



變動社群下的故宮數位展實踐

■ 高于鈞

隨著社會環境、技術條件與觀眾結構的快速變動，數位展覽逐漸成為國際博物館推動文化創新與多元參與的重要趨勢。國立故宮博物院（以下簡稱故宮）多年來積極推動數位巡展，將數位新媒體展示帶入不同實體場域，累積豐富的跨場域觀眾互動經驗。本文將聚焦於這些巡展經驗如何在故宮北部院區展覽「眾神降臨——沉浸故宮 3.0」中實踐，包含推動多樣態展示與議題導向分眾策略，以回應多元觀眾所帶來的策展挑戰。

前言

2025 年的國際博物館日（International Museum Day, IMD）主題訂為「在快速變遷的社會中展望博物館的未來」（The Future of Museums in Rapidly Changing Communities），強調博物館在面對社會、技術與環境變遷的同時，應積極適應社區的變化並發揮引領作用。該主題亦對應聯合國永續發展目標（Sustainable Development Goals，以下簡稱 SDGs）中的第九項與第十一項，凸顯博物館在推動技術創新、擴大文化可及性、支持教育與建構永續社區方面的角色。¹

在這樣的國際趨勢與社會期待下，故宮近年來積極發展數位展覽，並透過巡迴展示將文物及其內容詮釋帶入臺灣各地與海外不同場域。這些展覽不僅推廣故宮珍貴的文化資產，也成為細緻觀察各地觀眾反應、調整展示策略的重要契機。透過理解不同文化條件與觀眾組成下的需求，故宮逐步累積了在地化與多元化的展覽設計經驗，為日後策展提供了可資借鑑的基礎。

本文的撰寫動機源於筆者觀察到，故宮在跨場域巡展中累積的在地調適能力與觀眾互動經驗，已成為北部院區（以下簡稱「北院」）展覽策劃的重要資產。北院觀眾涵蓋全年齡層與多元文化背景，且一次性到訪比例高，單一的年齡或族群分群策略已難以適用；同時觀眾期望在一次參觀中獲得豐富且具記憶點的體驗，更提升了策展挑戰。因此，如何整合各場域中經測試與調整後的成功做法，轉化為北院可行且能包容不同觀眾行為與偏好的展示策略，成為策展團隊的重要課題。本文將梳理故宮近年的數位巡展經驗，分析其在不同情境下的策展調適模式，並探討這些經驗如何在北院「眾神

降臨——沉浸故宮 3.0 數位展」中具體落實，特別關注展覽的敘事與展示手法如何兼顧展示效能與觀眾的互動參與，以回應多元背景觀眾的需求並促進觀眾的學習與參與。

展示詮釋的多元轉向與數位展覽發展

早在數位浪潮席捲全球之前，博物館領域已經歷展示觀念的根本轉變。Hooper-Greenhill 指出，博物館不應再侷限於單一物件導向的展示，而應重視觀眾經驗、詮釋脈絡與主題敘事，將館所定位為知識共構與互動參與的場域。²這樣的理念轉變，為日後數位科技進入博物館展覽鋪墊了理論基礎，使博物館展示邁向多元詮釋與文化對話的新局面。Jewitt 以多樣態理論說明，數位媒體能結合影像、聲音、文字與空間等多重符號資源，有助於拓展學習者與觀者的參與方式與詮釋路徑，³後來這一理論也被廣泛應用於博物館數位展示的設計與研究。Kenderdine 發展的「體現理論」則主張，沉浸式經驗不僅止於視覺再現，更強調觀眾透過身體與空間的互動來參與知識建構。⁴上述理論指出，數位裝置已經超越過去作為輔助工具的角色，成為承載詮釋意義並引發多重感官體驗的關鍵展示媒介。

