

# 虛擬實境與數位典藏



玄奘圖資系・資訊科技與人文課程

謝清俊

# 虛實真假之間

❖ 媒介上描述的世界是虛擬的世界

❖ *Virtual Reality* 究竟是什麼意思？

➤ Virtual：雖非實際的物體，但是具有實際的功用

➤ Virtue：德、本性、本質、性質

❖ *Virtual Reality* 譯為『虛擬實境』

有沒有誤導讀者？

假作真時真亦假，  
無為有處有還無。

# Virtual : 虛 擬 ?

## Virtue

### Virtual

(adj.)

### Virtuous

❖ 實際上的；實質上的；事實上的。

❖ 語源：指有實質能力、效用、以及效果的。

例：She is the virtual president, though her title is secretary.

『擬諸其形容，而象其物宜』

—《易》

❖ 有德性的、高潔的；貞節的、堅貞的。

❖ 按：**Virtue** 指

➤ 德與善

➤ 優點、長處、價值

➤ 效能、效力、功效

此觀念與用法在中西古文明中甚相似。

# 虛擬實境 — 境由心造!

## ❖ 虛擬實境與實體世界

- 虛擬實境具有實體世界中事物的一部份功能，這是我們所設計、所想要的。
- 在我們設計的虛擬實境裡，有與實體世界不同、且超越實體世界的性質與功能。
  - ✦ 這正是我們想要超越實體世界的、也是我們想要利用的。

# 虛擬實境－戲說從頭

## ❖ 文明與虛擬－虛擬不是現代才有的

- 文明之前的虛擬－記號和符合的世界
- 虛擬的表達系統－語言
  - ✦ 感性的語言－許多動物皆有
  - ✦ 理性的語言－只有人類和電腦才有
- 虛擬的記錄系統－文字
  - ✦ 造就純想像的虛擬世界
  - ✦ 『百官以治、萬民以察』
  - ✦ 跨越時空

# 虛擬實境的變幻源頭 — 媒介

- ❖ 新媒介的利用，促成新的虛擬系統產生。
  - 例：廣播、電視、手機、網路 ...
- ❖ 數位媒介引發了溝通與傳播基本的改變
  - 改變了溝通與傳播的方法、形式與效果。
  - 也改變了人們利用溝通與傳播的觀念、行為和價值觀。
  - 隨之，知識的擁有、儲存、發掘、散播和利用也改變了。

# 數位典藏

- ❖ 『數位典藏國家型科技計畫』的任務，就是要將我們擁有的主要文物典藏數位化，並妥善利用：
  - 精緻文化與精緻文物資訊的普及
  - 各級教育的改善
  - 各行產業的提昇
  - 促進社區文化的發展
  - 開拓國際合作

# 數位典藏



- ❖ 數位典藏就是一個虛擬的、精緻的傳統文物系統，包括：
  - 圖書館、博物館、美術館
  - 政府與檔案館
  - 各學術機構等的典藏。



# 數位化的層次

---

## ❖ 外觀的數化

- 文字、圖形、影像、聲樂、多媒體...

## ❖ 背景相關資料的數化

- 書目、版權、索引檔案、工具檔案、 *metadata* ...

## ❖ 內容相關資料的數化

- 文物本身的詮釋
- 相關的研究著作、說明
- 內容與其他文物的關係  
— 參照的聯接

# 參照的連接

## ❖ 互為文本 (*Inter-textuality*)

➤ 文本之間

☀ *Julia Kristeva*

➤ 學術領域之間

## ❖ 情境之參照 (*Context Reference Links*)

➤ 作者情境、讀者情境

➤ 個人情境、社會情境、文化情境...

