

iGroup廣州學術研討會紀要

杜宜凌 (推廣服務股)

承蒙圖書館館長及邱主任推薦，筆者得以於 2011 年 11 月 8 日至 9 日參加 2011 iGroup 廣州學術研討會。

iGroup 公司每年在泰國總部舉辦學術研討會，2004 年起亦將此會議引進中國大陸，分別在天津、廈門、長沙、大連舉辦過四屆學術研討會，今年是第五屆，地點在廣州中山大學圖書館，主題為數位出版和學習環境的新趨勢 (The New Trend of Digital Publishing & Learning Environment)。

在兩天的研討會內，共計有 13 場演講，每場最長 1 小時，最短 30 分，各場主題及演講者如下：

1. 數位癡呆症：變化中的學術交流和研究 (Digital Dementia-Part 1: The Changing Landscape of Scholarly Communication and Research) / Prof. Paul Gandel (美國雪城大學)
2. 從教育的反思推論成功圖書館員需要的心智特質 (Ruminations on Education) / Dr. Lee Chu Keong (新加坡南洋理工大學)
3. 極度 e 化圖書館的條件及未來面臨的挑戰 (Extreme E: Embracing Entirely Electronic Environments) / Prof. John Shipp (澳洲雪梨大學)
4. 轉譯醫學介紹 (Introduction to Translational Medicine) / Dr. Katrina Kelner 《科學》週刊生命科學副主編
5. 探討馬來西亞大學圖書館如何促進、鼓勵及維護電子資源 (Increasing the Visibility of Our Electronic Resources) / Dr. Nor Edzan Che Nasir (馬來西亞大學)
6. 美國圖書館中的遊戲活動 (Games and Gaming in United States Libraries) / Dr. Scott Nicholson (美國雪城大學)
7. 以 ACRL 學術圖書館的 6 個發展趨勢談 IEEE 的創新做法 (IEEE Innovations: A Publisher's Response to Top Trends in Academic Libraries) / Rachel Berrington Manager, IEEE Client Services)
8. 如何使用新型社群媒體提高學術聲望 (Enhancing Academic Reputation with New Social Media) / Prof. Casey Chan (國立新加坡大學)
9. 介紹電子書未來的發展 (Beyond Ebooks) / Mr. Mike Morgan (Morgan & Claypool 出版社總裁兼 CEO)
10. 數位癡呆症：關於資訊與 E-Science 整合的新科學—Opportunity Data Science (Digital Dementia: Opportunity Data Science as the New Science of Information and Integration of the World of E-Science / Prof. Paul Gandel) (美國雪城大學)
11. 探索技術的發展：化學研究資源瀏覽與檢索的新工具 (Developing for Discovery: New Tools for Browsing and Searching Chemistry Research) / Jonathan Morgan (Assistant Director, Web Strategy & Innovation, ACS)

12. An Overview of EBL / Ms. Kari Paulson, President of EBL
13. Turnitin Improving Academic Integrity and Education / John Barrie (iParadigms LLC 創始人, CEO)

因演講場次過多，僅摘錄部分演講內容於後，與讀者分享，其中前面兩場為本次研討會的主題演講。

一、數位癡呆症：變化中的學術交流和研究

所謂的數位癡呆症，是指過分依賴手機、電腦等數位設備，使記憶力和計算能力大幅下降。於此場演講中，Prof. Gandel 分別探討資訊、研究、需求、信任及學術出版於數位環境下的本質。

- (一) 資訊的本質：資訊的載體會影響資訊傳遞的方式，想要方便傳遞資訊，就要有方便傳遞的載體，因此載體從石頭到竹簡再到紙張，現在則因有可攜帶式的載體（例如行動裝置），讓資訊更方便攜帶。
- (二) 研究的本質：如何不被淹沒在大量資料中，建議善於利用社群媒體（social media）（例如 Twitter、Facebook、Plurk 等），發展資訊交換的新系統及合作的新模式。
- (三) 信任的本質：估計約有 84% 的美國人期望能從網路獲取有關政府、健康和商業的資訊，但目前並沒有管理單位對網路內容的可靠性進行監測。
- (四) 學術出版的本質：以後學術出版不再只是管理資訊，而是管理和維護人、資料和資訊的連結。

