

國立故宮博物院兒童暨青年事務推動諮詢會

第4屆第4次會議紀錄（稿）

壹、時間：114年12月9日（二）下午2時

貳、地點：教推中心三樓多功能廳、新行政大樓三樓第一會議室

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、報告事項：

一、前次會議提案辦理情形

（一）報告事項一：以故宮南北院作為BL漫畫主題。

決定：行銷處業洽委員研商於相關條件更加成熟後再行評估。

（二）報告事項二：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。

決定：本次會議已安排委員參觀「兒童參與式工作坊成果展」，並於本次會議進行專案報告已階段性回應委員之提案。

（三）報告事項三：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。

決定：同上。

二、專案報告

（一）兒童參與式工作坊成果分享

發言紀要

陳漢玲委員：建議研議於兒童參與式工作坊成果展展場設置打卡區，以滿足親子觀眾留下參觀紀念之需求；另亦建議評估邀請育有幼兒之直播主到場參觀，協助宣傳該成果展。

召集人：未來兒童探索基地設於昔日員工宿舍區，該區域現已列為文化景觀。基於文化資產保存原則，相關規劃將維持既有建築外觀與室內格局，使兒童在進行探索體驗的同時，亦能感受此一承載故宮重要歷史記憶的場域。

唐菓委員：兒童參與式工作坊成果展透過多感官體驗的設計，展現故宮對兒童的尊重與嶄新的實踐途徑。依我協助培訓小志工時的經驗，有學員提及較偏好改裝前兒藝中心，特別是可供觀眾實際敲擊的編鐘複製品。我曾於日本正倉院參觀時聽見琵琶彈奏聲，因而體會博物館記憶與聲音之間所能形成的深刻連結。基於此，期待未來規劃新的兒童空間時，亦能將聲音等多感官元素納入整體設計考量。

召集人：編鐘與編磬等樂器可以複製品形式，於兒童空間中持續提供體驗。

林宇儂委員：今天在兒童參與式工作坊成果展中看到故宮對於兒童表意的投入，讓兒童在遊戲中展現高度自主性，呈現他們的世界，也肯定展服處帶來的成果。近年本人在兒童參與實務的觀察中，許多館舍常將兒童參與安排在展覽後段或作為臨時補充，而故宮從展覽規劃初期就開始推動兒童參與，顯示整體規劃的完整性，值得作為其他館舍示範案例。

召集人：兒童探索空間保留了建物原有的居家格局，某種程度上可能受限於建物條件，但也因此形成與其他館舍不同的特色。

決議：洽悉。

(二) 青銅器文物3D互動演示

發言紀要：

陳漢玲委員：青銅器文字的意象使我聯想到臺灣漫畫家林迺晴的作品《盤古機甲》。該作品以書寫文字作為驅動機器人的設定，此類作品或可作為青銅器展覽設計相關參考素材。

決議：洽悉。

(三) 南院神獸展移師北院展出規劃

決議：洽悉。

柒、討論事項：

案由一：北院 Instagram 應提高貼文水準。

數位資訊室回覆：本室將制定本院 IG 發文準則供各處室小編遵循，規範照片與文物圖片之品質與構圖以符合故宮美學，並由數資室示範每兩週配合節慶或活動發佈 IG 貼文，供各處室參考。

決議：洽悉。展覽與文物的呈現是博物館工作的核心，相關圖片應以最佳畫質與構圖呈現，請相關單位持續改善 Instagram 等社群貼文情形。

案由二：北院 Threads 小編文字需避免AI感。

數位資訊室回覆：北院 Threads 社群經營，採較輕鬆語氣拉近與觀眾之距離，未使用生成式AI工具。本院將再參考國內外其它博物館或著名企業社群文稿撰寫案例，加強北院Threads 社群經營。

決議：洽悉。

案由三：優化「小小博物館員」實作課程建議增加人力與加開場次。

南院處回覆：『小小博物館員』活動執行人員須完成培訓，並視需求請暑期實習生協助。自114年度起，活動規劃每月辦理2場，因本活動需事前完成證書等前置作業，故報名於活動日前一週截止，現階段未規劃開放臨時報名，後續將持續透過社群平台宣傳。

決議：洽悉。

案由四：推動故宮與寶可夢IP聯名活動，以創新方式吸引兒少族群、強化博物館教育與品牌能見度。

行銷業務處回覆：本處曾就品牌授權事宜與 Pokémon 臺灣代理商接洽，惟

日本總公司當時婉拒合作；將於適當時機再行洽談。

決議：請行銷處研議寶可夢搭配神獸展的可行性，並於下一次會議提出評估說明。

案由五：統一故宮數位典藏中國書畫之陳列方向，回歸中華文化「由右至左」的脈絡。

鄭晨玠委員：依手機查看書法作品經驗，手機頁面左側會顯示長卷作品的下一張圖片，瀏覽過程十分順暢。而故宮「清代檔案檢索系統」則採上下滑動設計，閱讀體驗也相當符合使用者習慣。