## ❖ 文與物之參照 (*Multimedia Reference*)

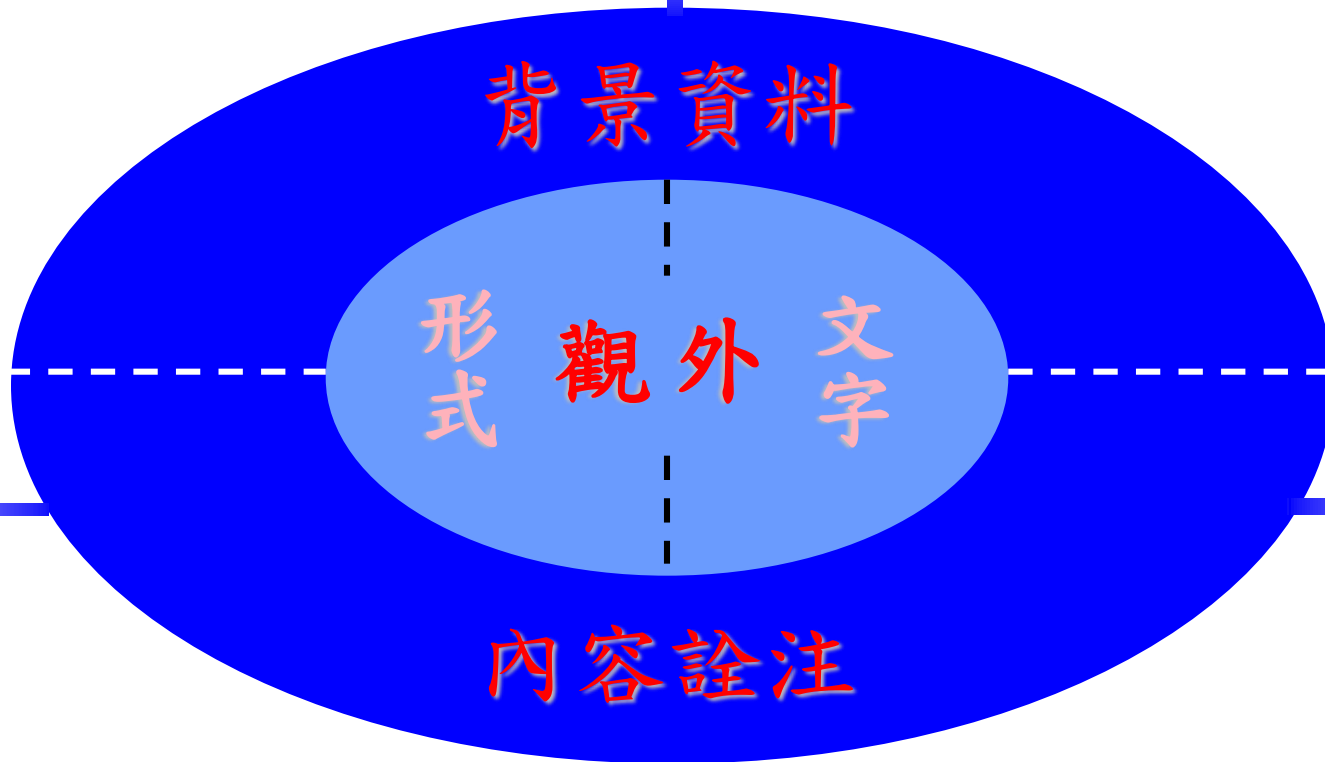
➤ 文與物之彼此參照

➤ 人文與自然科學之彼此參照

# A Model of Digitalization

文與物之參照

情境之參照



互為文本

# 文獻的雙語系結構表達

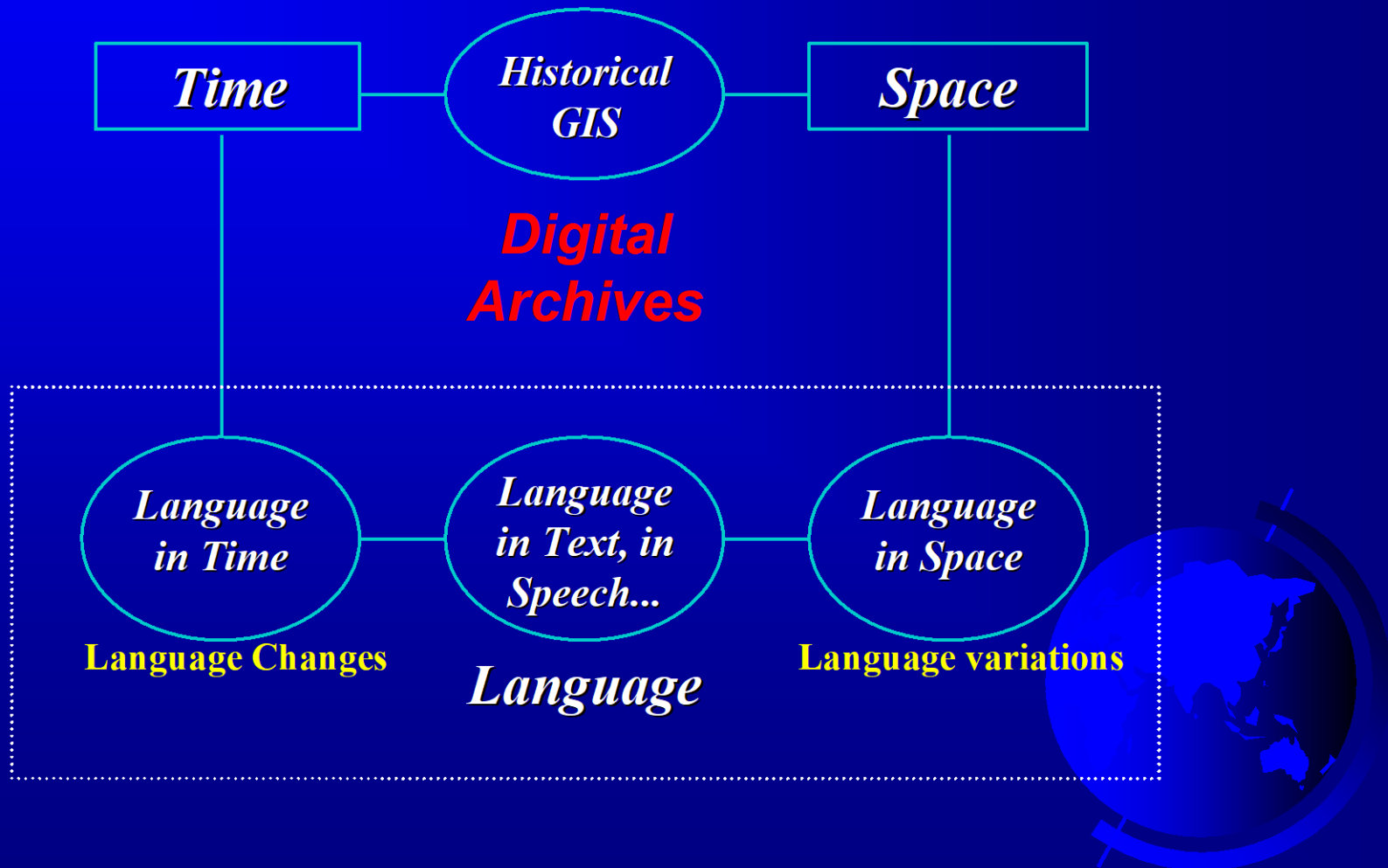
## ❖ 自然語言與後設語言的相輔相成

數化之文物	使用之表現系統
文件本身	自然語言與藝術語言
背景資料	後設語言
內容詮注	
情境參照	

# 數化工程考量重點

- ❖ 智財權
- ❖ 時間、空間與語言座標
- ❖ 多語問題
- ❖ 公共資訊系統之建立
- ❖ 技術規格與工業標準
- ❖ 後設語氣與文獻表達
- ❖ 協力與合作

