

國立故宮博物院兒童暨青年事務推動諮詢會

第二屆第二次會議紀錄

壹、時間：109 年 7 月 2 日(星期四)上午 10 時

貳、地點：第一行政大樓大會議室

參、主持人：吳院長兼召集人密察

肆、出(列)席者(詳簽到表)

伍、會議資料(詳如附件)

陸、會議摘要

一、主席致詞：

前幾天本院辦理「數位人文論壇」直播，會中已明確提出故宮目標—「友善的博物館」，在各式各樣層面上達到友善；「開放的博物館」，包含 Open Data 與青諮會，並非關起門來想自己要怎麼做，而是要開放、聆聽大家的意見；「智慧的博物館」，脫離傳統工業時代的做法，包含內部行政的管理、對外的運作，都須借助智慧科技的幫忙；「普世的博物館」，不是只有台灣的、中國的、中華文化的博物館，現在有雲端，且我們的文物本身就有普世的水準。

綜合以上四點，故宮會有很多的改革。Open Data 用比以前更快的速度上傳，讓民眾在線上策展，希望全世界的人都可以用我們所釋出的資源，做故宮線上策展。這些文物是我們為全人類保存的文明遺產，是全人類都應該來詮釋它。這波疫情讓大家看到數位與網路是 21 世紀博物館都會做的事，既然有這麼好的科技可以幫忙，就應該把這些全世界的文明遺產，大量的、積極的開放出來。還有最新的 5G，使得傳輸不再是瓶頸。

這些新科技幫我們做出很好的條件，我們會不斷地往剛剛說的這幾個方向走。除了青諮會之外，我們馬上會成立有國內外專家的「展示諮詢委員會」。我們會引進院外、國外人士的意見。這是故宮很好的機會，疫情是危機也是轉機，這些科技讓我們的改革相對簡單，也希望持續獲得大家幫忙。

二、報告事項(略)

1. 報告案一 (10 分鐘)

案由：「線上故宮」業務報告 (報告人：教育展資處資訊統合運用科)

2. 報告案二 (10 分鐘)

案由：北院教育推廣業務報告 (報告人：教育展資處教育推廣科)

3. 報告案三 (10 分鐘)

案由：南院親子月活動規劃報告（報告人：南院處教育展資料）

三、意見交流：

（一）孫諮詢委員梓云：

這次我剛好有機會和院長一起錄製 Podcast 第一集，在第一集當中的提問都是我和兩位青年代表蒐集學校同學的問題，原本對於錄音現場感到有點擔心，也不知會不會得到年輕族群的青睞，後來收聽內容覺得效果還不錯。我有推薦給我的同學收聽，他們相當喜愛在睡前重複收聽，認為可以沉澱心情，並推廣給自己的朋友。學校教授也有聽到，回饋說節目不錯，認為院長很有趣。我認為這個談話性的企劃很棒，效果比預期中好，讓聽眾覺得較為親近。

※本院吳院長密察回應：

我記得錄音當天，孫梓云同學問我：「這些題目可以問嗎？」我回復：「台灣是自由的社會，為什麼不可以問。」我可能答得不好、丹田不夠力、聲音低沉，所以讓同學覺得有催眠效果。重點是不要太嚴肅，大家把故宮的院長想太嚴肅了。

（二）劉諮詢委員惠媛：

今天聽的三個報告案，讓我覺得很感動。因為在疫情期間，全世界博物館、美術館都在鴨子划水，面臨來館人數遽降的狀況。而故宮則和世界一流的博物館、美術館一樣，是用策略性來思考如何有目的的行動。如同院長說的，危機就是轉機。大型的博物館比較不會使用迷因、搞笑，是有分層次在進行，像是故宮的 Open Data、Google Art Project、街景式觀覽等，都很有格調、非常吸引人，可以感受到故宮團隊的專業、經驗與熱忱，讓我很引以為榮。尤其是善用工具的意義，不管是線上策展和 3D 內容，都是為了運用新的工具開發新的觀眾。

