

# 人生充滿挑戰，但我們可以學習並超越

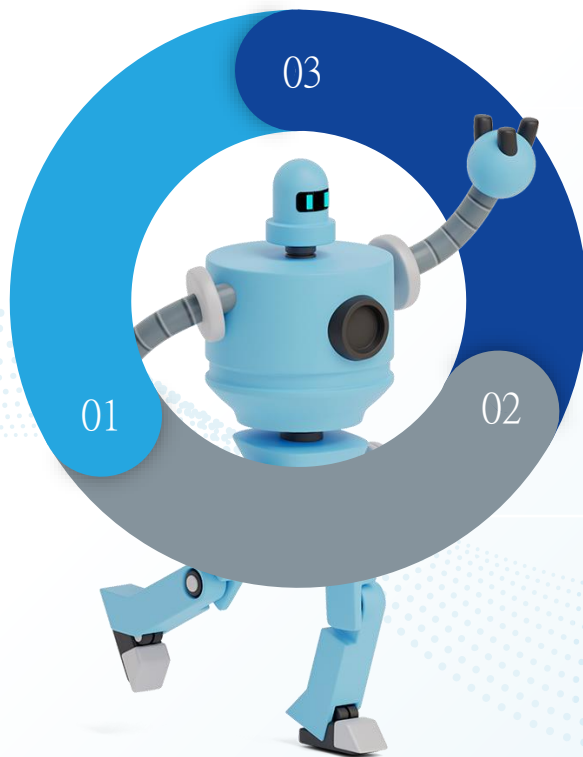
## 中原大學圖書館的故事

- 陳昭珍
- 中原大學通識中心講座教授兼張靜愚紀念圖書館館長
- 臺灣師範大學圖書資訊研究所名譽教授
- 全國圖書教師輔導團總召集人

# 科技帶來的革命性變化-I

## 微縮效應

以往各種實體儲存的文化內涵，必須耗用大量的媒材，占用龐大的典藏空間，但透過數位化的處理，可以大幅縮減其體積和重量。而原生的數位資料，所佔的儲存空間更小。



## 數位匯流 (Digital Convergence)

數位匯流是指透過數位化的方式，將不同形式或不同媒材所呈現的資訊，匯聚成可以在同一載具或平台顯示的數位資料。

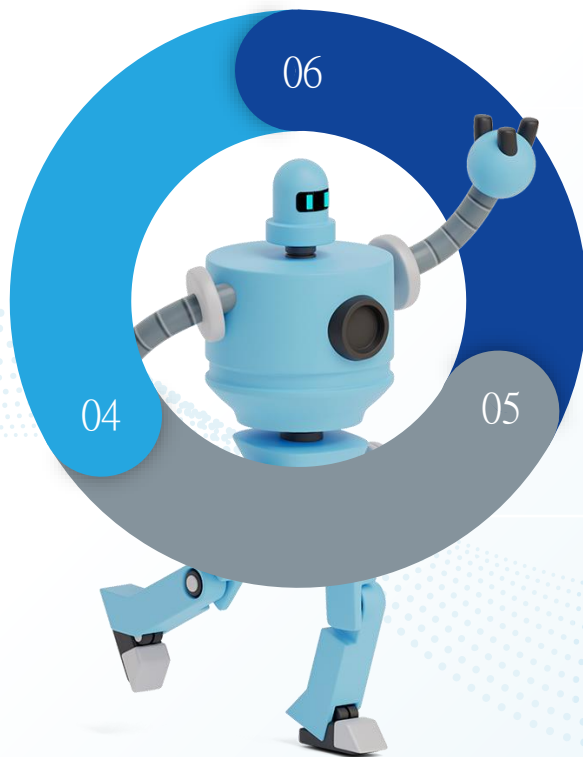
## 大數據(Big Data)

大數據帶給人文社會科學的最大衝擊和改變，不是資料數量的增加，而是分析、資料處理的方法，觀察和描述人類行為與社會現象的角度，以及呈現探索結果的工具和形式。

# 科技帶來的革命性變化-II

## 虛擬世界 (Virtual World)

虛擬世界長與真實世界的活動相互聯繫、延伸與互補；兩者之間也存在競爭或替代關係。



## 多語情境

電腦網路打破了原本被政治、宗教、語言、種族、性別…所區劃的人群界線，建立較通暢的往來管道，但即使在網路世界，各種自然語言所形成的障礙與壁壘依然存在。更何況網路世界的多語情境還添加了「人工語言」，無論作業系統或應用程式，要讓資訊界達到書同文的境地還相當困難。此外還有不斷創造的新符號和代碼語言，讓外人難以了解。

## 移動、連結與全球

因為人工智慧及雲端科技以及行動裝置的普遍運用，全球一家的理想會在網路世界實現。全球格局一旦形成，人文學者慣常的「區域」與「在地」研究方法和視角，勢必要改弦易轍。

A decorative graphic consisting of multiple parallel, wavy lines of light blue dots, creating a sense of motion and depth across the middle of the page.