順應國際趨勢與社會期待，故宮自 1997 年起積極推動典藏數位化，2005 年啟動新媒體展示，2011 年後更逐步發展出具規模的數位藝術展覽。⁵在數位新媒體巡迴展的實踐經驗中，吳紹群特別強調，數位展覽具備因應不同場域需求而快速調整的彈性，能充分發揮數位媒體易於編輯、整合與移動的技術特性。⁶每一次巡展皆可依據在地文化、主題特性及觀眾結構彈性調整展場氛圍與展示內容，跳脫「整展輸出」的傳統模式，展現因地制宜的策展精神。這種

高度彈性與在地調適能力，讓數位展覽得以深入社區、宮廟、文化中心、圖書館，乃至國際展會等多元場域，拓展了博物館與觀眾之間的互動邊界。

整體而言，數位新媒體的彈性、可編輯性與整合性，已成為故宮數位巡展有效回應多元觀眾與不同文化場域需求，推動博物館展示轉型與創新核心動力。

故宮數位巡展的跨場域實踐經驗

故宮多年來在多元場域推動數位巡展，累積了豐富的觀眾觀察與策展調適經驗。各場域的觀眾組成、參與動機與展示偏好各具特色，策展團隊在場地負責人的協助下，能夠靈活調整展覽策略，以精確回應在地觀眾的需求。以下將以參與式觀察法為基礎，依展示場域特性，從執行現場的角度，歸納數位裝置的適應方式與觀眾溝通的實踐成果，並作為未來巡展策劃的參考。

一、宮廟

故宮現行合作的數位展廟宇，包括松山奉天宮及中壢仁海宮，皆為地方社群凝聚力極高的信仰中心。透過與故宮的數位展覽合作，不僅展現了社區的藝文形象，也凸顯了這些場域對教育的重視。

根據廟方董事會與承辦人的說明，這些場域的主要參觀者多為地方居民和信眾。這群觀眾平時未必會主動走進博物館，但由於廟宇位處社區核心且參拜活動頻繁，因此容易多次回訪，形成高度的黏著度。高齡觀眾更是廟宇展覽場觀眾的重要族群。根據過往研究與宮廟負責人的建議，數位互動裝置在設計時需操作簡單、維護穩定，並在外觀上強調「不容易壞」的信賴感，以降低高齡者的進入障礙（圖 1）。⁷ 廟

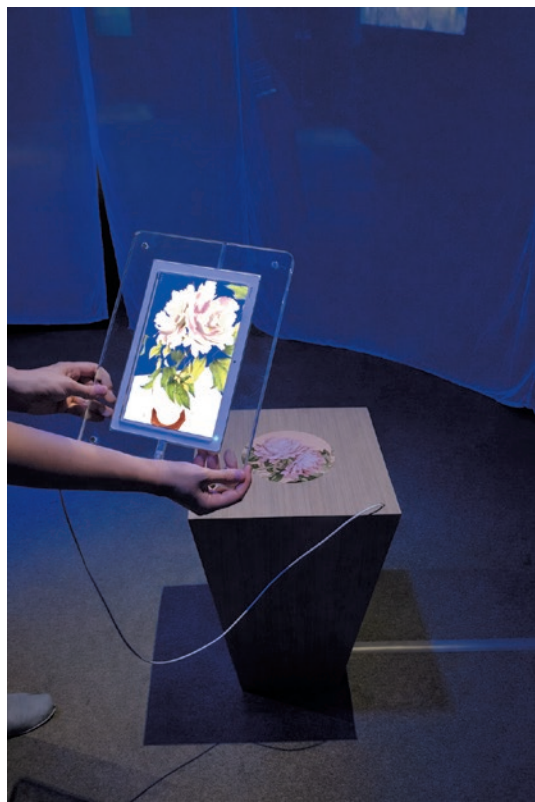


圖 1 直觀易操作的數位裝置最受高齡觀眾歡迎。圖為 2017 年「藝域漫遊——郎世寧新媒體藝術展」中的「虛擬畫瓶花」展件。數位資訊室提供

宇觀眾普遍重視知識傳遞，期待能在參觀中獲得新知，因此展覽內容可以適度提供更多資訊，但必須考量觀眾的生理與吸收狀況，注意字體大小與易讀性，語音導覽等視覺之外的輔助機制也是提升參與度的良好選擇。如此設計能讓他們在反覆參與中逐步累積知識、獲得學習成就感。

