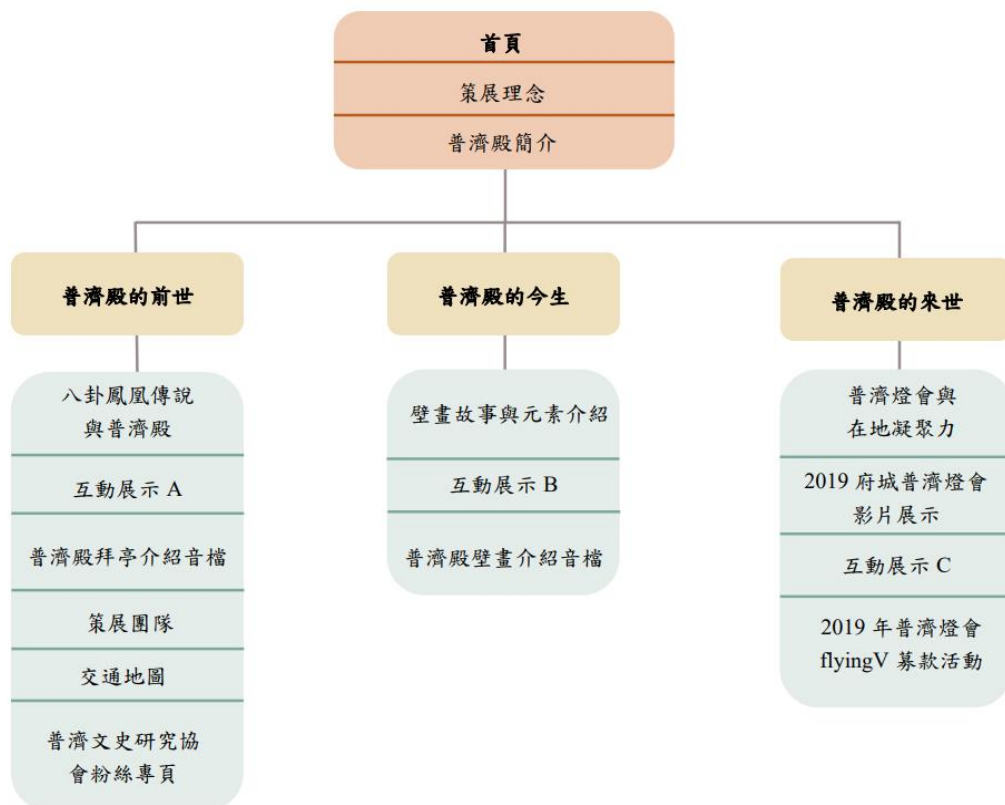


圖 9. 《可視的文化》數位展網站架構圖

(3) 數位展示技術說明

1. 故事地圖簡介

「普濟殿的前世—八卦鳳凰與普濟殿」與「普濟殿的今生—普濟時光壁畫」主題主要以故事地圖的方式呈現。透過圖上的數字對應右側文字說明，指示標記引導民眾進行點閱瀏覽，提高資訊清晰度與互動性，見圖 10。普濟殿拜亭的各項細節都擁有不同故事，精選十一項特色故事進行詳細介紹；《普濟時光》壁畫除了傳統廟宇彩繪元素，也加入貼近生活的題材，使民眾在觀展時產生共鳴感。

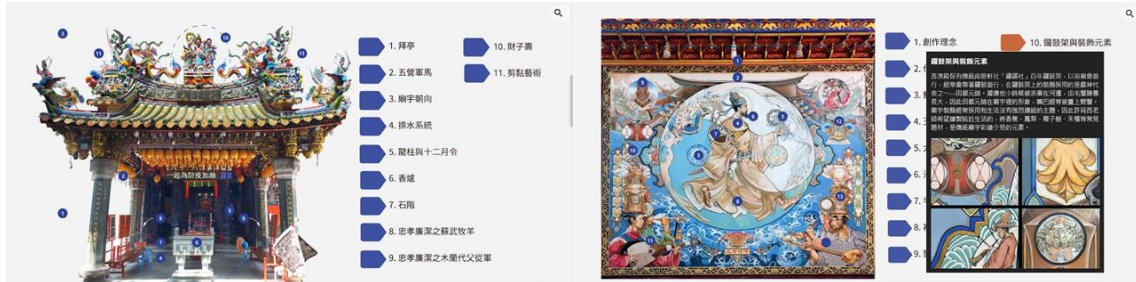


圖 10. 數位展首頁示意圖與網站二維碼（圖片來源：《可視的文化》數位展網頁截圖，2022）

2. 語音導覽

在「八卦鳳凰傳說與普濟殿」與「壁畫故事與元素介紹」主題中，包含在地文史研究專家陳彥伯老師於普濟殿現場分享普濟殿歷史建築故事與藝術品和漢民族文化間的關係。彩繪藝術家許荷西畫家則對壁畫進行理念與細部故事分享。將解說音檔上線至 SoundCloud，透過多元的方式進一步介紹普濟殿建築與壁畫，讓民眾即使不在現場也能夠聽取實地介紹，見圖 11。