AI 會不會開啟人類另一個新時代

## 2045會是人類的奇點嗎

(1)雷·庫茲威爾 ( Ray Kurzweil ) 認為 2045 奇點將臨 — 即為電腦超越全體人類智力的時間點。

(2)除了奇點，庫茲威爾也預測將來會有 **GNP**，即基因工程技術(**G**enetics) (如人造肉), 奈米技術(**N**anotechnology) (手術修復)和機器人工學(**R**obotics)的簡稱。

(3)「人類意識」上傳到電腦上也不無可能。

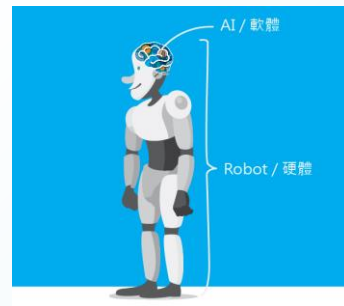
2030年僱用大崩壞：AI人工智慧讓你失去工作，還是不用工作？(井上智洋著)  
<https://www.youtube.com/watch?v=7gNZB9fORF4>



圖片來源:[http://www.sohu.com/a/164144831\\_472876](http://www.sohu.com/a/164144831_472876) · 電腦運算的速度將越來越快，未來在2045年我們將可用1000美金買到匹敵全人類大腦運算速度的電腦。

# AI時代的來臨

利用電腦模擬人類的智慧，從事腦力工作的「技術」或處理問題的「軟體系統」(e.g. APPLE 語音祕書 Siri)。



「泛用型人工智慧」能夠像人類一樣從事腦力工作的技術

「專業化人工智慧」只能解決一種專業化領域的問題。

**2030**是泛用型人工智慧預計開發完成的時間點

**2030**之後的人工智慧會徹底改變經濟與社會的樣貌

未來只有一成左右的人有工作？  
泛用型AI帶來的技術性失業，要如何因應？



# 基本收入 Universal Basic Income, UBI

無論男女老少、無收入水準限制，所有人都無條件給付最低限度生活費的社會制度。而且是以「人」為單位進行給付。

全世界十分之九的人成為躺平族？

《AI時代》

<https://www.youtube.com/watch?v=LfUERnF30pg>

# 尼采的查拉圖斯特拉如是說

- 虛無主義與末人
- 永劫回歸與超人



再怎麼努力也沒有用的想法，叫做虛無主義。在動物世界，放棄就如同等死；但人類卻創造出稍微放棄也死不了的世界，在這個不努力又不會怎麼樣的世界，得過且過的人，就叫末人。

能夠像駱駝一樣背負重擔，像獅子一樣貫徹意志，像孩子般享受人生，就能成為跨越重重險阻的超人。查拉圖斯特拉的中心概念，人類是猿猴及尼采稱為「超人」（Übermensch）之間的一個過渡形式。

## 理查史特勞斯的查拉圖斯特拉如是說

<https://www.youtube.com/watch?v=XnBjdc70Xm4&t=724s>

# 人生充滿挑戰，但我們可以學習並超越

## 中原大學圖書館的故事

- 陳昭珍
- 中原大學通識中心講座教授兼張靜愚紀念圖書館館長
- 臺灣師範大學圖書資訊研究所名譽教授
- 全國圖書教師輔導團總召集人

貝多芬失聰後的音樂作品有了  
動人心魄的品質。

貝多芬在他人生最困難的時刻創作了「歡樂頌」

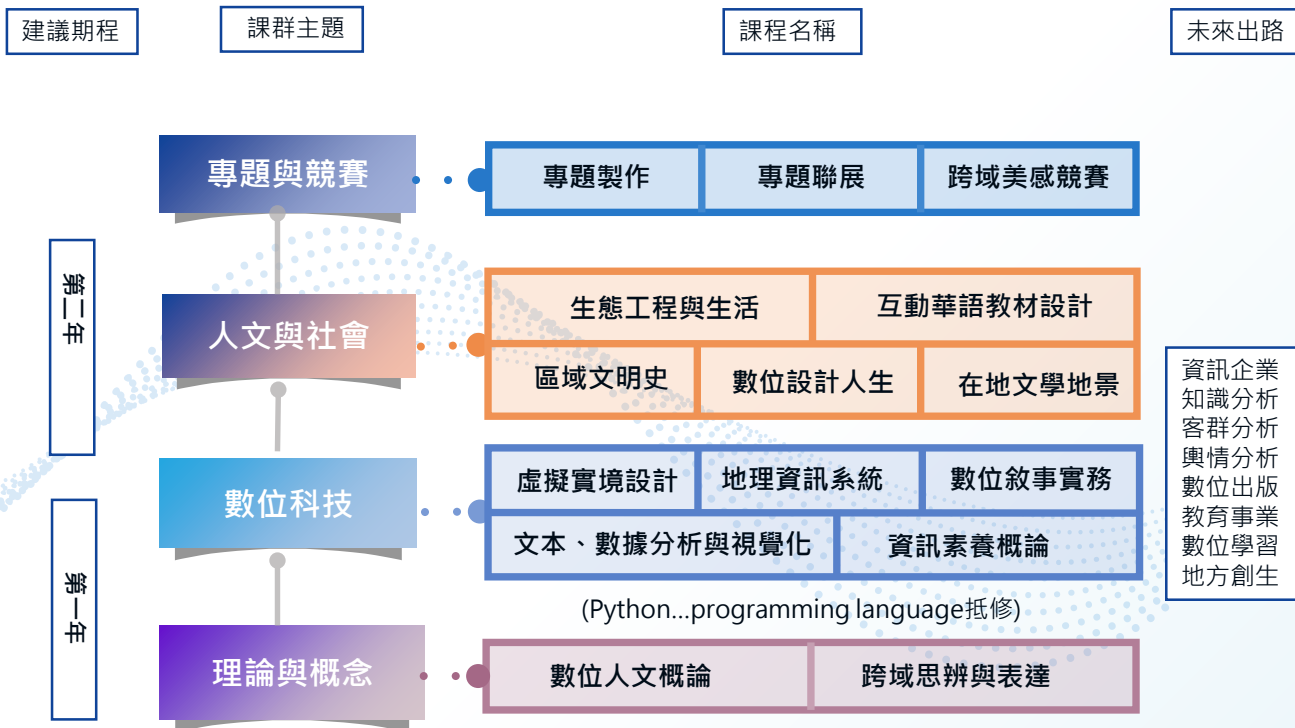
<https://www.youtube.com/watch?v=NIHuhivw958>