疫情後，各個博物館都在打開雙手，嘗試利用不同途徑去親近觀眾，我想這是很專業的問題。看到南院、北院將策略性的思考轉化為 Action Plan，設計很多的活動。站在博物館同業看來，未來博物館不只是展覽中心，也是創新中心、教育中心與資源中心，故宮一直是領先的，我覺得相當感動。

我同時也是教育部美感與設計創新團隊，我們在這段期間也做了美感與 AI 的結合，用「美感智慧」做了給 11-15 歲青少年的報紙。報紙本身是美感教育，我們也做了跨域的嘗試，最新一期則是 AR。用手機可以看到台灣年輕團隊的作品，比如以「設計」為主題，房間就能用 AR 上色。用平凡的載具，

希望透過閱讀的行為跨域，我們做的是並非傳統的藝術教育。上一期主題為「傳播與溝通」，運用象形文字、埃及文字，我們也規畫故宮的清明上河圖、講了歷代的藝術家怎麼與人溝通、芬蘭孩子如何。我們想讓孩子知道，世界很寬廣，除了純美術之外也有別的。我們目前在嘗試進入 100 個班級實驗教育，訓練老師如何連結素材進行培養美感的教學，我們連結天文、地理、生物、新聞攝影等，之後才進到美術設計，希望有機會能跟故宮一起合作。

（三）許諮詢委員芯瑋：

從剛才聽到的報告案看來，我認為目前故宮所有進行的計畫都符合院長的願景，是一個開放、友善的環境。身為年輕人，我可以感受到故宮跟小時候已經不一樣了。上一次來故宮是看「鄭問」展，再上一次就是國小學校旅行了，我們這一輩的年輕人對故宮的印象都還停留在陰暗的形象。今天參訪在兒童學藝中心拍了很多照片給家人看，他們也都很驚訝看到故宮變得這麼不一樣。

我剛剛上了故宮 Youtube 頻道，發現了很多新的影片，比如高中生跳舞等等。但我個人有觀看紀錄的，則多為北京故宮的影片，比如「我在故宮修文物」。剛才我也與登錄保存處岩處長交流，處長相當熱情，我建議故宮與其僅是修完文物展示給觀眾看，更可以將這個過程開放讓觀眾參與，並不是讓觀眾一同修復，而是讓觀眾了解修復文物的過程。我們這一輩年輕人很快也要成為家長，要怎麼樣吸引這一輩的眼球，用青年的語言創造更多互動，很值得期待。

※本院岩處長素芬回應：

故宮一直都有保存維護專業影片的呈現，如公視幫我們拍的修復影片。我們可以詢問可否連結至本院官網。

（四）林諮詢委員啟維：

最近幾個月我較頻繁來到故宮，為兒童學藝中心展示更新審核，並提供建議，感受到故宮的用心。故宮的活動相當吸引人，然我親自體驗南、北院網頁訊息，並沒有更進一步的連結與更新的資料。如果在故宮網站上讓大家體驗淺嚐部分關卡，會更加吸引人，讓整體宣傳上補上臨門一腳。例如許多企業和政府機關的活動網頁以互動的介面，透過小動畫讓觀眾有興奮期待感，以及一些資訊的補充。

建議兒童學藝中心開幕之後，可以規劃一些闖關活動。空間是「被動」

的，使用一個 Campaign(活動)來「主動」宣傳，效果會更好。

※本院吳院長密察回應：

我們的官方網站有改善的必要。本人關切故宮官方網站已久，博物館的網站應以使用者角度出發，而非以業務內容為考量，我們的官方網站目前正規劃要改善。台灣政府機關的網站，「化石化」的比例很高，我們一定要有專人更新、維運，否則無法滿足觀眾的需求、與時俱進提供資訊。