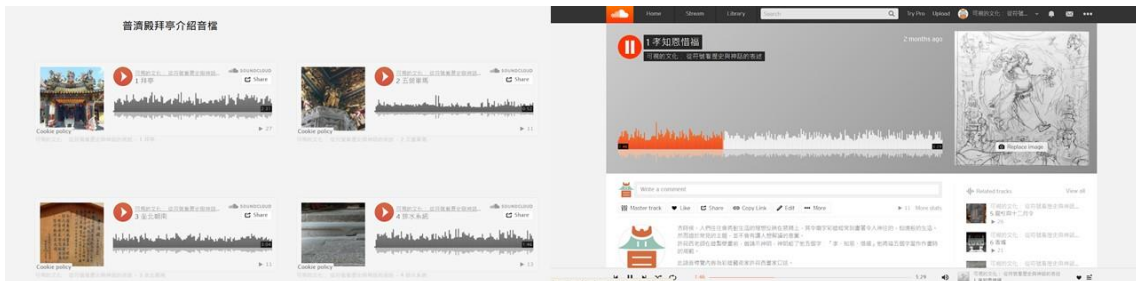


圖 11. 故事地圖呈現示意圖（擷取自《可視的文化》數位展）

3. 數位展網站架設

由於本數位展面向廣大群眾，因此希望達到頁面簡單基礎，操作直覺，能精準傳遞資訊等目標。Google site 協作平台早期定位為公司內部的溝通平台，例如專案管理等，現常見於基礎的線上網站製作系統。編輯方式如同編輯文件一樣，可以放影片、日曆、簡報等，以便與團隊溝通，操作介面簡潔，支援多人線上編輯，根據不同尺寸的螢幕自動調整頁面，不須編輯程式碼便可製作簡易網站，適合新手。右側放置編輯面板，可自由插入文字圖片、內嵌網址、篩選頁面與自訂主題等。根據上述特點分析，選擇採用 Google site 協作平台規劃數位展之網頁設計。

(4) 數位展結果呈現

網站首頁以普濟殿屋瓦的橘色和《普濟時光》壁畫的藍色作為主色調，左側可見主題選單面板，見圖 12。策展理念輔以插畫介紹普濟殿簡介、城門歷史與主祀神明之傳說故事，普濟燈會的部分則以影片、照片與文字說明等方式呈現，見圖 13。



圖 12. 數位展首頁示意圖與網站二維碼（擷取自《可視的文化》數位展）



圖 13. 圖文與影音呈現示意圖（擷取自《可視的文化》數位展）

3.3 態度量表開發

本研究意在透過台南普濟殿相關議題之數位展覽，觀察此策展手段對於民眾的在地文化態度是否呈正向效果，進而使大眾進一步認識在地文化。為了能有效測量態度分數，本研究採用瑟斯頓量表（Thurstone scales），它是一種可以用於測量態度的量表，出自於 Thurstone 與 Chave（1929），其優點在於可以調查問題範圍不廣的態度問題。此特性正符合本研究欲探討與解決的研究問題，因此選擇以瑟斯頓量表進行問卷設計與開發。

(1) 問卷設計準備

問卷設計準備第一步驟，需確認本研究要評定的數位策展觀展態度主題為「對普濟殿文化的認同感」，認同將個體與群體聯繫起來，是指人們之間或個人與群體之間同一文化的確認(王少舫，1956)。它經由人們分享共同的歷史、傳統文化、習俗規

範，對某一集體形成內在連結(白宗易、力佳潔，2010)，在不斷地進行學習以及探索事物意義的過程，便形成了文化認同。但由於現今社會文化多元，來自四方的文化頻繁交流及互動，一定程度的衝擊到了傳統文化價值體系(吳守從、鄭雅文，2008)。也因此，本研究開發之問卷即是欲探討數位展覽形式的呈現，是否能對觀者產生積極的文化認同改變。

確立評定態度之主題後，第二步驟為整理普濟殿線上展覽之素材，內容涵蓋圖文、文史資料與現場導覽影音，將之擷取後進行歸納編排，以利後續專家發想問卷態度相關陳述句時進行參考。最終完成的參考素材，內容包含策展理念、網站架構、普濟殿傳說與歷史簡介、寺廟建築及特色壁畫說明、普濟燈會活動介紹等圖文。通常瑟斯頓量表的編制專家小組約 50 至 100 位專家參與，但瑟斯頓量表開發方法多元，不同建構的手法所需要的專家人數與題項數目不一(Likert, Roslow, & Murphy, 1934; Edwards & Kenney, 1946)。在本研究主題中，《可視的文化》展覽由於主題議題具有特殊性，熟知普濟殿歷史背景且能為本研究問卷開發提供協助的專家人數有限，故僅選擇 9 位對此主題熟悉的人員擔任專家角色進行問卷的建構，此也是本研究的限制。研究者完成參考素材整理後便以電子檔的方式發送給每位專家參看，以利後續發展問卷項目，參考素材之準備，亦是希望 9 位專家後續發想題項時，能有其範圍限制，不超出展覽所涵蓋的內容，而每位專家在問卷設計執行步驟中，發想與展覽內容有關之陳述句題項數量為 15 題。