振奮人心的《a小調第十五弦樂四重奏》

( Heiliger Dankgesang · string quartet No.15, Opus 132 , 也稱為海立根感恩頌 )



# 中原大學數位人文課程地圖



(工作坊：香港中文大學 EduVenture VR工作坊、中原大學圖書館DH Hub 工作坊、數位人文社群工作坊)

# 人才培育目標

## 科技力

文本及數據分析

地理資訊系統

AR/VR

AIGC

## 分析力

輿情分析

文字分析

數據分析

情緒分析

## 創意力

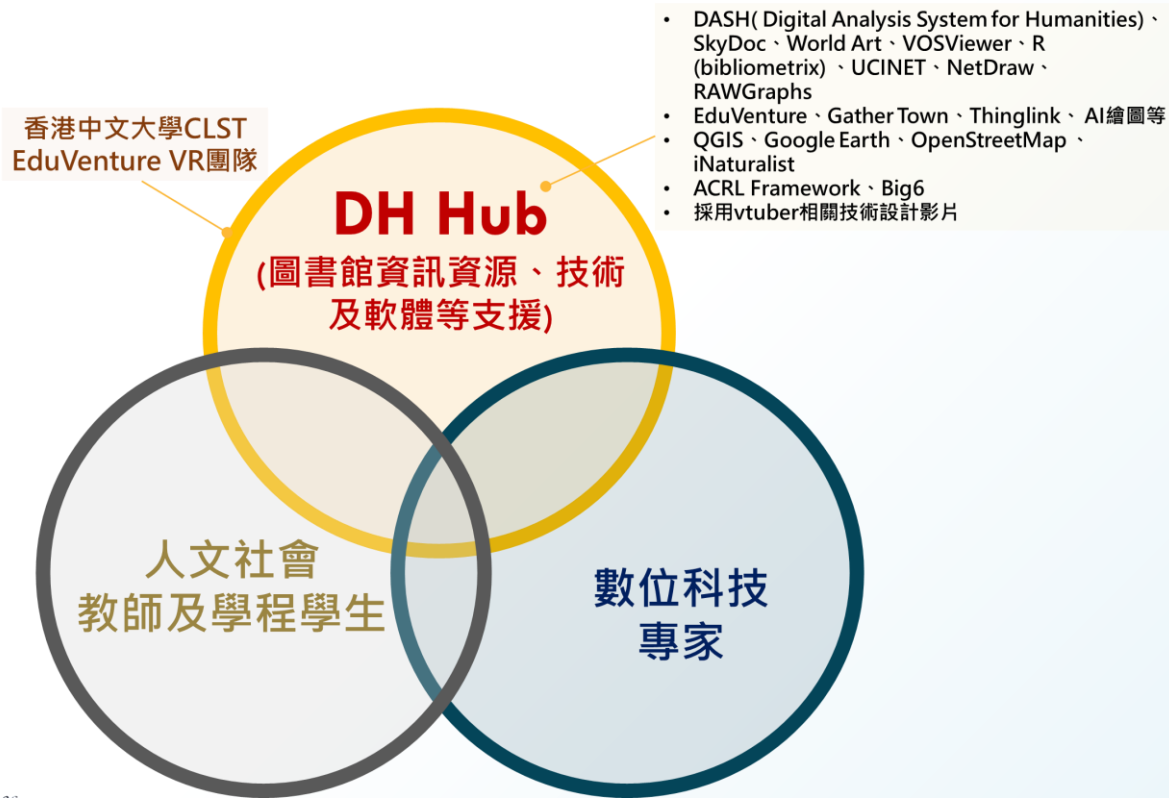
數位人文

數位藝術

社區生態

數位行銷

# 跨域人才結合與社群經營策略



**dh** CYCU Digital Humanities 中原大學數位人文中心

最新消息 計畫說明/成果 ▾ 數位人文學程 ▾ 社群經營 ▾ 推廣活動 花絮集錦 ▾ 服務 🔍

科技力	分析力	創意力
數位影音製作	輿情分析	數位人文
地理資訊系統	文字分析	數位藝術
文本及數據分析	數據分析	社區生態
