

書面質詢

何潤生議員

文化保護及藝文活動數字化

新興數字技術快速發展，為文化資源的保護和利用開闢了新路徑。近年，文化局亦跟隨潮流，把高科技融入文化資源，持續推動文化遺產、文博等資源的數字化利用，當局推出了線上VR虛擬參觀專題網站，增設線上VR虛擬展廳，包括五間博物館及兩處世遺景點，實現360度“雲參觀”，為市民和旅客帶來更豐富、多元的文化體驗。在應用程式方面，亦推出了“澳門博物館AR/VR導覽”手機應用程式、“鄭家大屋”現場擴增實境（AR）手機應用程式”，透過擴增實境（AR）或虛擬實境（VR）等創新科技互動技術，讓使用者猶如親臨博物館實地現場，沿着參觀路線欣賞展品。

應用數字化技術除了增加觀眾的沉浸感和互動感，豐富觀眾的參觀體驗，增加用戶黏性之外，亦可以助力文創開發，在文創產品行銷、博物館品牌傳播等方面發揮著重要作用。同樣地，透過數位存儲、資訊檢索、視覺化展示以及數字媒體等技術亦能夠更好地保存、再現、傳播和開發文化遺產。未來特區政府亦可以研究推動民間藝術文化資源數字化，鼓勵及協助藝文團體加強數字化應用，加強數字行銷，尋求更具潛能的發展可能性和更廣闊的發展新空間。

為此，本人提出以下質詢：

一、有關當局於去年底曾表示，近兩年正努力以科技建構澳門歷史城區的數字博物館，請問當局目前構建進度如何？預計何時才能正式上線並對外發佈？除了歷史城區之外，會否將非物質文化遺產、文物建築等進行“數字化”保存，以便更好地保護這些歷史文化遺產？

二、特區政府2022年的施政方針提到會建立首個數字化“澳門藝文活動資料庫”，完善“塔石藝墟”數字資料庫，落實藝文活動演出的門票電子化工作，請問有關當局這些數據庫及電子化的工作進度如何？2022年文化

局的其中一個工作方向和重點是推進文化產品數字化，當中有何具體計劃？

三、請問有關當局會否搭建平台鼓勵及推動更多大型博彩企業、其他商業企業與藝文團體聯乘合作，甚至將科技與表演藝術、視覺藝術及傳統藝術等跨界結合，展現科技與藝術結合的生命力，並藉此促進文商共融，共同推動本地的文化、經濟發展？