(2) 問卷設計執行

首先建立初始題庫，作為量表開發的備選題項。本研究在問卷設計執行步驟邀請 9 位專家針對臺南普濟殿《可視的文化》線上展覽內容發想各自發想與展覽內容以及「提升對普濟殿文化的認同感」之觀展態度有關的陳述句作為題項，需包含有利、中立與不利等意項態度描述語句，分別各五題，發想完後交由本研究彙整，建立問卷題庫。在回收 9 位專家擬定的題項後，須對目前已有的備選題項進行語句語意及內容的校準，篩選出模糊不清、內容重複、偏離主題之題項進行刪除，完成後輸入 Excel 軟體進行整理、編號與排序，最終獲得初始題庫 100 題。接著進入評定題項去留的步驟，為避免相同態度的題項連續出現影響專家評分，本研究將 Excel 表單中的 100 題題項經過亂數排序處理，製成評分表單。由研究者寄送給發想題項的 9 位專家此份 100 題「專家態度評分表單」對題項進行態度評分。其中需在對應的表格中勾選數字來替 100 題態度問卷題庫評分，評定完則回傳給研究者進行整理。

評分的方式為 11 點計分，「1」代表最不同意的態度，「11」代表最同意，其餘則依據感受強弱填答相對應的分數。專家替 100 題初始題庫評定完態度分數後便可以回傳表單給研究者，進行接下來的統計，並以統計數據結果做最終的問卷題項選擇。

(3) 問卷題項確立

在參與問卷開發的專家們皆回傳表單後，便可以進入統計的步驟。首先，將專家評定的分數，依序鍵入 Excel 進行整理，並且檢視是否有漏答、未按照研究設計的指示填答或正反向題項出現矛盾的狀況。在回收的專家評分表中有一份因專家沒有正確理解填答方式，最終不納入統計計算。因此以 8 份有效問卷結果進行態度分數統計，作為選擇數位策展觀展態度問卷題項的依據。

接著以公式找出該題態度分數的中位數、第一四分位數（Q1）及第三四分位數（Q3）、四分位差（Q3 - Q1）100 題皆計算完上述數值後，將其依據中位數數值由低至高排序，按照中位數數值區分出 11 個區間，個位數相同的為同一組區間。在每一個中位數區間中，找出四分位差最小的題項，作為數位策展觀展度問卷中使用的題項。接著將每一個區間中，挑選出四分位差最小的題項，而四分位差越小，代表專家的意見越一致，專家意見越一致的題目具有較高的信度，此即為該中位數數值區間的代表題項，即預計在正式問卷中使用的題項。表 1 為根據上述規則所挑選出的 11 個題項結果。

表 1. 本研究挑選的出最終題項

編號	題項內容	中位數	Q1	Q3	四分位差
	普濟殿未曾改過名稱。	1.00	1.00	1.00	0.00
	《可視的文化》數位展無法讓更多人認識普濟殿。	2.00	1.00	3.00	2.00
	我不認為《普濟時光》壁畫對廟宇文化認知有幫助。	3.00	2.00	3.50	1.50
	參拜普濟寺讓我增加陪伴家人朋友的機會。	4.50	4.00	6.25	2.25
	我認為《可視的文化》數位展，讓我不會漫無目的到普濟殿周圍走踏。	5.00	3.50	7.50	4.00
	普濟殿建為明朝年間。	6.00	6.00	6.75	0.75
	田都元帥在廟宇裡的形象是螃蟹。	7.00	6.00	9.25	3.25
	《可視的文化》數位展讓我對廟宇文化有進一步認識。	8.00	7.75	9.25	1.50
	普濟殿周圍人口老化，廟埕已不若以往熱鬧。	9.00	8.75	10.00	1.25
	普濟燈會凝聚社區力量。	10.50	10.00	11.00	1.00
	普濟時光壁畫融合了中西繪畫風格。	11.00	11.00	11.00	0.00

3.4 研究操作程序

(1) 施測對象與研究場域

本研究施測對象為曾去過普濟殿的民眾與未曾去過普濟殿之民眾做對比，兩者分別為 A 組與 B 組。其中 A 組施測場域為普濟殿現場，因此施測對象為曾拜訪過普

濟殿之遊客。B 組施測場域則是在大學校園中，施測對象為未曾去過普濟殿之大學生。本研究至普濟殿現場邀請民眾一同參與測試，也透過社群網路平台—「Dcard」之本校校版發布問卷填寫資訊，同時亦在校園中找尋有意願之施測對象，將其邀請至研究空間，見圖 14。



圖 14. 研究場域布置與情境說明

在觀看前，宣讀知情同意書內容，告知受試者實驗目的、施測流程與時間規劃、權益說明等，無反對意見則研究人員發放摺頁，請見附件一，並向民眾簡述策展主題與內容，此部分約 5 分鐘可以完成。接著發放前測問卷，上有七題基本資料及十一題上述經計算後得出之在地文化相關題項，詳細內容請見附件二，此部分約進行 5 分鐘。而後邀請民眾觀看本數位展，在此過程中，要在摺頁上勾選出自己看過的內容，三項主題須都看過，圖片介紹需看五個，音檔需聽兩個，若民眾出現問題時則進行引導與解惑，約花費 15 至 20 分鐘。觀展後則再填寫一次後測問卷，共 11 題在地文化態度題，請見附件三，約 5 分鐘。最後對普濟殿文化、數位策展與觀看內容進行訪談，了解民眾的整體心得、觀展後的想法與建議等，此部分約需 5 至 10 分鐘。整體實驗操作流程為 30 至 40 分鐘不等，上述所得之問卷結果與反饋將作為數據進行後續分析呈現。