AR/VR	情緒分析	數位行銷

### 圖書館數位人文中心提供下列服務

#### 1. 數位人文科技諮詢，包括下列技術：

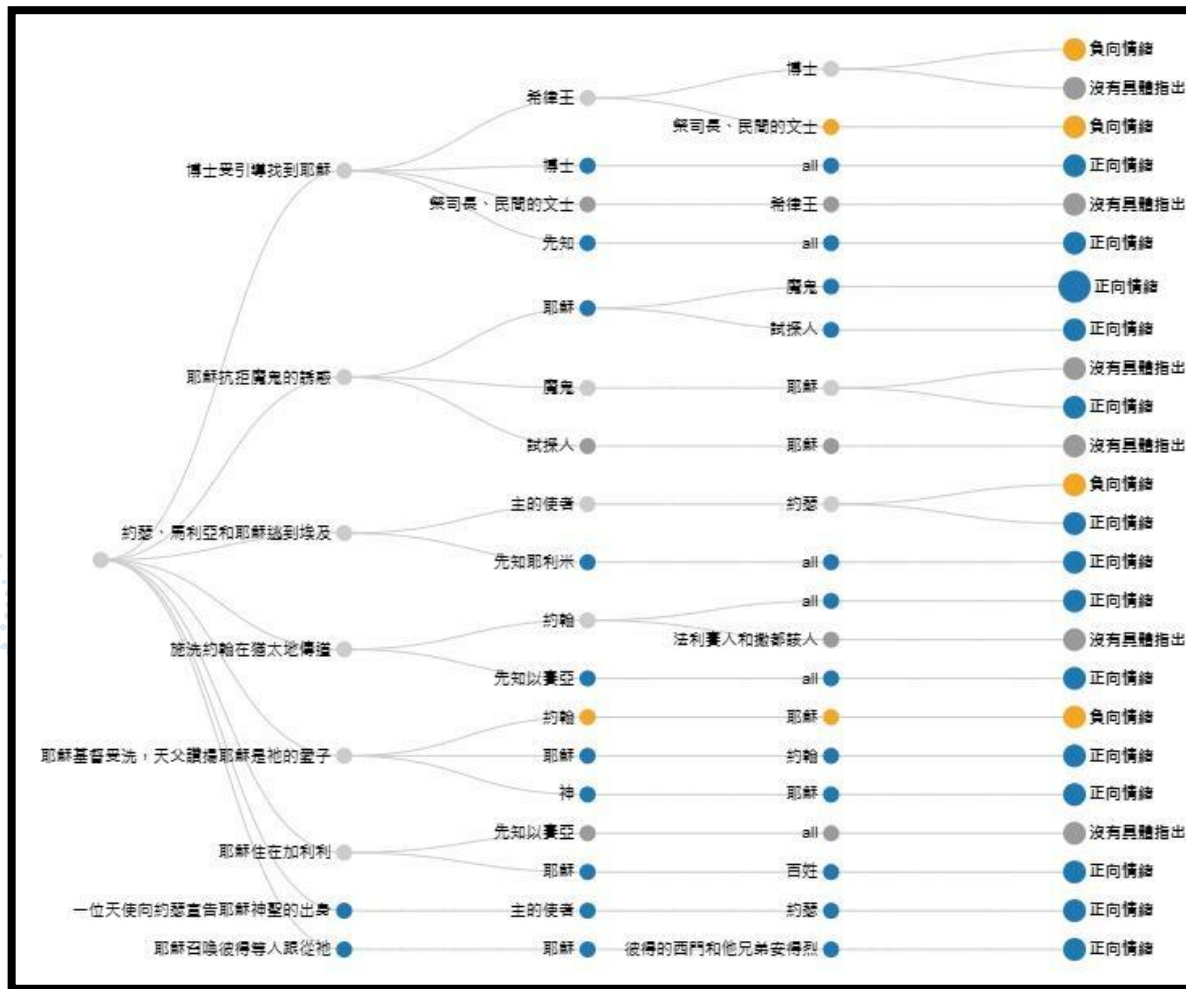
- a. 中文斷詞、標記系統：中文斷詞系統 (CKIP Lab)、DocuSky數位人文學術研究平台、Excel：\_若梅、玉秋、俊儒
- b. 資料視覺化：RAWGraphs、WordArt、HTML5文字雲、VOSViewer、UCINET\_若梅、玉秋、俊儒
- c. AI繪圖及影片製作：Clipchamp、CapCut、D-ID、LeiaPix、Playground AI、Bing Images、DreamStudio、Midjourney、11Labs、ChatGPT\_樞茹、佳穎、介棋
- d. AR/VR：EduVenture、Gather Town、Thinglink、AIGC、Gather Town\_樞茹、佳穎、介棋、俊儒
- e. 地理資訊系統：用QGIS、Google Earth、OpenStreetMap、iNaturalist\_月秋、燕妥、純萍