(五) 祝諮詢委員本堯：

疫情對產業有很大衝擊，我很感動故宮以積極的方法，用策略性的角度行動，沒有失去一流博物館應有的作為。我分享這段期間我們公司城邦的改變與經驗給大家參考：

1. 疫情影響最大的衝擊不是內容的給予，而是廣告。現在有很多廣告商抽單，即使增加會員，營收卻大幅下降，流量再也不是獲利的保證，這與以往是完全不同的情況。我們發現這麼多的產品，在資訊過載的情況下，能靜下來看書、觀看內容的狀況是很少的。相較過往 SARS 期間，這次疫情間看書的需求並沒有增加太多，但是音頻產品(如 Podcast)需求則是相對地增加，也獲得好的反應。
2. 因為在這段期間，流量不是獲利的保證，所以過去許多以流量為經營者的人，會開始「蹭流量」。舉例，現在因為無法出國，許多人會去台灣熱門的景點，所以很多網紅就會提早去到該景點拍照片，在別人搜尋時就會看到他們的照片，他的紀錄會被 Google 搜尋結果排在前面。在這段疫情期間消費緊縮，民眾渴望外界資訊，透過「蹭流量」的方式可以有效增加接觸率，讓原本與我們無相關的人群與我們發生接觸。
3. 增加接觸率是希望更多人進來，部分人被「圈粉」，這樣就能成功，不用花太多廣告費。我認為「化石化」的網站不一定全部錯誤，以公路局來說，因為人們對他有需求，所以不須招徠客群。但像博物館是以服務為主，則無法「化石化」。過去故宮有一定的地位，然現在一般人透過網路也能夠有話語權，所以故宮必須要主動，而 Campaign(活動)是一定要做的。這些活動的知識內容可能較為淺薄，但是能夠吸引觀眾，找到新的接觸。
4. 對於內容業者來說，5G 跟內容到底有什麼關係？我們公司研究了一年，目前仍找不出結論，5G 究竟有什麼必要性？希望在座先進跟我們一起尋找答案。

(六) 劉諮詢委員安婷：

我這次來到現場有兩個身分，在家長的身分上，我要謝謝故宮，在我懷孕期間來到故宮的次數比過去都多，因為來到故宮是很好的胎教。

而在工作場域上面，我負責的單位是 TFT(Teach For Taiwan，為台灣而教)，在 2017 年曾有幸和故宮合作，我們是關注台灣偏鄉教育，所以今天也會以偏鄉、資源弱勢地區的角度，來去思考故宮可以多做什麼事情。

在剛才參訪的行程當中，感受從孩子視角出發的體驗、哺乳室的設計、還有院長願意做 Podcast，這麼快速變動的思維，我不認為這是理所當然的，這些都讓我相當感動。而從偏鄉教育的角度，看到許多的嘗試也讓我很有感動，等一下的建議也並不是代表故宮做的不好，而是可以一起來思考如何進步。

TFT 在思考偏鄉教育、教育不平等的議題之下，會以 3A 的角度來進行：Access(普及性的)、Achievement(認知型的、學業成就)、Aspiration(非認知能力、自我認同感、恆毅力、整合力)。故宮目前已做的偏向 Achievement，像是知識庫的建立、STEAM 課程的結合，尤其是透過線上資源，讓不同地區的孩子都能看到關於 Achievement 相關的內容，因此我今天主要以 Access 和 Aspiration 的方向進行討論。

在 Access 部分，可以與院長所提及的「Friendly」(友善的)相扣。近年來，偏鄉教育是熱門搜尋字，但許多人出發點常常是自己，而非從使用者出發。例如，很多活動需要偏鄉老師花費力氣申請，但偏鄉學校人力已短缺，孩子家庭也功能不佳，老師們在疲倦的狀態下，已沒有力氣做常態性的申請與文書工作。如果我們要從 Friendly 的概念提高 Access，我建議：