（四） 研究結果與討論

4.1 未曾去過普濟殿（A 組）的統計結果

在第三章第三節中，本研究曾提及專家需發想包含有利、中立與不利的題項，而在確立題項後，採用於正式問卷的題項包含有利 2 題、中立 4 題、不利 5 題。而題項所屬的中位數即代表該題項的態度分數，在態度分數的計算方式中，將不會把中位數 1 至 5 的題項列入態度分數的統計，因中位數 1 至 5 代表的態度分數偏低在統計上不具其意義，中位數 6 及以上才具效度，因此最終會列入態度分數計算的題項為中位數大於等於 6 的題項(Guffey, Larson, Zimmerman & Shook, 2007)。

本研究根據上一章節提及之問卷與訪談流程於校園內進行實地操作後，未曾去

過普濟殿之受測者，收得 25 份，因部分受試者有未觀看數位展便填寫問卷之情況，有效問卷 22 份。以 SPSS 軟體進行成對樣本 t 檢定比對前後測態度分數的分布。根據前測與後測統計結果，A 組前測平均值為 39.55，標準差為 9.610，後測為 47.68，標準差為 4.922，見表 2。由顯著性 p 值=0.002，小於 0.05，因此，未曾去過普濟殿之民眾成對樣本有顯著差異，呈正向影響，見表 3。

表 2. A 組 SPSS 成對樣本統計

		成對樣本統計量			
		平均值	數目	標準差	標準誤平均值
配對 1	A 組_前測	39.55	22	9.610	2.049
	A 組_後測	47.68	22	4.922	1.049

表 3. A 組 SPSS 成對樣本相關性

		成對樣本檢定		
		t	df	顯著性 (雙尾)
配對 1	A 組_前測 - A 組_後測	-3.493	21	.002

4.2 曾去過普濟殿 (B 組) 的統計結果

於普濟殿進行施測之問卷共收得 31 份，因部分受試者有漏填選項、未觀看數位展便填寫問卷之情況，回收有效問卷 29 份。根據前測與後測統計結果，B 組前測平均值為 42.90，標準差為 5.833，後測為 43.72，標準差為 6.974，見表 4。針對前測與後測所得之分數，使用成對樣本 t 檢定來檢驗觀展前後的資料變化，觀察其效果是否，顯著統計結果請見表 5。

表 4. B 組 SPSS 成對樣本統計

		成對樣本統計量			
		平均值	數目	標準差	標準誤平均值
配對 1	B 組_前測	42.90	29	5.833	1.083
	B 組_後測	43.72	29	6.974	1.295

表 5. B 組 SPSS 成對樣本相關性

		成對樣本檢定		
		t	df	顯著性 (雙尾)
配對 1	B 組_前測 - B 組_後測	-.733	28	.470

Lilliefors 常態性顯著水準 Kolomogorov-Smimov 統計量可知，「B 組前測」與「B 組後測」檢定之分佈未達 0.05 之顯著水準；B 組前測平均數為 42.90 分，B 組後測

43.72 分， $t = -0.733$ ， $p = 0.470$ ($p < 0.05$)，達到 $\alpha = 0.05$ 的顯著水準，但因統計結果數值大於 0.05 時，表示 B 組曾去過普濟殿之民眾有正向影響，無顯著差異。

4.3 小結

由上述成對樣本 t 檢定統計結果可知，A 組未曾去過普濟殿之受試者，前後測有顯著相關，由於有受試者表示普濟殿拜亭的「排水系統」部分令人印象深刻，由於自己不會去思考到排水的問題，但古代人需要設計這種方式的排水系統，令人感受到古今的生活方式的差異，並於觀展過程中會一直想要放大來觀看圖片的細節。另一受試者則表示透過前世、今生、來世來區分單元描述普濟殿，不須到當地便能容易的了解到普濟殿文化。而對於數位展與故事地圖呈現形式，多名受試者更表示看過數位展後想要去普濟殿看看，也因數位展資訊豐富所以對普濟殿有更進一步的認識。經上述問卷施測結果結合訪談內容可得知，數位說故事應用於數位策展，對未曾去過普濟殿的民眾之在地文化態度影響性為正向顯著，因對普濟殿不甚了解，在前測時態度分數較低，而透過數位展初次認識普濟殿的民眾對本數位展選擇之主題較為感興趣，例如與生活中對廟宇及漢文化的觀念有與想像中不同的地方，亦或是對曾聽過的習俗、傳說等產生聯想，進而產生印象，了解在地文化。

B 組曾去過普濟殿之受試者，前後測無顯著相關，如一受試者已在普濟殿服務一年，強烈希望民眾可以至普濟殿現場看，認為網站無法鉅細靡遺地描述普濟殿，因此推薦至現場拜訪。亦有受測者更想透過自己的雙眼直接去理解其「實地的樣貌」另有民眾分享其看法：「像這個就很直接，有文字和圖片一起就能馬上知道這個東西在幹嘛，底下也有導覽音檔可以聽……如果透過網站就可以讓觀看者更有連結。」除此之外，一受訪者表示，網站上面以重點方式詳細呈現，讓觀者可以快速瞭解其內容。他們自己先輩知識的累積是透過耆老們傳授給他們，他們一直以來接收不同的長輩提供的資訊，所傳承下來。由此可知，曾去過普濟殿之民眾對數位展呈正向態度，透過擴散效應(Diffusion effect)從數位展延伸至普濟殿現場，但因人已在當地，覺得透過雙眼觀察更有視覺衝擊力且令人印象深刻，數位展則能了解歷史脈絡，深入在地文化，有利於進行後續資訊追蹤。此數位展對曾去過普濟殿的民眾之態度影響性為不顯著的正向影響，因受測案例多為周遭居民、香客與常經過普濟殿之遊客，對於普濟殿的了解及熟悉程度高於未去過普濟殿之民眾，前測態度偏高，後測無明顯提升，因此數位展對於此面向之民眾僅呈現細微的正向影響。