#### 2. 數位人文工作坊

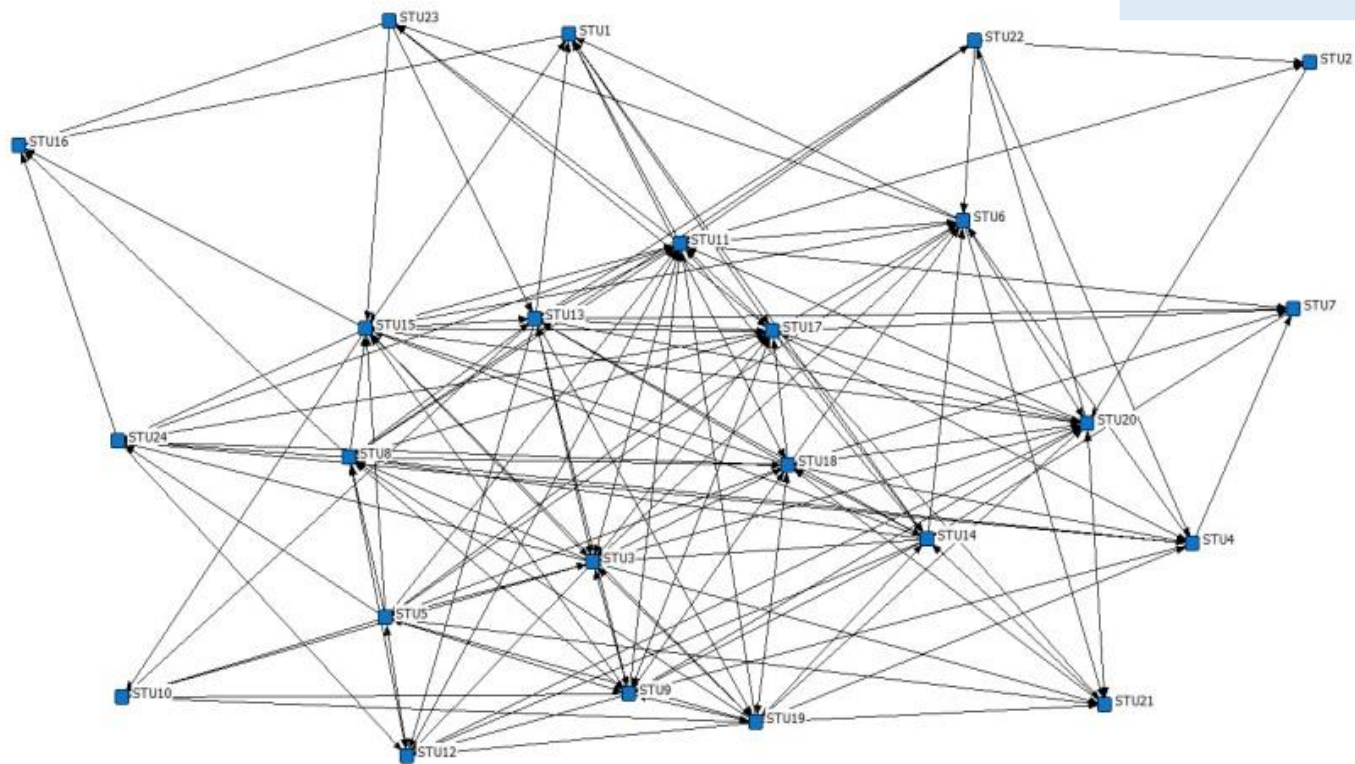
- ① 芳雅



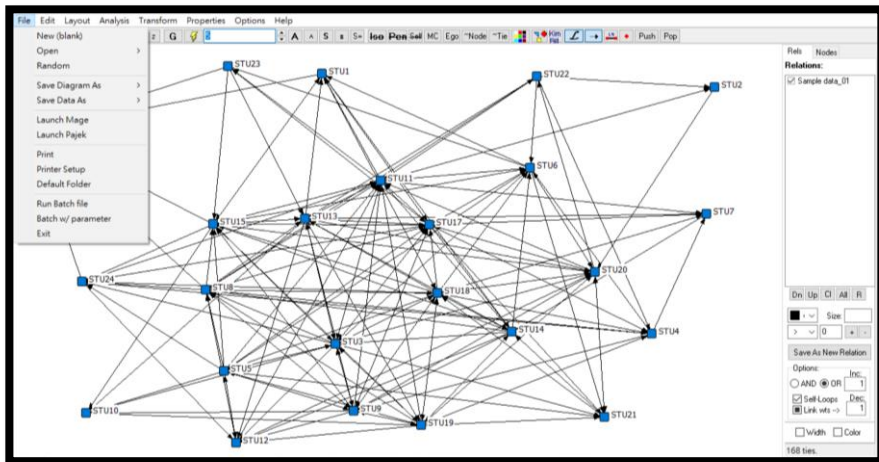
# 學生作品



# 學 生 作 品



# UCInet 社會網絡分析