1. 轉換方向性，不是讓資源等著「被申請」，因為資源末端的學校較無餘裕申請。可透過地區深化的合作可能，與地區的種子老師與種子家長進行常態性、深度合作，應充分利用在地網絡，透過在地大使推動雙向的交流。建議於區域找種子、深化的窗口，是以常態性的存在，而非一次性。
2. 另外想知道故宮思考這些活動目標時，對於未來偏鄉的想像為何？比如剛剛看見有 71 所學校來參訪，也有原住民學校數間，但台灣有 1000 多所的偏鄉學校，所以目前服務的比例仍較低。好奇未來中長程的規劃為何？服務的普及率會多高？期待他們與故宮的關係會是什麼？

最後，從 Aspiration 的角度來看的話：

1. TFT 過去曾與台中國家歌劇院、兩廳院合作過，他們會事前規劃課程，提供模組化機制，讓孩子先了解古典音樂為何、進入場地時的行為，同時也

邀請家長一起參與，並在前置的模組讓家長一同參與。學生回去後也有模組化教案，讓學生反饋經驗，使學習深化。孩子在前後深化的模組教案當中，發展起對音樂、文化的興趣，如果只有參加一次性，則效果有限。

2. 另外，國外有博物館成立了 Children's Council，類似於疫情中的「兒童記者會」，翻轉過去對於兒童使用者參與形式的想像，故宮未來也可考慮徵詢偏鄉孩子的意見，與偏鄉孩子深度的合作。

※本院徐處長孝德回應：

故宮長期服務偏鄉，比如創魔列車進校、進班，以及數位微型展，我們也辦理種子教師的培訓，並運用奉天宮、龍山寺的經費，邀請學生來到故宮參觀、也參觀台北的其他景點。後續如有需要，則可透過教育資源鏈結，至故宮教育頻道，隨時取得教育資源。以上是故宮目前辦理的情況，故宮還有很多提升的空間。今年我們會進入 80 所小學，也有一些學校還沒確認，委員有提出的部分我們會繼續努力。

※劉諮詢委員安婷補充：

補充說明，偏鄉還有偏鄉中的偏鄉，比如恆春半島的資源就少於屏北、花蓮的南區與花蓮市的資源也不相同。在 Access 的部分，未來如果有機會，有我們可以協力的地方希望可以一起合作。

（七）孫諮詢委員瑋成：

每次來故宮看到的東西都很不一樣，我想針對大專生使用者立場分享一些想法：

1. 回應梓云所說 Podcast 的節目，Podcast 很方便，開車、坐大眾交通工具都可以聽，是養成課外學習習慣的好工具。我建議未來故宮可以考慮找故事型 YouTuber 一起合作，行銷效果會很好。比如 YouTuber 老高與小茉的敘事手法會包裝成解謎的過程，觀眾會想在節目找線索。

2. 故宮有非常豐富線上資源的推廣，但大專生可能不太知道如何使用故宮的資源和工具。因為他們沒有機會聽到剛才的介紹，像是新生入學時，學校會告訴學生如何使用學校資源。是否有針對大學生做推廣的可能？我過去從擔任校園大使推廣的任務，校園大使可以透過撰寫與學校議題相關的文案，結合社團、課外組，整合學校內的資源與學校的定位。我建議可以透過學校大使、校園小幫手來宣傳，把資源推向高中生、大學生。

3. 在官網的部分，以大學生的角度來看，很多活動都是針對專家或親子，建議在網站上分別年齡層，例如成立大專生的專區，將資源整合，可以更直

接跟故宮有所連結。

4. 透過種子與平台，建立青年與故宮的話題與社群，不管是大專生資源平台、YouTuber、Instagram 等。我建議可以考慮更照顧大專生這個社群，因為其實他們也有一定程度的影響力。建立類似「公民參與討論」的機制，讓青年能夠一起討論關於故宮的資訊。

※本院徐處長孝德回應：

回應孫委員所說，補充說明故宮目前運用 Open Data 辦理「線上策展人」比賽，這個活動即是鼓勵大專生運用 STEAM 素養，與故宮合作，也是一種非典型的振興方案。

