國立故宮博物院兒童暨青年事務推動諮詢會

第5屆第1次會議紀錄

壹、時間：115年5月26日（二）下午2時

貳、地點：正館105/107陳列室、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、展覽參訪行程：「神獸再現—文物中的奇幻生物」特展

陸、主席致詞：（略）

柒、本院出席人員及新任外聘委員介紹：（略）

捌、報告事項：

一、前次會議提案辦理情形

（一）報告事項一：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。

決定：寶可夢近年與國際博物館陸續展開多元形式之合作，近期亦與奇美博物館進行遊戲活動場地合作。另嘉義市政府於本（5）月辦理之嘉義藝術節，亦與皮克敏合作辦理城市型 AR 遊戲活動，參與反應熱烈。請行銷處續行評估相關合作之可行性與推動方向。

（二）報告事項二：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。

決定：本案官網書畫卷軸類文物預設觀看圖片已依第4屆委員建議，調整起始位置為最右邊，民眾可由右至左進行瀏覽，如同卷軸類實體文物作品觀看順序。

（三）報告事項三：活化故宮原創角色（南宮學院IP）開發周邊商品已擴大影響力。

決定：南院學院IP之文物角色文創商品開發仍具多元潛力，請行銷處就具市場潛力之品項進一步評估，協助導入量產與販售機制，以強化整體文創商品之市場轉化效益。北院展服處亦可參照此一分工模式，發展具延伸性之IP文物角色規劃。

二、本院兒童/青少年事務推動報告（略）

（一）展示服務處業務報告

（二）南院處業務報告

玖、討論事項：

案由一：請持續推動甲種宿舍空間作為故宮兒童探索館

發言紀要

提案委員陳懿欣說明（略）。

展示服務處呂憶皖科長：有關兒童探索館的進度，今年年初已與秘書室共同提出「兒童探索館」後續空間改造計畫，目前持續推動中。後續的參與將進入設計階段，我們也期待曾參與前期工作坊的孩子能再次回來，持續與他們溝通、說明，並進一步展開討論。未來探索館完成後，也希望邀請他們共同參與使用後評估。

召集人：故宮北院的兒童空間分為三個階段，第一為正館B1的兒童學藝中心，定位為遊客體驗空間，開放民眾隨時入場參觀與體驗。第二為新近啟用的院區東側教展中心，主要作為教育推廣活動之教室與教學空間。第三則為兒童探索館，位於教展中心下方，原為四連棟宿舍，現已具文化景觀之文化資產身分。該建築規劃將部分保留並重現宿舍生活情境，部分作為活動使用空間，因其文資層級限制，需採低強度使用及預約制。目前計畫已由前期規劃階段進入預算編列程序，後續將接續辦理設計與裝修作業。

決議：洽悉。

案由二：與手機遊戲《貓咪大戰爭》合作，推出故宮文物主題角色與關卡活動

發言紀要

提案委員李政庭委員說明（略）。

召集人：該遊戲曾與高雄市政府合作，其輕軌路線設計也讓本人聯想到南院的五分車意象；貓咪角色的風格則與南宮學院有異曲同工之妙，且南院院區空間寬敞，更適合此類手遊的展示與延伸應用。

執行秘書：本院行銷業務處於昨（5/25）日召開例行商品審查會議，其中有一家遊戲廠商表達與本院合作之意願，擬將本院文物納入遊戲道具或關卡設計。該案目前仍在審查階段，建議可提請列管，以示本院於此類品項亦有相關接洽與後續討論。

決議：同意執行秘書所提列管意見；並請南院處與數位資訊室瞭解《貓咪大戰爭》與高雄市政府等地方機關合作之經驗，研議後續合作可能性。

壹拾、意見交流與臨時動議：

林筱玫委員：

本次會議議程包含參觀當期特展「神獸展」，有件〈越南青花加彩猴王〉說明其佩有長劍，惟於現場實際觀察時不易辨識。建議展場可適度導入數位科技輔助說明或互動設計，以協助觀眾更清楚辨識此類較不易察覺之重點資訊。

展示服務處：本院Open Data上搜尋「青花五彩猴跪像」，在其照片庫中可見到長劍佩於背後，將加強宣導以利民眾利用取得文物訊息。

召集人：

數位科技的展示應用的確有其必要性。本院的數位化影像已應用多年且不斷創新，如〈清院本清明上河圖〉和〈早春圖〉都衍生出精

彩的數位體驗作品，提升觀眾對文物的欣賞與理解。我們會持續在展示上取得文物與數位科技間的平衡。

壹拾壹、散會：下午4時45分