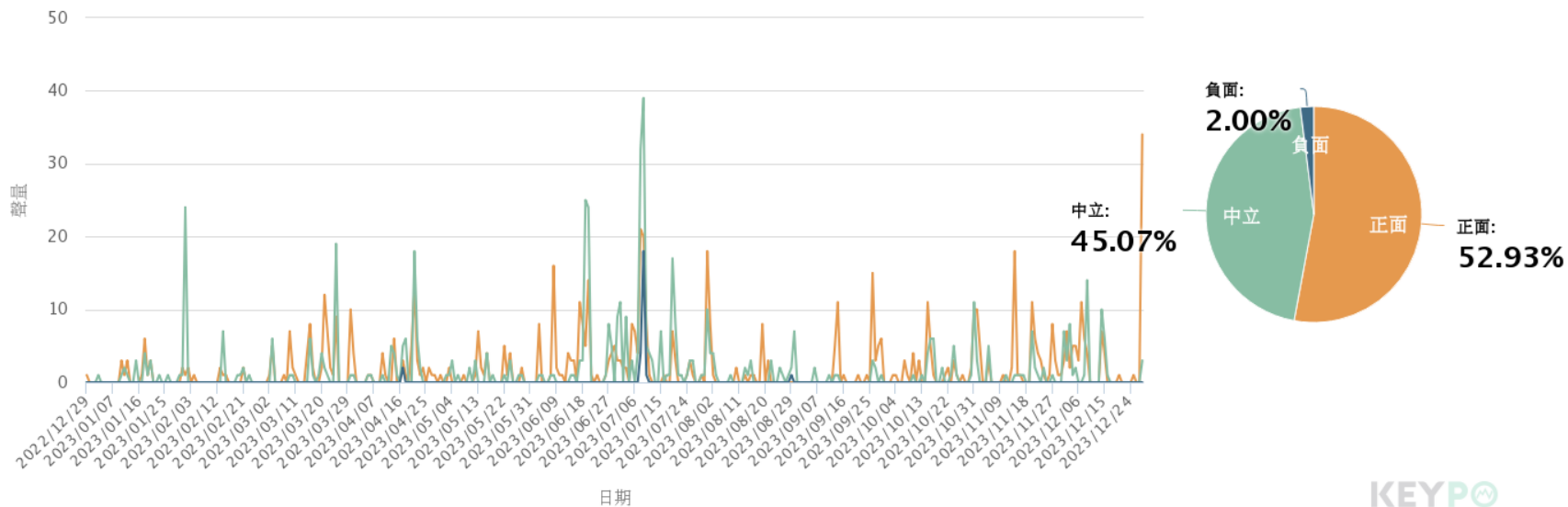


# VOSviewer 熱門議題趨勢分析

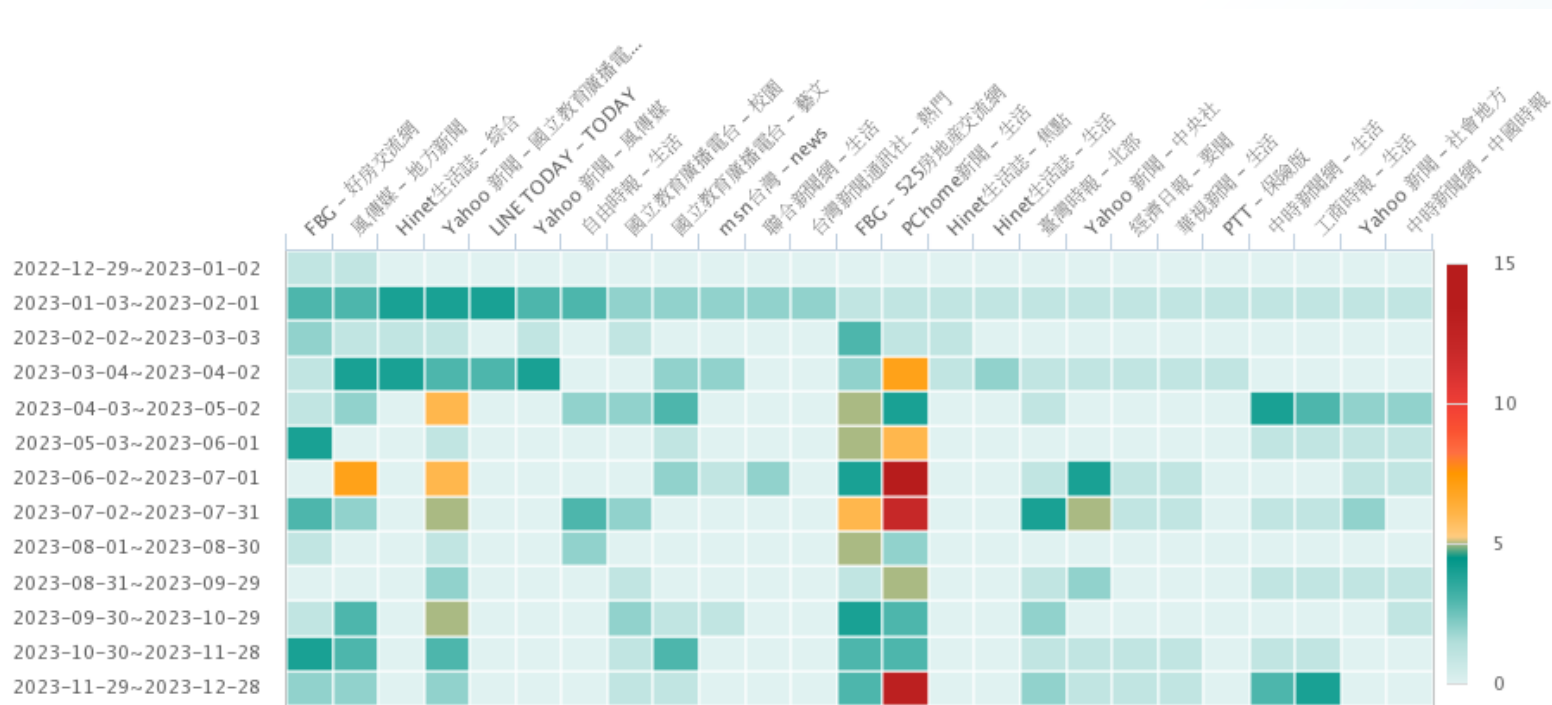


## 網路大數據分析 (Keypo)

● 正面 687筆(52.93%) ● 中立 585筆(45.07%) ■ 負面 26筆(2.00%)