(五) 結論與未來研究

5.1 結論

經過問卷與訪談結果分析可知，數位策展對民眾了解在地文化有顯著性成長。

未曾去過普濟殿的民眾較曾去過普濟殿的民眾之在地文化態度想比，影響性正向且更為顯著。由此可知，運用數位策展之數位說故事與故事地圖之手法，經量化工具評估後得知，此呈現方法得以讓大眾進一步認識在地文化，達到推廣之目的。

5.2 研究貢獻

本研究運用數位說故事手法構建了以在地文化為主題的數位策展，針對民眾觀展態度進行實測，並使用瑟斯頓量表評估其成效，其研究貢獻體現在以下方面。首先，透過線上展的方式讓介紹在地文化，使用多元的敘事手法，淺顯易懂的介紹，提出可能增加觀展者對在地文化態度產生正向影響的數位策展內容，證實數位說故事應用於數位策展，可以增進觀展民眾對在地文化的認同感。其次，現有關於數位策展的研究側重於數位技術的開發和使用，展覽內容是否影響觀者態度的調查及相關評估工具較少著墨，因此本研究採用瑟斯頓量表開發問卷，發展出可以評估數位策展態度的工具，建構出可操作之評測觀展態度的問卷開發流程，以了解展覽是否有向觀展者傳遞概念。

5.3 研究限制與未來發展

本研究於數位策展執行與瑟斯頓量表開發的過程中發現其限制與未來研究可探討的方向。首先，本數位展所使用互動式故事地圖、影音檔和圖文之形式來呈現展覽內容，基於技術層面有限，無法對更多新科技應用於數位展之多元性進行探討，而部分受試者則認為音檔可以進行優化，也有民眾提出多放置細部圖片會更吸引人。因此，未來可以多嘗試不同數位技術於展覽中，如擴增實境、360 度環景呈現等，並比較不同技術應用之數位展對觀眾觀展態度有無差異。

再者，參與本研究之瑟斯頓量表開發的專家，於發想題項與評定態度分數的過程中以線上交流方式聯絡，因此題項的交流較少，導致需要排除初始題庫中相似的題項。另外，評定態度分數的方法說明，透過線上文字說明的方式容易造成誤解，使操作過程中回收到無效的評分表，本研究建議未來在專家小組會談時可以採用面對面訪談的方式，較好掌握整個題項發想與態度分數評分的狀況。專家小組人數方面，也建議能夠邀請更多的專家共同參與題項的發想。

而受測者族群分布，有去過和未曾去過普濟殿的受測者背景未完全一致，未曾去過普濟殿的年齡集中於 18-25 歲，職業亦較為單一，未來可增加兩組之樣本多樣性。待後續研究再進行更深入的探討，嘗試多元數位策展呈現手法，開發其他數位策展觀展態度評定之研究方式。

(六) 參考文獻

- 王少舫(1956)。我演董永·電影藝術，33—34
- 白宗易、力佳潔（2010）。遊客參與東港迎王祭典滿意度與文化認同度之探討。*身體文化學報*，（11），1-25。
- 吳守從、鄭雅文（2008）。民俗技藝活動參與對文化認同之影響。*人文與社會學報*，2（3），119-150。
- 呂佩怡（2013）。當代策展之徵狀及其困境。*現代美術*，167，6-10。
- 阮明淑（2014）。公共圖書館的創新服務要角—館員與數位內容策展。*臺北市立圖書館館訊*，31（4），30-49。
- 周慶祥（2013）。如何說故事？數位溝通與敘事能力課程設計與省思。上網日期 2016 年 7 月 22 日，取自 http://ccs.nccu.edu.tw/paperdetail.asp?HP_ID=1536
- 張紹勳（2020）。《研究方法：社會科學與生醫方法論》，台北：五南出版社。
- 張譽騰審訂 Burcaw, G. Ellis 原著 1999 博物館這一行。臺北：五觀。
- 陳育民 1(2019)。CH. 2-1 新媒體帶動思維革新與數據取代論。中華開放教育平台，課程名稱：【108-1】數位策展，授課老師：耿鳳英，2021/01/31 取自於 <https://reurl.cc/nEZNO1>。
- 陳育民 2(2019)。CH. 3-1 創意產業轉型成聚集流量來獲利的產業。中華開放教育平台，課程名稱：【108-1】數位策展，授課老師：耿鳳英，2021/01/31 取自於 <https://reurl.cc/l9ZQeQ>。
- 普濟文史研究協會 編(2021).普濟帶路人企劃工作坊講義，未出版。
- 曾一婷（2021）。博物館參與的起點—談故宮 Google Arts and Culture 線上策展實踐。*博物館學季刊*，35（2），57-77。
- 蔣文正等（2020）。在地創生の燈會 普濟燈會。台南市普濟文史研究協會。
- 鍾生官(2006)數位說故事在統整藝術教育之應用。*國際藝術教育學刊*，4:1，33-63。
- Allport, G. W. Attitudes- in Clark Murchison (Ed. >: A handbook of social psychology, p. B06, 1935.
- Anastasi, A. (1969). Psychological Testing, 3rd ed., Macmillan Co., p. 169, p481.
- Bailey, C. (2010). Content is king by Bill Gates. Retrieved from <https://www.craigbailey.net/content-asking-by-bill-gates/>
- C. E. Osgood, G. J. Suci and P. H. Tannenbaum, The Measurement of Meaning. Urbana: University of Illinois Press (1957).
- Chu, Q., Saenz, B., & Okundaye. (2015). Enabling Instrumental Interaction Through Electronics Making: Effects on Children's Storytelling.
- Denton, J. R. (1980). A complex lisfranc fracture-dislocation. *Journal of Trauma and Acute Care Surgery*, 20(6), 526-529.
- Edwards & Kenney. (1946). A comparison of the Thurstone and Likert techniques of attitude scale construction. *Journal of Applied Psychology*, 30(1), 72-83.
- Guffey, J. E., Larson, J. G., Zimmerman, L., & Shook, B. (2007). The development of a Thurstone scale for identifying desirable police officer traits. *Journal of Police and Criminal Psychology*, 22(1), 1-9.
- John Tagg. (1979). A Socialist Perspective on Photographic Practice. Three Perspectives on Photographic Practice. Hayward Gallery (London) . p.70.