(八) 王諮詢委員俊傑：

現在博物館的經營非常困難，如何兼顧學術專業、深度與普及性的人流、教育性，兩者之間如何達到平衡是個難題。方才院長所提成立「展示諮詢委員會」，我認為可以把展示與內容策畫做更好的連結，現在國際大館都在這兩者當中著墨，雖然還有線上、數位、推廣等周邊的活動，但我認為博物館本館的主體還是最重要的，畢竟是一個館對外身分的代表。

剛才我們參觀兒童學藝中心，兒藝中心是很重要的，以龐畢度來說，兒童的展示空間與思維與給大人看的展是不一樣的。我剛剛在看兒藝中心時，覺得空間有點小，以新媒體展示為主體，會有許多限制，相較於傳統展間，需要比較多後台與腹地。進入展間如能有更好的動線，針對較小年齡的互動的關係，效果能夠更好。重視兒童藝術是很好的事，希望故宮可以給兒童更多的資源，跟給大人的資源比例可以平衡一些。

關於故宮 Instagram，我建議應該要減少資訊，以經過設計、快速的視覺概念為主。我認為「小小的我遊故宮」影片很有趣，建議這個部分可以發展成一個系列，而青年節用現代術語套用也很好。而唐鳳跟副院長對談的宣傳，建議不應放資訊，而是活動中的側拍以及與文物的關係。建議針對不同媒體來設計資訊的呈現，因不同媒體的對象與功能皆不同。

教育部新課綱開始實行，較重視美術、新媒體藝術、藝術生活等議題。剛剛看到故宮有與歷史學科中心合作，建議未來也可以考慮跟美術學科中心合作，擴大故宮與教育的關係。

故宮活動是相當多樣性的，非常用心的與劇團、設計師、網紅合作。但故宮為國際級博物館，應提升對於「跨領域」的思維，跨領域是要打破類科的限制，應該要有一些思考與設計，比如與表演藝術合作，是要透過不同領

域的新思維，討論把不同領域的創作手法帶入，目的是要創造一個大家沒有體驗過的新形式，對故宮產生新的藝術思維。跨領域思維在推廣時要有個全面的提升，進入一個不一樣的層次。

(九) 黃諮詢委員意晴：

做為一個 20 歲且科技成癮者，以我的角度提供一些建議：

1. 在兒童學藝中心部分，除了新媒體藝術的導入，建議增加一些其他感官體驗。並且建議將各議題敘述完整，以現在生活中延伸的有古今差別物件的轉換，例如現代社會使用工業生產的塑膠袋，而以前的人是用什麼來裝東西？利用完整敘述幫助孩子深入理解。另外，建議多讓年輕人展現自我，除了可以掃描展示自己的畫，可以設計連結分享到自己的社群媒體。
2. 在導覽大廳的部分，我相當喜愛呈現出書法作品的釋文的互動功能。
3. 在 Google Art API 的部分，我曾於半年前申請 API，目前尚未通過，建議在受理速度上可以改善。
4. 配合教導 AR 濾鏡的教育推廣活動課程，建議可以創造一個故宮專屬的 Instagram 濾鏡，以此包裝故宮品牌，並作為一種示範，例如現在許多歌手發佈新專輯時，也會透過符合專輯形象的濾鏡宣傳。
5. 在 5G 的議題上，在數位媒介的資訊給人帶來更多的選擇，在 VR 體驗當中，一般拍攝手法為單向，如需拍攝影片則使用九宮格的拍攝方式。在 5G 的形式上，可以眼動儀追蹤，例如看電影時，可以追蹤想要聚焦的人物視角，促進觀影後的討論。
6. 在故宮青諮會議的建議上，許多委員會在筆記上記錄再口頭報告，有很多內容會缺乏文字補充，無法描寫完整。建議開啟線上同步編輯的 Google 文件，讓委員們撰寫自己所陳述的內容，並且透過電子內容取代紙本寄送，也讓更多人理解青諮會的作用和任務。
7. 建議與現代時事結合，例如在下半年度最大的活動就是跨年，建議可以辦理在故宮跨年的活動，可以讓大家看看古代人如何跨年。透過古今之間節日與文物之間結合、創造火花，將人群吸引回故宮。
8. 因本人目前亦擔任台北市的鄰長，在每個鄰當中常有辦理參訪政府機關的活動，建議故宮與台北市合作，透過鄰長成為種子，帶著社區裡的隔代教養的家庭參訪故宮、聽導覽。