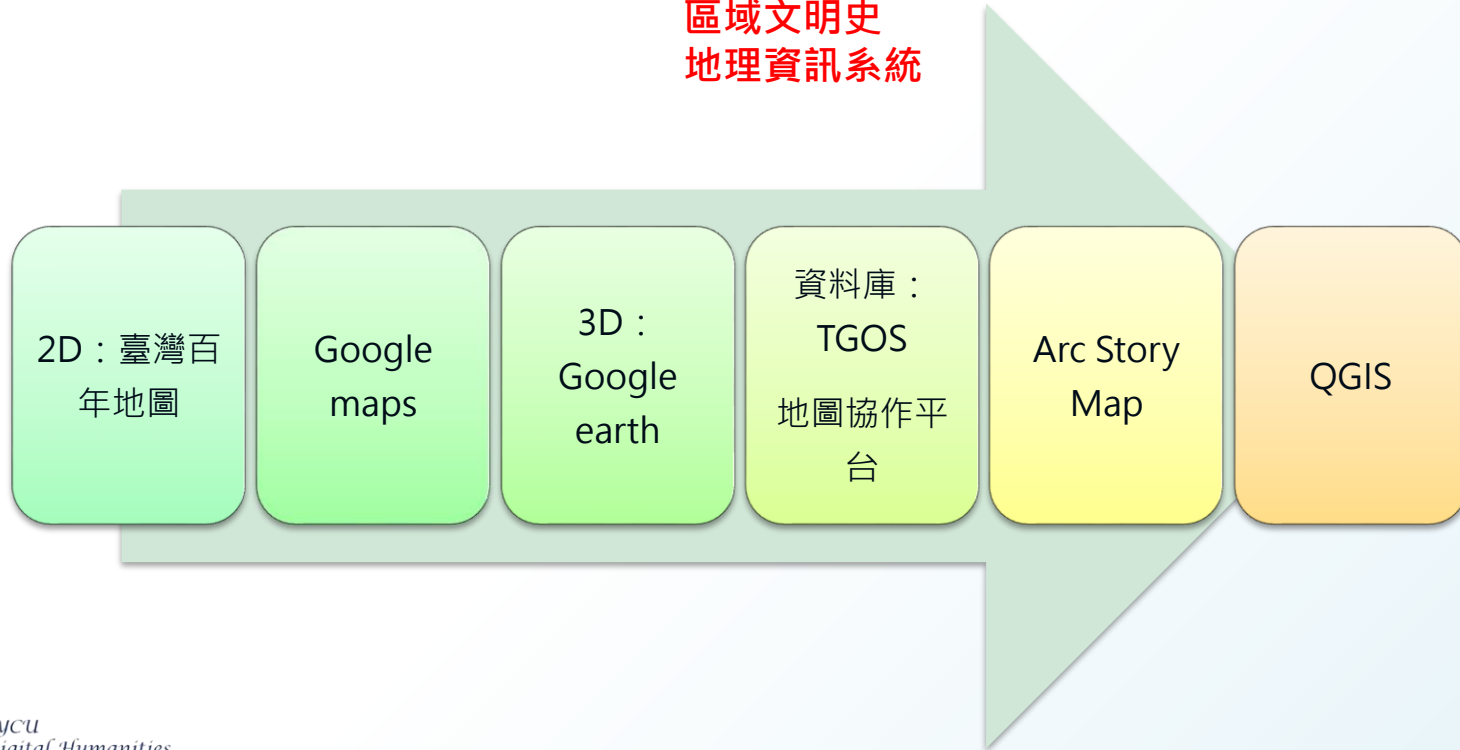


# 網路大數據分析 (Keypo)



# 地理資訊系統

課程：數位人文概論  
區域文明史  
地理資訊系統



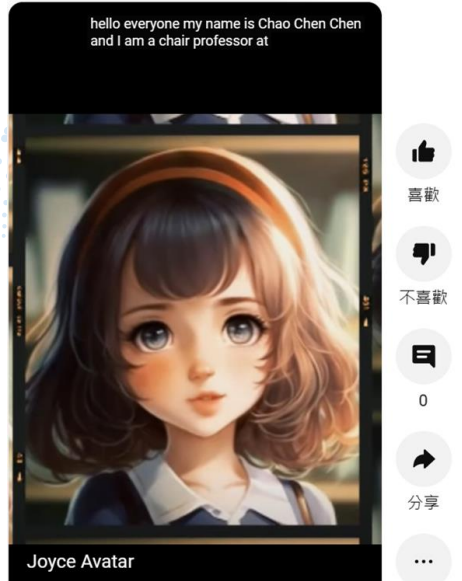
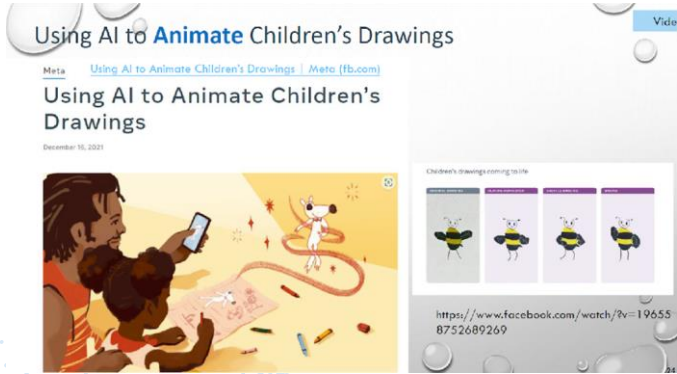
# 5/1 學生課堂實作



柯惠玲、張哲維老師。區域文明史課程簡報

# AI 繪圖及影片製作

[https://youtube.com/shorts/wswgSx\\_LONG?feature=share](https://youtube.com/shorts/wswgSx_LONG?feature=share)



Playground AI  
Midjourney  
Stable Diffusion  
LeiaPix Converter  
ChatGPT AI  
DALL.E 2  
RUNWAY GEN1  
Clipchamp  
Capcut 剪映 -圖文成片

照片 圖片 Playground  
AI/Midjourney + 稿件  