- L. L. Thurstone, "The Measurement of Social Attitudes," *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 26, (1931), 249-269.
- Lee, C. A., Tibbo, H. R., & Schaefer, J. C. (2007). Defining what digital curators do and what they need to know: the digccurr project. JCDL 2007, Vancouver, BC, Canada, June 18-23, 2007, 49-50.
- Malraux, A., 1974. *The Voices of Silence*. Frogmore: Paladin (Granada Publishing Limited).
- McLellan, H. (2006). Corporate storytelling perspectives. *The Journal for Quality and Participation*, 29(1), 17-20.
- Ovadia, S. (2013). Digital content curation and why it matters to librarians. *Behavioral & Social Sciences Librarian*, 32(1), 58-62.
- Palmer, Allard, & Marlino. (2011). Data curation education in research centers. iConference 2011, Inspiration, Integrity, and Intrepidity, Seattle, Washington, USA, February 8-11, 2011.
- Petty and John T. Cacioppo (1981). Issue involvement As a Moderator of the Effects on Attitude of Advertising Content and Context. in *NA - Advances in Consumer Research Volume 08*, eds. Kent B. Monroe, Ann Arbor, MI : Association for Consumer Research, Pages: 20-24.
- Rensis Likert, Sydney Roslow& Gardner Murphy. (1934). A Simple and Reliable Method of Scoring the Thurstone Attitude Scales. 2010, 228-238
- Richard P. Bagozzi, Robert E. Burnkran. *Attitude Measurement and Behavior Change: a Reconsideration of Attitude Organization and Its Relationship to Behavior*. *NA - Advances in Consumer Research Volume 06* | 1979
- Robin.(2006). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. Curriculum and Instruction. University of Houston United States.
- Sabharwal, A. (2015). *Digital curation in the digital humanities: Preserving and promoting archival and special collections*. Chandos Publishing.
- Triandis, H.D. (1971). *Attitude and attitude change*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

(七) 致謝

時入歲終，一晃已過一年。行文至此落筆之處，皆是回憶。

本論文得以完成，首先要感謝科技部學術研究發表平台，給予本論文的肯定，讓我有寶貴的機會進行學術研究，在此衷心感謝。經師易得，人師難求。感謝指導教授陳姿汝老師，感謝老師大學三年來，在我遇到困難與疑惑時悉心指點，讓我懂了做研究的嚴謹與重要性。飲其流者懷其源，學其成時念吾師，「遇到問題時就回去排除困難就好了。」如此精益求精的工作風格也值得我學習。感謝這段時間所花費的精力與時間，提供學生們一個完善的研究空間。感謝余姍芸學姊，在問卷調查與數據分析的部分給我許多幫助、指正與建議，在生活上的經常關心，讓我得以在此論文研究中有順利的結果。平生感知己，方寸豈悠悠。感謝所有於研究過程中給予我幫助的朋友、同學們，在我執行研究的過程中給我許多鼓勵和幫助。

由衷感謝一路上陪伴的人們，感激之情，溢於言表，言詞有盡，凡此種種，銘記於心。

高雨彤 謹致 中華民國 111 年 1 月

可視的文化

從符號看歷史與文化的表述

普濟殿的前世今生與來世

線上展

位於臺南中西區的普濟殿，曾經是個香火鼎盛，人潮絡繹不絕的廟宇。然而隨著時間的推移，青年人口大多到都市發展，接收多元外來文化，對在地認同感式微，在地文化因而逐漸沒落。