文物參考品更是廟宇展覽不可或缺的展示元素。一方面，這類靜態展品回應了部分觀眾對於低互動、沉靜欣賞的需求；另一方面，高齡觀眾也展現出比年輕世代更願意細細品味文物細節、發掘其中趣味的特質（圖 2）。此外，針對團體參訪的中小學生及安親班，展覽則須強調明確的教育意義，並規劃適合團體操作的互動



圖2 2017年「藝域漫遊——郎世寧新媒體藝術展」在松山奉天宮展出時，一整區的仿真文物展示便相當受到觀眾歡迎。數位資訊室提供



圖3 2023年「神出鬼沒——新媒體藝術展」於國立公共資訊圖書館一樓展出，以院藏宋馬麟〈三官出巡圖〉為展覽主軸，展中以「三官形象」數位裝置展出近4公尺高的畫作影像，讓觀眾可以細細觀賞畫作細節並閱讀相關解析。數位資訊室提供

學習區，滿足教育需求。此外，為貼合現代社群媒體的分享習慣，廟方亦經常透過設置親民的打卡區，方便觀眾拍照留念並傳遞參觀體驗。

二、公共圖書館

圖書館的觀眾橫跨學生、退休族群及親子讀者，普遍具有強烈學習動機，也願意花時間探索新知。由於圖書館人流動線自由，觀眾進出彈性極大，多數人並非專程為展覽而來，而是在借書、還書或自習時偶然經過，若被主題吸引才會停下腳步。因此，展區設計必須做到「一眼有感」，主題要清晰易懂才能吸引目光，但內容層次則可設計得更為豐富。值得一提的是，即使有較高挑戰性的知識或操作方式，觀眾多半也樂於嘗試與深入探索。這類場域沒有排隊壓力，有興趣的觀眾可以慢慢欣賞、深入體驗。

以國立公共資訊圖書館與故宮合辦的「神出鬼沒：新媒體數位展」為例，展覽中的「三官形象」裝置需要雙手並用來放大觀看細節，操作上顯然比單純按鈕複雜，且資訊量很大，但展出時的觀眾黏著度卻很高，更有觀眾表示「沒事就會來這邊滑一下」，樂於反覆探索各種細節或角色。這樣偏重知識傳遞的內容，在圖書館場域其實相對受歡迎（圖3）。而相較於偏重個人沉浸、獨自體驗的「三官形象」，展區最後的「AI共創」互動區則更突顯展示的社會價值，不僅有效促發同行者之間的討論與互動，更由於圖書館高回訪特性，許多觀眾會多次體驗人工智慧生成的畫作，甚至帶親友一同參觀、分享自己的成果，展現高度社區參與（圖4）。

此外，圖書館特別適合多樣態的探索方式。多樣化的數位互動裝置穿插靜態的文物參考品，能讓不同背景與興趣的觀眾，都找到適合自己，並願意深入體驗的內容。



圖 4 2023 年「神出鬼沒——新媒體藝術展」以在地信仰與生活作為展覽結尾，最後的「AI 共創」互動區深受大小朋友歡迎。數位資訊室提供

三、地方博物館、美術館、文化中心

地方博物館、美術館及文化中心與故宮同屬博物館體系，觀眾的參觀動機與行為模式經常相似，往往是家庭休閒或假日出遊「專程」前來。而來館觀眾與志工更普遍反映，對故宮展覽懷抱高度期待，期望能見到高水準的數位裝置、明星文物或國寶級展品。再加上館所主管與民意代表的支持與期許，展覽經常需要規劃具體亮點，如前瞻性科技體驗、首次公開的展件，並著重營造具故宮質感的展場氛圍，以滿足大眾對巡迴展的期待。