決議：請數資室研議書畫資料庫圖片瀏覽順序之設計，評估是否能兼顧桌機與手機使用者之友善使用體驗。

案由六：委員制度優化—建立委員即時交流管道，並提供委員憑身分免票入館。

決議：本院鼓勵委員自主成立群組，作為非正式溝通平台；委員如於群組提出具體院務意見，將循行政程序登錄辦理。另有關委員免票入館，考量現行票務制度，現階段未規劃常態性免票措施，院方將持續透過會議、展覽及相關青年活動邀請委員參與，提供觀展與實地觀察機會。

案由七：活化故宮原創角色（南宮學院IP）開發周邊商品以擴大影響力。

南院處回覆：盲盒具稀缺性、隨機性與隱藏版等特性，確實深受青年族群喜愛，本院曾於南宮學院系列教育推廣活動「卡牌奇遇記」，以盲卡包形式實際運作反應熱烈，成功提升青少年來院觀展動機與次數；委員建議「將南宮學院角色製作為盲盒」有助於觀眾欣賞角色形象，亦能進一步深化其對文物特色的理解，未來於規劃相關教育推廣品時，可朝此方向研議，本院持續評估其效益。

決議：委員提出以文物元素製作飾品等文創商品建議，由行銷處、展服處與南院處共同研議，於下一次會議報告研議結果。

案由八：善用既有易讀插圖於導覽服務。

展示服務處回覆：展示服務處將運用易讀易懂導覽手冊插圖等資料於相關導覽服務。本院數位資訊室將協助提供平板電腦，配合導覽需求應用易讀插圖，使解說更容易為觀眾理解。

數位資訊室回覆：導覽服務使用之平板電腦已進行採購事宜。

決議：洽悉。易讀資料製作宜持續累積，並多加推廣與運用。

案由九：在展覽增加易讀服務的可能性。

展示服務處回覆：本院115年將於第二展覽館推出「會心不遠：走入玉器藝術的世界」、「陶樣：瓷器的花色與紋飾」兩項展覽，將配合新增製作易讀易懂導覽手冊。

決議：近年展間導覽圖或學習單已逐漸捨棄紙本，觀眾改以 QR code 掃描或至官網瀏覽下載。請策展單位（器物處、書文處、南院處）與展服處持續思考，將易讀資料納入展覽設計及觀眾服務。

案由十：未來藝術家運用館藏開放資料與新媒體作品呈現方式。

數位資訊室回覆：在數位藝術創作方面，考量觀眾多元性，本院數位展以融入故宮元素與美感體驗等相關數位作品已持續多年，今年亦於大阪世博會等國內外展會持續展出。

決議：洽悉。本院目前open data已有41萬筆免費供民眾使用，可提供創作者以故宮藏品作為創作發想，不論是傳統或數位形式創作亦所在多有。

捌、意見交流與臨時動議：

一、侯又瑄委員：

一般民眾在檢索故宮藏品時，會有兩個入口：「故宮典藏精選賞析」與「故宮典藏資料檢索」，本人在檢索時發現同一件文物在這兩處名稱和內容不盡相同，以致造成查詢上困擾，建議後續可再行檢視與改善。

召集人：

本院文物品名因歷經不同時期整理與建置，確實存在部分品名不一

致情形。歡迎委員提供相關文物資料，本院將進一步檢視儘速研議改善。

二、林玟伶委員：

「兒少參與」已成為當代博物館發展重要趨勢。今年 ICOM 杜拜大會亦以 Youth Power 為子題之一，新加坡文物局並組成專題座談（panel），分享多項相關實務案例。本人認為，故宮其實亦已推動不少類似專案，惟於國際舞台上的能見度仍有提升空間。基於此，建議可考慮於官網設置專區，整合呈現兒少相關專案與成果，讓有興趣的兒少觀眾能更容易了解參與途徑。

召集人：

故宮長年以文物、展覽為重心，為使教育推廣與實務經驗傳承，未來兒童學藝中心主題網應可作為相關資料積累或成果呈現之處。

三、洪苡華委員：

接續前述青銅數位展演與易讀手冊討論，本人建議可以在青銅常設展間運用易讀本中的插畫或另製短片，輔助觀眾理解展品內容，進一步提升展覽的可及性。

此外，最近在劍橋附近的博物館看見織品/皮草類展櫃內設有害蟲捕捉器，館方設置簡短且具引導性的說明牌，讓觀眾注意到文物維護方面課題。故宮亦可在部分展覽中採行類似做法，以彰顯本院在文物保存與維護的長期努力。

召集人：謝謝委員建議，將會提供給相關單位參考研議。

玖、散會：下午5時40分