ChatGPT + 音檔 ElevenLabs +  
AI 合成工具 D-ID



## VR & AI 技術

課程：在地文學地景  
虛擬實境設計



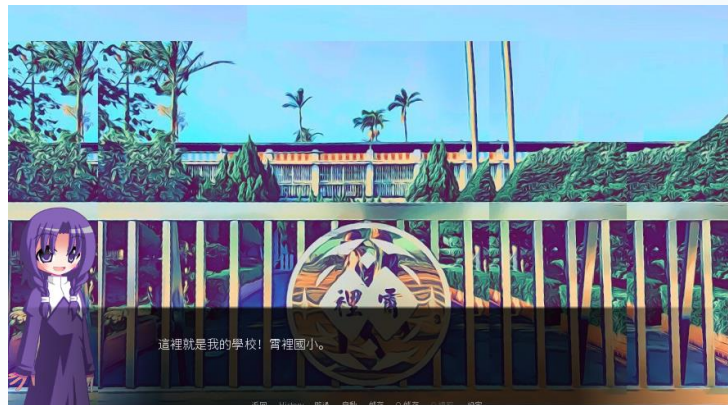
EduVenture-VR



# 數位敘事互動遊戲設計

以 Renpy 視覺遊戲引擎進行設計

課程：生態工程與生活  
數位設計人生  
互動華語教材設計  
數位敘事實務



廖宜瑤老師。互動式華語教材設計課程簡報



## 數位人文與研究： 文本資訊分析暨視覺化

主講者：陳昭珍教授



### 協同分享者：

- 顧若梅: Docusky
- 張玉秋: Word Art, RAWGraphs
- 陳怡親: KEYPO
- 陳俊儒: UCINet, VOSviewer

時間：4/30 12:00~14:00

地點：圖書館一樓 普仁小集

### 主辦單位：

中原大學人文與教育學院  
智慧人文與未來人才培育計畫

### 協辦單位：

中原大學張靜愚紀念圖書館



數位人文與研究：  
地理資訊系統



數位人文與研究：  
善用AI 工具

未來充滿挑戰，但我們可以學習並超越

敬請批評指教