此外，地方與故宮之間的深度連結同樣備受重視。展覽主題常融入當地特產、自然地形

或人文記憶，試圖創造地方民眾與故宮的連結，進而提升在地居民未來參訪故宮的意願。故宮亦常以巡展的地方館所為中心，進一步輻射連結周邊社區及偏鄉學校，推展故宮文物同時，也回應社會責任。例如故宮過往曾多次於臺中市港區藝術中心辦理數位巡展，除把握機會邀請臺中海線的教育偏遠區學校來訪展場外，也積極透過入班教學將「動物高飛車」等與展覽相關之 STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) 教案內容帶入偏鄉學校，使學生能形成從文物賞析到動手實驗的完整經驗（圖 5）。

另一方面，若展覽於免費場域舉辦，則容易吸引高齡觀眾、學校團體與安親班等參訪。值得一提的是，或許是已有進入博物館／美術館場域的心理準備，觀眾一方面期待得到知識內容，另一方面也樂於接受議題式、開放性、能引發思辨的展示內容，不僅不拘泥於單向知識傳遞，更樂於參與互動、思辨與多元觀點的展覽互動，同樣以2018年在臺中市港區藝術中心舉辦的「動物藝想——故宮新媒體暨藝術展」為例，該展除了討論環保議題，也觸及動物福利，更在展區最末策畫當代藝術展區，從當代藝術的角度重新審視動物與人的關係，帶出沒有正確答案的思考面向，尤其是遊走在怪物與動物之間的作品，既帶出對基因改造的不安，也讓「不一樣又怎樣」的多元與包容得以被重新審視（圖6）。

四、博覽會

在國際博覽會與大型展演中，展場氛圍的設計與調整至關重要。博覽會強調「一目了然」的視覺體驗；而動線必須開闊，既能容納大量觀眾，也方便現場人員與觀眾即時互動。現場溝通的效率，以及觀眾的即時反應，都是博覽會成功的關鍵要素。

在數位裝置方面，博覽會特別講究精緻的技術表現與多感官體驗。與博物館重教育意義不同，博覽會更強調視覺表現，以及與展出國文化的連結。而展區脈絡的處理則暗示著該館的價值觀，如多元的物件詮釋方式往往能呈現國家／館所的多元形象。而科技應用的順暢和美術效果的精良，更直接體現國家軟實力與創新能量。同時，如何讓不同背景的國際觀眾容易接觸與理解展品內容，也是策展時必須優先考量，現場的多語解說和通用型設計因此格外重要。

以2024年歐洲臺灣形象展「馳騁躍影：沉浸故宮」為例，展示設計上採用半黑盒子的沉浸空間，搭配光雕投影和擴增實境（Augmented Reality，以下簡稱AR）互動裝置，讓觀眾能迅速轉換進入不同於一般博覽會的情境氛圍，同時參與並理解臺灣數位應用的創新與美感。而現場設有多語解說人員，協助不同文化背景



圖5 2018年「動物藝想——故宮新媒體暨藝術展」以展場所在地臺中市港區藝術中心為核心，針對臺中海線的偏鄉學校辦理教育活動，除入班教學外，也邀請中小學生回訪展場。數位資訊室提供



圖6 2018年「動物藝想——故宮新媒體暨藝術展」以當代藝術待出動物與人的關係與困難議題。數位資訊室提供

的觀眾深入體驗展覽內容。另一方面，展場裝置則設計為輕便、易組裝且可靈活調整規模，像是可移動且易於維護的 AR 百駿圖互動裝置，能快速適應各地展館需求（圖 7）。

五、海外與跨國合作的博物館場域

在海外及與跨國合作的博物館場域中，數位展覽成為因應文物難以出國限制的靈活替代方案，也是展現臺灣「科技與傳統兼容」形象的重要機會。這類展覽更加高度仰賴當地展場負責人的經驗，因為他們最了解本地觀眾的參觀習慣與場域特性。然而，文化與語言的差異常帶來溝通落差，因此臺灣駐外單位的協調與穿針引線顯得尤為關鍵，有助於促進策展團隊與當地人員之間的合作與理解。

