

國立故宮博物院兒童暨青年事務推動諮詢會

第4屆第3次會議紀錄

壹、時間：114年6月6日（五）下午13時50分

貳、地點：本院南部院區2402會議室

參、主持人：蕭召集人宗煌

紀錄：方慧潔

肆、出席人員：詳會議簽到單

伍、主席致詞：（略）

陸、討論事項：

一、前次會議提案辦理情形

- （一）案由：臺灣很多年輕人在使用Threads社群媒體，南院經營得不錯，北院是否也考慮規劃建置經營？

決議：南北院在社群媒體經營策略上有所差異，其中Threads呈現較強的個人風格，與粉絲互動頻繁，需投入更多心力。現階段北院人力資源有限，但為強化與年輕觀眾的連結，請數資室持續評估並調整資源配置。

- （二）案由：青銅器常設展「吉金耀采－院藏銅器精華展」目前主要以靜態展示為主，建議在展場增加圖像或影片動畫，幫助觀眾了解文物背後的故事、工藝技術與器物用途等，以提升觀眾的參觀體驗。

決議：為因應數位化潮流，請數資室與器物處就既有資源，持續優化正館青銅器常設展，並同步規劃第二展覽館中青銅器與玉器展區的數位展示應用。另請數資室於下次會議進行本院青銅器文物3D互動演示。

- （三）案由：故宮為提倡無紙化，鼓勵遊客以手機掃描QR Code取得展廳平面圖與展覽資訊，不同語言亦需掃描不同的QR Code，且皆是連接到故宮官網，然而對初來乍到的遊客而言似乎增加不少困

擾，是否有可能整合？

決議：本案於七月底前完成改善。

- (四) 案由：遊客手機進入到主題參觀路線，每條路線會先出現平面圖，平面圖上標出各推薦物件序號與所在地，然而使用者需下滑頁面才能看到標號所代表的文物與說明，操作上較為耗時不便，是否能在平面圖上即出現文物圖樣，讓使用者一目瞭然？

決議：本案於七月底前完成優化。

- (五) 案由：建議優化故宮電子書於ZINIO平台的搜尋功能，提高讀者使用便利性。

決議：本案已與該平台完成搜尋機制優化。

- (六) 案由：故宮是否考慮出推廣擬人化的BL(Boy's Love)漫畫？

決議：本案提案委員於本次會議再次提出，構想較前次更為具體，併入「本次提案」討論。

二、本次提案

- (一) 案由：以故宮南北院作為BL漫畫主題（提案人：陳漢玲委員）

請參考委員提供之簡報。

發言紀要

陳漢玲委員：前次提出以南北院擬人化創作BL漫畫構想時，未能清楚表達想法與討論。此次暫以《故宮長夜未央》為名，主角設定為一對兄弟，將1965年落腳於士林外雙溪的北院擬人化為「北哥」，以及今年迎來開館十周年的南院為「南弟」。兩人於博物館場域中互動，透過結合過往重大事件（如南院籌建期間曾歷經颱風淹水）或時事議題，展現兄弟間的情感，呈現具溫度與記憶感的敘事風格。由於BL讀者對細節相當敏銳，有關角色個性、故事情節和視覺傳達等細節設定如何融入文物，期待有機會與館方一同討論。

行銷處林慧嫻科長：考量本院出版品較難直接觸及漫畫市場的核心讀者群，現實面上需與具備漫畫通路與市場經驗的出版社合作，以突破現有限制並擴大受眾。洽談過程中，亦曾有廠商主動提議創作BL漫畫，後因文物轉化的門檻過高而作罷。謝謝委員提供的想法與建議，我們非常樂意接洽有意願合作的漫畫家與出版社，積極推動後續合作可能。

召集人：博物館在面對新興事物時往往較為審慎，然而無論是社群媒體，或曾被視為非主流的漫畫，皆有潛力成為吸引並連結年輕觀眾的有效途徑，值得積極探索與運用。

決議：洽悉。

- (二) 案由：以兒童參與和表意為核心，試行「兒童參與導覽設計」與「模擬兒童委員會」活動，作為未來兒童委員會之基礎實踐（提案人：林宇儂委員）

決議：本案與案由三皆涉及兒童參與議題，併案討論。

- (三) 案由：與兒童的共創實驗—從「幻遊神獸村」延伸的兒童參與試行提案（提案人：林宇儂委員）

發言紀要

展示服務處呂憶皖科長：本院近年來在促進兒童表意與參與方面已有初步嘗試，特別是在近兩屆的小志工培訓計畫中，邀請高中志工、大專院校志工及實習生共同參與兒童培力工作。自前期規劃階段即納入其參與，迄今已展現良好成效，館方亦在實施過程中獲得參與者許多寶貴回饋。

針對委員所提之兒童導覽共創工作坊，本院目前正於北部院區正館旁之甲種宿舍區進行兒童探索空間的前期規劃作業。目前已辦理一場專家諮詢會議，後續將陸續舉辦多場兒童參與式設計工作坊，廣邀更多兒童參與共創過程，以深化其參與和表意機會。