本展覽期望透過數位策展的方式，重新定義故事論述，將蘊含豐富歷史與神話故事的普濟殿文化介紹給大家。

接下來，我們一起透過網站了解普濟殿吧！

普濟殿的前世

八卦傳說與普濟殿

註：請至少觀看本單元內五個圖文介紹，並聽取兩段音檔，也歡迎你看全部，勾選閱讀過的內容作紀錄。

- | | |
|----------------|---|
| 1. 拜亭 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 2. 五營軍馬 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 3. 廟宇朝向 | ☐ 音檔 |
| 4. 排水系統 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 5. 龍柱與十二月令 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 6. 香爐 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 7. 石階 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 8. 忠孝廉潔之蘇武牧羊 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 9. 忠孝廉潔之木蘭代父從軍 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 10. 財子壽 | ☐ 圖文 |
| 11. 剪黏藝術 | ☐ 圖文 |

普濟殿的今生

壁畫故事與元素介紹

註：請至少觀看本單元內五個圖文介紹，並聽取兩段音檔，也歡迎你看全部，勾選閱讀過的內容作紀錄。

- | | |
|--------------|---|
| 1. 創作理念 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 2. 作畫過程與構圖 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 3. 鯉魚鳳凰 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 4. 王爺形象 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 5. 太極 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 6. 池王爺的鬍子形象 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 7. 半甲 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 8. 裙擺 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 9. 聖諭牌 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 10. 鑼鼓架與裝飾元素 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 11. 南管 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 12. 鐘與裝飾元素 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 13. 凸燈 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 14. 北管 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |
| 15. 觀大駕 | ☐ 圖文 ☐ 音檔 |

普濟殿的來世

普濟燈會與在地凝聚力

註：請觀看本單元完整的五個內容，勾選閱讀過的內容作紀錄。

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1. 普濟燈會與在地凝聚力 | ☐ 圖文 |
| 2. 2019普濟燈會介紹 | ☐ 影片 |
| 3. 燈會緣起 | ☐ 圖文 |
| 4. 藝術注入生活 | ☐ 圖文 |
| 5. 文化的延續與傳承 | ☐ 圖文 |

結束後請交給研究人員，感謝！

編號：_____

附件二

填表日期：_____ 編號：_____（由研究人員填寫）

對於普濟殿文化調查問卷

一、基本資料

1. 您的性別：☐男 ☐女 ☐其他
2. 您的年齡：☐18-25 歲 ☐26-35 歲 ☐36-45 歲 ☐46-55 歲 ☐56-65 歲 ☐65 歲以上
3. 您居住最久的城市：_____（縣、市）
4. 您目前的職業為？☐學生 ☐藝術文化工作者 ☐農林漁牧業 ☐金融保險業 ☐醫務人員 ☐大眾傳播 ☐軍公教 ☐服務業 ☐資訊業 ☐電子業 ☐製造業 ☐自由業 ☐商業 ☐待業 ☐家管 ☐其他
5. 您如何得知此展覽？☐老師、同儕推薦 ☐親朋好友推薦 ☐粉絲專頁 ☐網路管道 ☐報章雜誌 ☐海報/DM ☐其他
6. 是否「聽過」普濟殿？☐是 ☐否
7. 您是否「去過」普濟殿？☐是，近一年內曾去過 ☐是，近半年內曾去過 ☐是，一年前曾去過 ☐否，未曾去過

二、對於普濟殿文化相關題

問卷題目共有 11 題，請受訪者在閱讀完題目後，依據自己對題目內容的感受，在表格中勾選同意或不同意。

	同意	不同意
普濟殿建於明朝年間。	☐	☐
普濟殿未曾改過名稱。	☐	☐
田督元帥在廟宇裡的形象是螃蟹。	☐	☐
普濟殿周圍人口老化，廟埕周圍以不若以往熱鬧。	☐	☐
參拜普濟寺讓我增加陪伴家人好友的機會。	☐	☐
普濟燈會凝聚社區力量。	☐	☐
我不認為《普濟時光》壁畫對廟宇文化認知有幫助。	☐	☐
《普濟時光》壁畫融合了中西繪畫風格。	☐	☐
《可視的文化》數位展讓我對廟宇文化有進一步認識。	☐	☐
我認為《可視的文化》數位展，讓我不會漫無目的到普濟殿周圍走踏。	☐	☐
《可視的文化》數位展無法讓更多人認識普濟殿。	☐	☐

本問卷到此結束，後續請花 15-20 分鐘瀏覽線上展覽，感謝！

附件三

填表日期：_____ 編號：_____（由研究人員填寫）

對於普濟殿文化調查問卷

問卷題目共有 11 題，請受訪者在閱讀完題目後，依據自己對題目內容的感受，在表格中勾選同意或不同意。

	同意	不同意
普濟殿建於明朝年間。	☐	☐
普濟殿未曾改過名稱。	☐	☐
田督元帥在廟宇裡的形象是螃蟹。	☐	☐
普濟殿周圍人口老化，廟埕周圍以不若以往熱鬧。	☐	☐
參拜普濟寺讓我增加陪伴家人好友的機會。	☐	☐
普濟燈會凝聚社區力量。	☐	☐
我不認為《普濟時光》壁畫對廟宇文化認知有幫助。	☐	☐
《普濟時光》壁畫融合了中西繪畫風格。	☐	☐
《可視的文化》數位展讓我對廟宇文化有進一步認識。	☐	☐
我認為《可視的文化》數位展，讓我不會漫無目的到普濟殿周圍走踏。	☐	☐
《可視的文化》數位展無法讓更多人認識普濟殿。	☐	☐