數位裝置的彈性，讓內容製作得以因地制宜。例如與香港城市大學合作的「動物大觀園」展，策展團隊便根據當地受眾加入在地物種與議題（鸞的復育），同時帶出臺灣特色，讓展覽成為跨文化對話的橋樑。這種彈性設計不僅促進實質文化交流，更容易激發海外觀眾對故宮與臺灣文化的興趣，進而提升未來來臺觀光意願與國家好感度（圖 8）。

在國外展出時，設備的穩定性同樣是策展核心考量。團隊會優先選擇操作簡單、易於維護且穩定的互動機制與設備，並特別重視清楚明瞭的使用者介面（User Interface，以下簡稱 UI）設計。考量各國觀眾未必熟悉臺灣常用的互動方式，展場現場也會透過明確的指示標誌、圖示等輔助，協助觀眾順利體驗展品。未來如有相應經費與時間，更可以考慮按當地國情，或發展通用性的互動模式來設計數位裝置。重要的是，這些海外合作讓故宮團隊能夠接觸來自其他文化背景的刺激，藉此拓展思考面向，進而優化海外觀光客眾多的北院數位展設計與策略。

綜合宮廟、圖書館、地方博物館、美術館與文化中心、博覽會，以及海外及跨國合作博物館場域的數位展策展實踐可見，各類場域的觀眾結構、參與動機與行為模式均有顯著差異（表一）。例如，宮廟場域經驗讓團隊學會設計操作簡便、易於高齡者參與的裝置，圖書館與地方館則培養出多層次內容與反覆探索的展示模式，讓不同年齡、背景與興趣的觀眾都找到適合自己的參觀方式。然而，面對組成極為多



圖 7 「透視百駿 AR 裝置」易於運送、安裝，其互動設計與動畫內容更深受海外觀眾歡迎，圖為德國觀眾錄影紀錄該作品。數位資訊室提供



圖 8 2018 年「動物大觀園」在清代磊瑣的《海錯圖》旁以水族箱展出活體鸞，連結當地中學生復育鸞的環保計畫。數位資訊室提供

表一 各場域觀眾偏好及展示設計重點比較表

作者整理製表

場域類型	主要觀眾組成	觀眾偏好與行為模式	展示設計重點
宮廟	高齡者、地方信眾	重視知識傳遞、操作簡便、回訪率高	穿插靜態文物展示、加入語音導覽、大字體、穩定簡易的數位裝置
公共圖書館	學生、家庭觀眾、退休族群	樂於探索、願意反覆體驗、學習動機高	多層次內容、深入的知識探索
地方博物館、美術館、文化中心	家庭觀眾、學校、社區居民	期待地方特色與亮點、樂於互動討論	明星展品、地方連結、議題式展示
博覽會	海外觀眾（不一定對文化內容熟悉）	注重視覺衝擊、即時互動、多語系但以英語為主	重視視覺效果、開放空間、現場導覽人員
海外及跨國合作博物館場域	海外觀眾	與策展團隊文化落差較大、依賴當地語言使用	穩定設備、跨文化的UI設計、可攜式裝置、可促成文化交流討論的設計

元的北院觀眾，策展團隊卻發現，當不同場域的觀眾需求在北院被匯聚在一起，再加上期待拓展的潛在觀眾需求時，傳統的單一分群（如年齡、社群）策略已難以適用。若嘗試將所有分眾需求一一納入設計，反而容易使展覽失去明確焦點，難以真正滿足任何特定族群的期待。