(十) 李諮詢委員柏廷：

今天針對數位化的部分做說明。數位化是一直在進行的方向，因為疫情而將這件數位化向前推進。剛才參訪兒藝中心與導覽大廳，皆為常設展，我覺得是很好方式，讓孩子和一般觀眾透過數位方式接觸故宮的文物，是一種數位的入口。關於數位化的部分，以下一些提問：

1. 3D 數位典藏有各式各樣的應用，想問故宮的檔案格式是什麼？立體的、貼圖的、材質的檔案，如何做管理？網路上這幾年看到許多的案例，例如大英博物館 Open Source，讓大家可以下載他們的模型，讓全世界的人都可以自己 3D 列印，變成家具、擺設，讓文化進入他們的生活。以及 IKEA 之前也使用 AR，讓民眾可以直接看家具。Google 今年也推出 Google AR，可以在畫面中產生動物。在這當中，台灣則可能會有文資法的問題，如何將製作的 3D 檔案推送至各種應用的方法？
2. 如何儲存會是個議題。國際上有組織在做各種遺跡的 3D 掃描，為了在天災人禍意外後，可以修復世界上的遺跡。想問故宮所掃描的 3D 檔案是如何保存這些已經做好的檔案？
3. 數位把所有現實的東西變成 0 與 1 的檔案形式，打破空間限制，可以延伸成各種策展方案，可以有更多連結性。例如跨時、跨地域的博物館合作，或與非博物館機構合作。
4. 《一級玩家》在講 VR 虛擬遊戲，每個人都可以創造角色，跟現實生活不一樣。今天所說到的「線上故宮」，在虛擬的世界裡，跟現實的故宮有什麼不一樣？在《動物森友會》的故宮當中是一種線上故宮、網站也是一種線上故宮，或許在 VR 裡面，故宮可以是個遊樂園，可以運用大數據塑造不同的線上故宮的樣貌給不同偏好的人看。以 VR 來說，NBA 可以付費讓人用 VR 看 live 球賽。像演出也可以使用 VR 等工具直播，可以產生線上與線下的連結，互動展示也是一種方式，或是在行動載具上有什麼提升連結性，將虛擬和生生活透過數位的方式連結在一起。

(十一) 黃諮詢委員意晴補充：

建議在硬體外觀上要說一個完整的故事，例如志工的衣服建議也該改變成冒險家的樣子，並且小孩子問他的時候，一律回答我是小翠的朋友、冒險家的一員，這部分可以參考迪士尼玩偶的做法。

※王諮詢委員俊傑補充：

之前曾在倫敦博物館，每周的博物館日期間，有許多穿著白袍維修員服裝的教育人員，進行實境的教育導覽，很活潑深入。

※孫諮詢委員瑋成補充：

「驚奇製造所」以情境式、實境的體驗，辦理微醺大飯店的活動，以故事帶領人們進入場景，可以帶出人的情感，與生活有所連結。

四、召集人總結

感謝各位委員集思廣益，就本身的專業提供很多很好的建議。剛才報告時間太多，讓大家無法暢所欲言，以後要留多一點時間給委員發表。U字型的會議空間過於制式，需改變開會空間，或者是把開會的頻率增加，請承辦單位再思考。今天很謝謝各位委員！

五、散會(12 時 30 分)