本問卷到此結束，請再花 5-10 分鐘進行訪談，快結束啦，感謝您的耐心！

科技部補助大專生專題研究計畫出席學術會議心得 報告

日期：111 年 1 月 21 日

本大專生專題研究計畫之執行，共計發表兩篇國內學術研討會，獲得豐碩成果：

第一篇：

余姍芸，高雨彤*、鐘凱瀚、陳姿汝，2021，數位策展應用於大學生對在地文化態度調查初探。(第二作者)

第二篇：

余姍芸，高雨彤*、鐘凱瀚、陳姿汝，2022，數位策展觀展態度調查之瑟斯頓量表開發。(第二作者)

科技部補助大專生專題研究計畫出席學術會議心得 報告

一、與會心得

本篇論文發表於 2021 國際大數據數位人文產學前沿應用教學研討會以及 2022 實踐大學設計學院國際設計學術與創作研討會，安排於「批判觀點：從創作、策展與數位轉譯談人文科技的多重向度」和「媒體傳達設計」的議題中。

2021 國際大數據數位人文產學前沿應用教學研討會，本論文將重心著重在策劃在地文化相關主題之數位策展，並針對民眾觀展態度進行實測，並證實數位說故事應用於數位策展，可以增進觀展民眾對在地文化的認同感。

在地文化隨著多元文化的發展而逐漸沒落，而數位策展能將在地文化資訊進行彙整與傳播，與觀眾進行對話。在會議期間，諸多學者對本數位策展表達興趣與深入交流的意念，也根據研究內容提出分析手法與不同見解。透過與各個不同專業背景學者探討的過程中，見識到意料之外的切入觀點，例如於會議上，大家一同探討數位策展於博物館、美術館等藝術文化場域是否會造成民眾前往意願減少，另也收穫到關於研究分析的建議，例如成功大學林常青教授針對本研究之研究方法給出可以使用 Lasso 迴歸交叉驗證法的指教，參與整場研討會，收穫頗豐。

首次參與研討會的論文發表，很開心能與眾學者產生熱烈的討論，每位參與者之間很認真的參與每篇論文的發表，並且輸出自己的想法及觀點，整體氣氛積極但輕鬆。如在大數據數位人文產學前沿應用教學研討會中所聽到的幾篇論文特別印象深刻：《從記憶科技觀點看數位表演的虛擬典藏》由清華大學藝術學院邱誌勇教授所發表，其內容在講述運用記憶科技(memotechnology)將當代數位表演作品進行虛擬典藏，將藝術意象作為檔案資源，進而推廣，形成「虛擬博物館」。

本論文參與之議題有各方專業人士，如新媒體或統計相關，本次能有機會與各領域的專家交流，對於本研究發展觀點的論述有很大的幫助，受益良多。

二、 發表論文摘要

1. 2021 國際大數據數位人文產學前沿應用教學研討會

數位策展是跨時間與空間，將策展內容以數位化方式呈現，數位說故事則是運用文字、音效、影像等多媒體手法與大眾進行對話。本研究欲了解數位說故事應用於數位策展之手法，是否能讓民眾藉此數位策展認識在地文化故事與特色，並因此對在地文化態度有積極的影響。本研究主要採用問卷調查法，分成兩個步驟進行，分別為數位策展與態度調查，首先，以「臺南普濟殿」做為數位策展之主題，並使用數位說故事之手法整合影像、聲音與文字等多媒體內容，建構《可視的文化》數位展網頁，內容敘說普濟殿的歷史文化、建築裝飾與特色活動。之後，本研究以瑟斯頓量表進行在地文化態度之問卷設計，以此問卷對「曾去過普濟殿」與「未曾去過普濟殿」的民眾進行前測與後測，並在受測民眾填答完後測問卷後進行半結構式訪談。本研究針對前測與後測所得之分數進行成對樣本 t 檢定，以驗證其效果是否顯著，研究結果顯示，數位說故事應用於數位策展，對未曾去過普濟殿的民眾之在地文化態度影響性為正向顯著，而對曾去過普濟殿的民眾之態度影響性則為不顯著的正面影響。本研究結果可作為未來數位說故事應用於數位策展方法和內容規劃的參考與建議。

2. 2022 實踐大學設計學院國際設計學術與創作研討會

數位策展藉由傳遞觀念給觀展者達成其目的，而傳遞成效之評估亦是數位策展的重點之一。本研究目的即是希望能夠建構出一個用以評估展覽內容是否能影響觀展者態度的調查問卷，採用瑟斯頓量表作為態度問卷設計之方法，以臺南普濟殿《可視的文化》數位展覽作為評估的對象與問卷題項發想的主題，找來 9 位專家設計問卷題項，逐步執行瑟斯頓問卷的建構步驟，最終從專家發展的題項中擷取 11 題，做為本研究用以評測數位策展觀展態度之瑟斯頓問卷。本研究開發之問卷經由 20 位受測者進行實測，在操作過程中流暢且回收問卷後能夠得到受測者個人的態度分數，為一個可以被評估的態度問卷。關於本問卷開發過程的限制以及未來可能發展的研究於文末進行討論。

三、 攜回資料名稱及內容

- 2021 國際大數據數位人文產學前沿應用教學研討會 – 姓名吊牌