眾神降臨——沉浸故宮 3.0 數位展：多樣態體驗設計與分眾策略

「眾神降臨——沉浸故宮 3.0 數位展」延續「沉浸故宮」系列在空間營造與敘事設計上的創新實驗精神。此次以古代神話與臺灣常民信仰為主題，試圖引領觀眾理解神話與宇宙的運行規律、社會制度的神聖正當性之間的關聯。

有鑑於上述場域經驗的啟發，面對北院以背景多元、一次性但專程來訪為主的觀眾特性，單一的年齡或族群分群策略已難以適用；同時

觀眾期望在一次參觀中獲得豐富且具記憶點的體驗，也提高了策展挑戰。因此，「眾神降臨」展特別規劃「多樣態體驗設計」與「議題導向路線」，讓不同年齡、興趣及行為取向的觀眾，都能依自身需求與好奇心，選擇適合的參觀方式與主題切入點。觀眾可以透過互動探索、身體參與與故事任務等多元路徑，體會神話信仰如何在混沌中提供秩序，並在現代生活中持續產生文化意義。

以下將進一步剖析本展如何落實多樣態數位裝置設計與議題導向分眾策略，並分析其在北京院特殊場域中的實踐挑戰與優化過程。

一、多樣態體驗設計

本展的多樣態設計核心，在於以多元管道與互補體驗，讓不同背景與行為偏好的觀眾都能以自身習慣的方式參與展覽主題單元，且不會錯過如「三官」與「二十八星宿」等重要內



圖 9 2025 年在故宮北院的「眾神降臨——沉浸故宮 3.0 數位展」以沉浸互動空間開場，以簡單的互動與動畫，邀請觀眾建立起對神話腳色的想像。數位資訊室提供

容。展場融合沉浸式空間、影像劇場、體感互動、手動操作（如翻翻牌與印章）、AR 擴增實境、錄像播放、遊戲化互動、故事版與文物參考品等多種媒介，層層遞進，營造出自由探索的感官經驗。

展覽由「從無序到有序」沉浸互動空間揭開序幕，觀眾可於漢畫像石意象的空間中，觸摸牆上的精怪神仙並觸發圖像變化，激發對多元神話世界的探索動機，初步認識如二十八星宿、四獸、西王母等角色（圖 9）。後續進入「神明到位」展區，以神明秩序化為主軸，展示二十八星宿（象徵自然界秩序化的自然神明）、精怪演變的西王母、聖王賢人及官僚體系的三官（體現信仰如何轉化為運轉人間與神界秩序的神明）。在這些重點展件中，策展團隊特別將文物參考品、數位模型與各類互動裝置並置，

確保靜態觀賞與主動參與並行。

以三官展區為例，策展團隊將源自不同場域的經驗融合於此，來自宮廟場域的啟發，使團隊同時設計靜態與互動式體驗，一方面提供靜態觀賞的數位模型，滿足專業觀眾或藝術史研究者細緻觀察服飾、儀仗與造型細節的需求；另一方面設計骨架偵測等體感互動，吸引年輕觀眾與家庭觀眾參與。這種多層次設計，確保各類觀眾都能依自身興趣、行為與學習取向，找到適合的參與方式，不致因偏好差異而錯過關鍵內容。同時，考量互動裝置體驗人數與門檻，許多互動裝置附近，亦設置適合靜態觀賞的文物仿真品，或以螢幕呈現三維數位影像，讓觀眾自行選擇理解展覽的方式，進一步提高展覽的包容性（圖 10）。

而其他場域的經驗也被應用於展場不同角落。來自公共圖書館的多層次內容與反覆探索模式，促使展場增加穿插設計故事版，以圖文結合方式補充神話敘事與歷史脈絡，讓不同年齡層的觀眾能針對感興趣的內容進一步閱讀，

