

知识谱系<sup>[19]</sup>。

宁波天一阁博物馆于今年国际博物馆日当天推出的“公如砥柱——天一阁创始人范钦生平特展”也属此类型展览。展览分为“看展”与“探索”两个部分。“看展”用幕布舞台呈现的方式来展示范钦生平及相关藏品信息，由原创3D动画人物——范小天（人设为范氏后人，一个可爱活泼的小书童形象）按“同学风华恰少年”“砥柱崇崇镇中流”“生平风义兼师友”“书藏古今万古芳”四个篇章来串联讲述范钦丰富的一生并展现相关展品，传播天一阁的藏书文化和藏书精神。<sup>[20]</sup>“探索”则展示了范钦生平知识图谱，是知识图谱应用于文化教育传播领域的一次深度创新探索。该图谱以历史文献、天一阁藏书、学术研究资料为基础，通过对范钦生平、范氏谱系、天一阁的完整历史进行梳理和研究，让观众通过纵向的时间轴，全面详细地了解范钦生平，并提供横向的知识扩展，建立强大的专题文化知识语义关系网络，多角度、全方位地为社会公众提供展览展示、检索查询等多种应用服务。

## 五、结论

“互联网+”技术环境下，5G、云计算、大数据、物联网等技术在博物馆展览领域具有广阔的应用前景，数字展览的线下应用逐步普及，线上数字展览创新实践层出不穷。针对当前的现状、问题和趋势，笔者提出如下几个方面的建议：

一是要加强文物数字化保护工作，为博物馆展览工作积淀丰富、高质量的数字资源。建立文物资源信息采集、加工、存储、传输、交换系列标准，以《博物馆馆藏资源著作权、商标权和品牌授权操作指引（试行）》为指导，鼓励探索与各种形式的社会资本合作，广泛利用社会力量推进馆藏特色文物资源数字化采集和加工工作，构筑资源类型丰富、品质高的文物数字资源库，广泛拓展文物数字资源的展示、传播和深层次开发利用场景，实现文物数据资源科学化、规范化管理和应用。

二是要抓住博物馆展览工作创新重点，重视开展多层次、多维度、多类型的线下、线上展览建设。在博物馆个体层面，对于新生的在线独立型数字展览

模式，我们应一如既往地提倡和扶持，并提供相应的资源倾斜。在行业层面，在“博物馆网上展览平台”“国云展”平台的基础上，持续推进面向应用的文物信息资源库和陈列展览专题信息资源库的“云平台”建设，推动文物信息资源盘活存量，做优增量，做大总量，有机融合线上线下系列服务，实现博物馆知识传播和服务的无边界。

三是要重视博物馆数字展览人才培养和引进。“人才是第一资源”，对于现有工作人员，要坚持“走出去和请进来”的发展思路，一要鼓励多种形式的在职深造，二要定期开展相关业务知识培训，提高博物馆现有工作人员的素质和业务水平，保证数字展览工作有效开展。同时引进文博领域外的高科技人才，借助社会公共资源的专业力量，做好博物馆数字展览建设，促进博物馆数字展览发展。

### 参考文献：

- [1] 李晨, 耿坤. 关于博物馆数字化资源开放机制建设的讨论[J]. 中国博物馆, 2020(2): 31-39.
- [2] 姜子炜. “看展”新姿势: “国云展”来了, 你想试试吗? [EB/OL]. [2020-05-18]. [http://www.xinhuanet.com/2020-05/18/c\\_1126001524.htm](http://www.xinhuanet.com/2020-05/18/c_1126001524.htm).
- [3] 李瑞, 徐秀丽. 发展博物馆“云展览” 为人民生活添色彩 [EB/OL]. [2020-05-26]. [http://www.ncha.gov.cn/art/2020/5/26/art\\_722\\_160994.html](http://www.ncha.gov.cn/art/2020/5/26/art_722_160994.html).
- [4] 王宏钧. 中国博物馆学基础(修订本) [M]. 上海: 上海古籍出版社, 2006: 246.
- [5] 吕军, 张力月, 等. 历届全国博物馆“十大陈列展览精品”入选项目的类型与区域分布 [J]. 中国博物馆, 2018(1).
- [6] 刘健. 内容建设让数据活起来, 浅说博物馆文化遗产数据的应用 [J]. 中国计算机通讯, 2019(9).
- [7] 刘玉珠. 致力于平等、多元、包容的中国博物馆 [EB/OL]. [2020-05-18]. [https://mp.weixin.qq.com/s/eZ\\_RZQaokVwDu6BdWf9xeg](https://mp.weixin.qq.com/s/eZ_RZQaokVwDu6BdWf9xeg).
- [8] “2020年国际博物馆日新闻发布会”答记者问 [EB/OL]. [2020-05-11]. [https://mp.weixin.qq.com/s/eZ\\_RZQaokVwDu6BdWf9xeg](https://mp.weixin.qq.com/s/eZ_RZQaokVwDu6BdWf9xeg).
- [9] 谢欣. 基于Cave系统体感游戏设计的敦煌壁画艺术传播研究——以壁画故事“张骞出使西域”为例 [J]. 文化遗产, 2017(4).
- [10] 数字馆 [EB/OL]. <http://www.njmuseum.com/zh/>