行銷業務處林慧嫻科長：與兒童共創的過程或成果若有出版計畫，本處配合辦理。

召集人：現行青諮會之組成與運作機制，較難直接納入兒童參與。實務上，或可針對特定主題（如展覽或教育推廣活動），以工作坊或小組討論形式邀請兒童參與，經由設計適齡且具引導性的參與形式，以提高可行性與成效。

故宮及其藏品所承載的文化體系，長期以來深刻影響著故宮的各項作為。為了讓年輕世代能更親近博物館，本院設立青諮會，作為與年輕人直接交流意見的平台，促進雙向溝通與參與。

目前正館內除兒童藝術中心外，尚無針對兒童觀眾另行策劃之展覽。未來新設之「兒童探索空間」，可結合正館展覽主題，辦理兒童策展工作坊等相關活動，深化兒童觀眾的參與和體驗。

本院近年為身心障礙族群所編製之易讀手冊，其內容淺顯易懂，亦具備作為兒童與青少年入門讀物的潛力，未來可考慮搭配當期展覽，擴大應用於兒少觀眾之導覽與教育推廣中。例如去年在南部院區展出的「神獸現形—文物中的奇幻生物」特展，受到不少年輕人與親子觀眾的喜愛。若未來有機會移展至北部院區，可及早規劃相關教育推廣計畫，並可考慮將委員所提之兒童共創導覽手冊納入其中。

決議：請相關單位就林委員提案進行評估，並於下次會議提出具體落實作法。

柒、報告事項：

南院兒童暨青年事務推動專案報告（略）

捌、意見交流與臨時動議：

一、簡基米委員：

近期IG主頁更新後，圖片顯示比例改為3:4，我發現故宮北院IG帳號所發布的圖片，出現標題遭裁切的情形，可能影響讀者的閱讀體驗與整體觀感，建議後續調整圖片排版與設計，以符合平台格式。

本人觀察到故宮的IG短影片與YouTube影片多自動擷取畫面作為

封面，常導致封面畫面較為凌亂，主題不明，易影響觀眾的點閱意願。建議故宮善用自訂封面功能，為每支影片設計具代表性與辨識度的標題封面圖，提升視覺整體感，進而有效增加點閱率與觀眾停留時間。

最近，大陸博物館流行一種結合實境解謎與角色扮演「劇本遊」導覽形式，觀眾扮演角色，帶任務進入展廳，與展品及扮演歷史人物的演員互動，提升沉浸感。我在上海博物館埃及展體驗此形式，扮演穿越時空的旅人，協助神祇調查陰謀。印象最深是與扮演埃及豔后的演員互動，她引導我觀察相關文物，最後還演出一段獨白。這種導覽讓我更深入理解歷史人物與其角色。故宮亦具潛力結合劇本遊，提升觀展體驗。

最後，我參觀南院「江戶浮世之美」特展後，在禮品部僅看到展覽圖錄，略感可惜。希望故宮未來能推出更多展覽相關周邊商品，延伸觀展體驗。

召集人：「江戶浮世之美」特展的周邊商品，確實有許多人關心。對於此次未能及早提供展覽資訊予外部廠商，進行相關商品的設計與開發，我們深感抱歉。未來在規劃展覽時，我們將更審慎評估商品開發的可行性與時程安排，以回應觀眾的期待。

有關委員提供的劇本遊體驗，由於故宮過往的人員導覽形式多較為正式與嚴謹，未來我們或可嘗試導入更多創新、互動的方式，拓展觀眾的參與感與沉浸式體驗。

二、孫定宇委員：

關於會議進行的方式，我希望在各項提案的討論中，能有更多委員分享意見與見解，而不僅由故宮相關單位回應，藉此促進更充分的交流與多元觀點的激盪。

此外，我觀察到我們這一代年輕人對於設計精美的貼紙特別喜愛，常見將其貼在筆電等個人物品上作為自我風格的展現。由於在校期間我們常有機會與國際學生交流，除了臺灣美食之外，若故宮能推出具文化代表性的貼紙商品，並於桃園機場等據點展售，

應可成為一種輕巧而具親和力的文化交流方式，發揮非正式國民外交的效益。

召集人：我們十分期待能與各位委員有更多交流與討論，若尚有未盡之處，歡迎各委員補充分享。

三、嚴敏委員：

為促進更多交流與討論，或可參考行政院青諮委員會的辦理方式，在正式會議前舉行籌備與預備會議，以聚攏提案意見。

此外，我也在「江戶浮世之美」展場體驗版畫印刷，建議可將取紙區設置於動線的起點，並於最後蓋印章的區域增設桌面空間，以縮短排隊等候時間，提升整體參與體驗。

召集人：本人樂見與委員們有更多討論與交流，關於是否需召開預備會議及其可行性，可視議題性質與各委員時間作彈性調整。版畫體驗活動受觀眾歡迎，可於展場外另增設體驗設施。

南院處彭子程處長：委員的提議我們將立即改善，會盡速增設相關版畫體驗設施。

玖、散會：下午3時40分