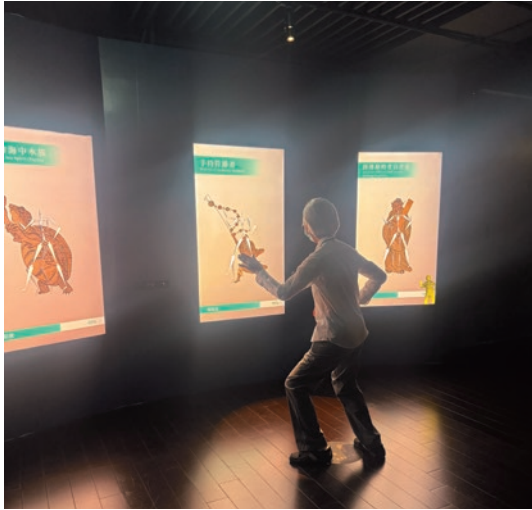


圖 10 宋馬麟〈三官出巡圖〉為此次重要展品，策展團隊特地以體感互動、模型觀覽、文物賞析等三種層次的體驗，讓不同行為取向的觀眾都可以認識到這件作品。數位資訊室提供

更促進家庭觀眾共讀，增加互動機會，提升教育性與參與感。同樣源於圖書館經驗的還有可重複體驗、發掘細節的遊戲裝置，例如「生活中的神祇」，觀眾使用電子遊戲機控制器（如 PlayStation 搖桿），以射擊遊戲的方式找尋隱藏在臺灣生活場景中的神仙痕跡，諸如警局中的關帝像、犯人背上的神明刺青，或信徒手上的紅線。遊戲式的節奏與計分，讓觀眾在挑戰過程中反覆尋找並觀看可能錯過的神明細節，兼具趣味與探索性。

此外，與地方博物館與文化中心的合作，也促使展覽融入臺灣常民信仰與節慶儀式元素，以增強院藏文物與在地的連結（圖 11）；而博覽會的開放動線與多語解說策略，則應用於展場動線與國際觀眾服務，期待不同文化背景的觀眾能快速進入情境，而海外博物館合作經驗，則使團隊在使用者介面設計與互動流程中更注重跨文化的清晰與包容性。



圖 11 沉浸劇場是沉浸故宮系列的重要元素，此次採用包覆性的空間設計，並連結在地信仰，邀請觀眾察覺故宮文物與台灣人精神世界的關聯。數位資訊室提供



圖 12 展場一入口以四條議題路線，讓觀眾可以根據自己的興趣解讀展出內容。數位資訊室提供

二、議題路線設計

傳統展覽慣以年齡、族群等變項區分目標觀眾，但北院的現場經驗發現：來訪者涵蓋全年齡層與多元國際觀眾，若硬性以年齡分群設計，反而會限縮展覽的開放性，甚至讓部分觀眾感到被排除或誤解。另一方面，北院有近四成觀眾來自國際，若展覽過度強調在地生活經驗，往往無法與國際遊客產生共鳴。

因此，本次展覽採取「議題導向」的策展策略，主動以主題或觀眾興趣為核心，並設計多重路線貫穿展場，提供一體化的經驗，兼顧不同觀眾類型。具體而言，策展團隊設計了四條主題路線（圖 12）：

（一）主題路線：以神話與秩序為核心，揭示

神話如何建構定義自然秩序與維繫社會結構。

（二）性別議題路線：從性別議題解析神話故事，包括讓觀眾親自參與發現古代就有關於性別流動的理解；中國東南沿海女神信仰可能揭示的社會背景；作為人類與神仙，女性可面對的選擇差異。

（三）動物與永續路線：從文物的動物表徵，到祭祀中的牲畜規範，思考永續與傳統的張力與可能性。

（四）兒童路線：從兒童的角度解釋文物，提出給兒童的思考方向，並提供探索展場的方向（例如引導兒童閱讀八仙繪本）。

這種議題導向、分層設計，不僅讓不同背

景、年齡、興趣的觀眾都能找到適合自己的參觀路徑，也讓每條路線能深度發揮數位裝置的特長，如主題展示的敘事性、性別議題的批判性、動物永續的啟發性，以及兒童活動的參與感。