二、數位癡呆症：關於資訊與 E-Science 整合的新科學 – Opportunity Data Science

Prof. Gandel 指出雖然我們不知道如何稱呼 E-Science, Data Science, Info-cyber-science，但不論它是什麼，它是真實存在的！對圖書館而言，Data Science 或 E-Science 專家是圖書館館員一個新的專業領域。Prof. Gandel 提及有個研究是探討 E-Science 專家所需的知識、技能和能力，研究方法是採用訪談及焦點團點，研究目的是希望對資訊專業教育的課程提供建議。該研究指出 E-Science 專家的主要角色在於資料保管 (data curation)、溝通 (communication) 及電腦基礎建設 (cyberinfrastructure)。研究結果顯示：

- (一) E-Science 專家所需要的特質及其使用工具如下：
 1. 知識：資料庫、主要領域 (domain area) 的術語和方法、資訊技術及編寫程式。
 2. 技能：管理、溝通、資料庫管理、編寫程式、專案管理、系統管理及一般電腦技能。
 3. 能力：在團隊環境中工作、快速學習新知、與他人溝通的能力。
 4. 使用的工具：合作軟體、資料分享應用、資料庫系統、專案管理軟體、保全技術、網路應用及伺服器操作系統。
- (二) 對資訊專業教育課程的建議如下：
 1. 資料保管：數位資料保管、資料庫設計和管理、科學研究的核心及資料探勘。
 2. 溝通：分散式合作 (distributed collaboration) 及專案管理。
 3. 電腦基礎建設：電腦基礎建設概要、資訊系統管理、編寫程式、網路內容管理和網路互動設計。
- (三) 研究結論
 1. E-Science 專家所需技能並不僅限於自然科學。

2. 預期在資料保管和電腦基礎建設方面，會產生大量 E-Science 專家的需求。
3. E-Science 專家的角色或可代表圖書館員的新風貌。
4. E-Science 專家的養成教育，可望成為資訊專業教育中的重點課程。

最後 Prof. Gandel 並提醒我們，不是所有的圖書館館員都得成為 E-Science 專家，但圖書館需要改變！

三、美國圖書館中的遊戲活動

Dr. Nicholson 指出遊戲活動的種類遠比我們想像中還要廣泛，包括視頻遊戲（用手柄控制的電視遊戲機遊戲）、電腦遊戲（例如益智遊戲、單機遊戲、網頁遊戲及多人線上角色扮演遊戲等）、棋牌遊戲、角色扮演遊戲及歷史遊戲等。接下來 Dr. Nicholson 引用幾個調查研究來告訴我們美國圖書館發展遊戲活動的現況：

（一）某個公共圖書館調查研究顯示：

1. 約 80% 的圖書館允許讀者在圖書館的電腦上玩遊戲
 2. 約 75% 的圖書館支持遊戲活動
 3. 約 40% 的圖書館有遊戲活動項目
 4. 約 20% 的圖書館有出借遊戲
- 大型圖書館更願意支持遊戲活動

（二）另外有研究指出圖書館裡面的遊戲類型：

1. 超過 60% 是視頻遊戲
2. 約 35% 是棋牌遊戲
3. 約 15% 是電腦遊戲

（三）圖書館舉辦遊戲活動最重要的目標：

1. 吸引未受到周到服務的使用者來圖書館佔 34.83%
2. 增加圖書館作為社區中心的職能佔 18.54%
3. 為經常來圖書館的使用者提供額外的服務佔 16.85%
4. 為社區群眾提供娛樂資源佔 10.11%

（四）圖書館舉辦遊戲活動最主要的收獲：

1. 提高圖書館的名氣佔 77%
2. 參與遊戲活動的使用者會再次回到圖書館使用非遊戲類的服務佔 75%
3. 使用者在參與遊戲活動的同時也會使用圖書館提供的其他服務佔 72%
4. 使用者會和朋友一起參與活動，而且通過活動促進彼此間的社交關係佔 71%
5. 加深使用者與原先不認識的社區人群間的社交關係佔 61%