# *Space, Time and Language Coordinates for Digital Archives*

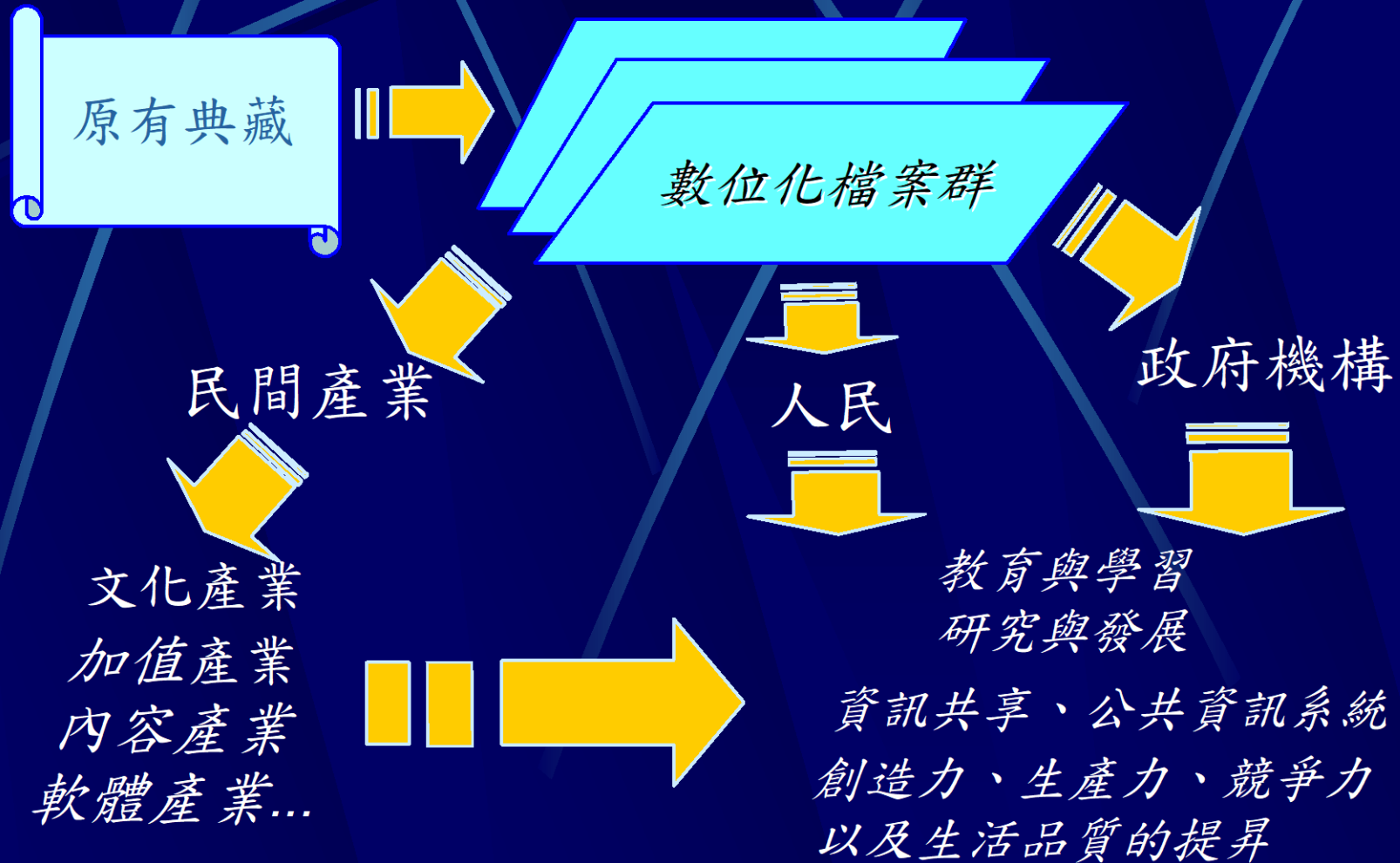


# 數位典藏的分級

- ❖ 典藏級 — 暫不公開
- ❖ 電子商務級 — 供國人選購
- ❖ 公共資訊級 — 免費提供給國人使用

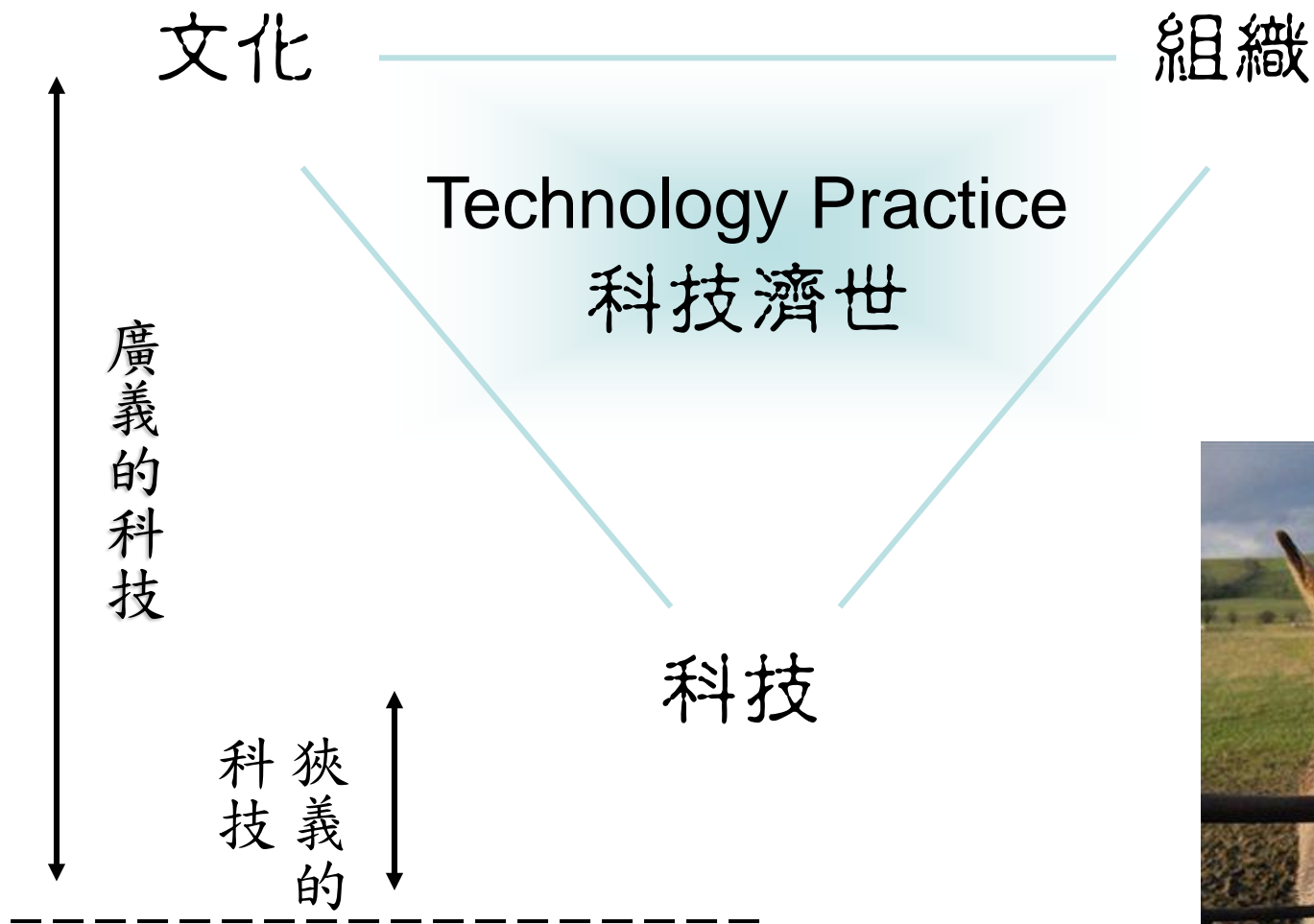


# 數位典藏的應用前景





# 科技、資訊科技的運用環境



# 結語

---

- ❖ 虛擬實境是實體世界的模擬，在某些性質上與實體世界有相同的作用。所以，我們可以利用虛擬實境做些實體世界中想做又不容易做的事。
- ❖ 虛擬實境是依據數位媒介而產生數位媒介超越了物質的障礙，虛擬實境也就擺脫了物質的障礙。

# 結語

---

- ❖ 虛擬實境的發展約略顯示出文明進展的軌跡；文明的進程也與我們採用的媒介息息相關。
- ❖ 虛擬實境的發展越成熟，我們用虛擬實境的機會就越增加。現代人做事已經常常往返於這『虛實』之間。

# 結語

---

- ❖ 什麼是『虛』？ 什麼是『實』？  
我們如何對『虛』？ 一如我們對待『實』嗎？ 這其實值得我們深思的。
- 現代的道德、倫理問題，事實上涉及許多如何對待『虛擬實境』的成份。這部份正是顛覆傳統道德、倫理的源頭。

# 結語

- ❖ 如想進一步了解『數位典藏』或『虛擬實境』請參考下列網站：

***<http://www.ndap.org.tw>***