現場觀察顯示，性別議題路線最受歡迎，許多帶女兒的家長、年輕女性對於性別視角的神仙故事有高度興趣。主題路線則成功喚起觀眾對神話與臺灣社會結構之間關聯的深刻反思。此一設計既呼應國際SDGs「促進多元共融」的目標，也突顯故宮作為國家級博物館在議題設定與社會責任上的自覺。

小結

本文以故宮數位巡展的策展實踐為核心，探討其如何在回應國際趨勢、社會變遷與在地需求的過程中，不斷調整展示策略與觀眾溝通方式。透過對宮廟、公共圖書館、地方館所、博覽會及海外博物館的分析，發現數位新媒體裝置的導入，顯著提升了巡展的彈性、互動性與包容性，使展覽能因地制宜地回應多元觀眾組成與文化脈

絡，並進一步深化觀眾的參與與學習體驗。

然而，雖然跨場域的經驗累積了故宮策展團隊對特定族群的需求理解與實際經驗，但單一以年齡或在地背景為主的分眾策略，難以因應北院這類觀眾背景與動機高度多元的場域特性。因而在北院的實踐中，策展團隊結合多樣態體驗設計與議題導向分眾策略，跳脫傳統年齡／族群分群，轉而以主題、興趣及互動路徑串連展覽內容，兼顧不同觀眾的需求與參與方式。這不僅提升了展覽的自主探索與學習，亦呼應了SDGs對多元共融、文化永續與社會責任的要求，展現故宮作為國家級博物館在議題設定與社會責任上的積極回應。

展望未來，隨著數位科技持續推進，故宮數位巡展將持續累積跨場域的實踐經驗，持續以其彈性與調適能力，拓展以觀眾為核心的展示設計，期待各場域所有人／承辦人的經驗分享、現場觀眾的參與回饋，能使數位展成為博物館回應快速變遷社群的關鍵動能。

作者任職於本院數位資訊室

註釋：

1. "International Museum Day 2025: The Future of Museums in Rapidly Changing Communities," International Council of Museums, March 13, 2025, accessed December 19, 2025, <https://icom.museum/en/news/international-museum-day-2025-the-future-of-museums-in-rapidly-changing-communities/>.
2. Eilean Hooper-Greenhill, *The Educational Role of the Museum*, 2nd ed., (London: Routledge, 1999).
3. Carey Jewitt, "An Introduction to Multimodality," in Carey Jewitt, ed., *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis* (London: Routledge, 2012), 14-27.
4. Sarah Kenderdine, "Embodiment, Entanglement and Immersion in Digital Cultural Heritage," in Susan Schreibman, Ray Siemens, and John Unsworth, eds., *A New Companion to Digital Humanities* (Oxford: Wiley-Blackwell, 2016), 22-41; 林國平、城菁汝，〈博物館數位人文與知識共享之展望與實踐——以國立故宮博物院為例〉，《國家圖書館館刊》，107卷1期（2018.6），頁105-132。
5. 林國平、城菁汝，〈博物館數位人文與知識共享之展望與實踐——以國立故宮博物院為例〉，頁105-132；馮明珠，〈導論〉，收入馮明珠、林國平主編，《十年耕耘·百年珍藏——國立故宮博物院數位典藏成果專輯》（臺北：國立故宮博物院，2013），頁1-19。
6. 吳紹群，〈博物館數位新媒體展示發展歷程研究——以故宮數位巡展示範推廣計畫為例〉，收入高雄市立科學工藝博物館編，《博物館展示新趨勢學術研討會論文集》（高雄：高雄市立科學工藝博物館，2021），頁190-229。
7. 蔡佩淇，〈高齡者參與志工動機與互動展品導覽操作之偏好初探：以「同安·潮一新媒體藝術展」為例〉，《博物館與文化》，14期（2017.12），頁61-100。