一般人很難把遊戲和圖書館聯想在一起，但這在美國卻是一個逐漸流行的趨勢。除了圖書館研討會有遊戲這樣的議題外，美國圖書館學會(ALA)亦推動國家遊戲日，藉由遊戲的推廣，讓圖書館成為人們發展社交活動及豐富文化內涵的場所，對國家遊戲日有興趣的讀者可以參考 National Gaming Day @ Your Library 網站(網址 <http://ngd.ala.org>)。最後 Dr. Nicholson 預估未來圖書館將透過遊戲傳遞文化資訊並成為遊戲設計中心，遊戲設計亦將成為教學工具之一。

四、以 ACRL 學術圖書館的六個發展趨勢談 IEEE 的創新做法

美國學術與研究圖書館學會(The Association of College and Research Libraries, ACRL)於 2010 年提到學術圖書館的六個發展趨勢如下：

- (一) 學術圖書館館藏發展及資源類型會因應捐款者要求
- (二) 快速成長的行動裝置和應用將帶動新的服務模式
- (三) 日益增加的合作將擴展圖書館在機構內外原有任務
- (四) 圖書館將持續主導發展學術交流和智慧財產權服務
- (五) 技術將持續改變服務模式和所需技能
- (六) 圖書館的定義將隨著實體空間的重塑和虛擬空間的擴展而發生改變

而 IEEE 對上述學術圖書館發展趨勢的應對策略如下：

- (一) 擴展收錄內容之數量與品質；發展新的瀏覽格式，將 PDF 轉為 XML 格式；新增圖像檢索(Image Search)；採用 hybrid 出版方式，提供傳統訂購及 OA 出版兩種選擇，藉由接受作者繳交費用，讓作者的文章得以免費開放給非訂戶之讀者取用。
- (二) 美國至少 60% 的本科生擁有智慧手機、電子書閱讀器、iPad 以及其他手持設備，圖書館和出版社都必須讓自己的資源和服務容易被讀者取得，例如文本參考諮詢服務(ext reference services)、圖書館 GPS 導覽、電子全文、OPAC 中 QRcode 應用等皆是。有的圖書館甚至設有專頁，集中放置支持行動載具的出版社連結。
- (三) 設置嵌入式圖書館館員(embedded librarians)與研究者直接溝通與工作，透過與使用者在同一個辦公環境並融入他們的工作流程，館員能夠更快速地解答使用者的問題，更有效地滿足使用者的資訊需求，並能夠在科研和醫護團隊中擔任資訊專家。同時善用合作工具亦可突破物理空間的侷限，例如與老師合作開發虛擬網站，以進入其虛擬空間。
- (四) 國外館員新角色—版權專家，提供版權法、合理使用及作者權利等方面的指導，教導學生如何寫論文、老師如何投稿。
- (五) 與系統廠商達成詮釋資料(metadata)授權合作，促進其發展以雲端方式經營索引服務之探索工具(discovery tools)。此工具比整合檢索(federated searching)功能強大，能檢索多種類型資源及內外部資源，並建立單一索引。
- (六) 因紙本轉型至電子資源，圖書館可以將空間釋放出來用於其他用途，例如跨學科合作區、家教區及學生中心等。同時遠距教學亦創造更多的機會和挑戰，使圖書館參與更多線上課程的採購，且使用者對圖書館資源線上課程的需求會越來越多。因此 IEEE 出版超過 200 個工程類教學課程，並計劃推出技術英語系列課程。

在這兩天的研討會中，看到文化的多元性及學習的多樣性，亦討論圖書館如何與數位出版保持平衡、取得雙贏。更引導我們去思考對於母機構使用者，什麼才是最重要的？什麼使我們的圖書館與眾不同，並吸引潛在的使用者？相信這樣才能走得更遠。

參考資料：

2011 iGroup 廣州學術研討會。上網日期：2012 年 2 月 29 日，檢自 <http://www.igroup.com.cn/guangzhouconference2011/>