

書面質詢

顏奕恆議員

關於博物館資源的創新應用

博物館作為展示地區歷史和文化的重要窗口，從本澳旅遊局網站，不難發現本澳的博物館及展覽廳資源相當豐富，在這幅小小的土地上，有超過40個的博物館^[1]，而且各個場館風格不一，主題特色幾乎無一個重疊。而且近年來，文化局緊追潮流，推出澳門博物館虛擬導覽應用程式，包含虛擬實境（VR）、擴增實境（AR）及二維碼導覽服務（QR Code）^[2]、在部分場館開發線上展廳^[3]、設有打卡蓋章點等等，為居民、旅客帶來豐富的文博體驗。

然而，由於本澳博物館地理分佈不一，部分場館缺少宣傳，較少人了解，而且在文創方面較為薄弱，從優化博物館資源利用、創新博物館的展現形式，本人提出以下問題：

1、本澳雖然有豐富的博物館資源，但由於博物館位置分佈較為零散，部份小型的場館缺乏宣傳，難令居民、旅客廣泛了解，請問當局未來將如何加強宣傳？會否考慮因應博物館之間潛在的聯繫，打造不同的系列，例如中華傳統文化系列、近代歷史系列、西方文化系列、文藝欣賞系列等等？亦會否考慮在打卡蓋章的基礎上，提供其他或附近博物館地理位置的指引，營造接龍打卡的模式，提升居民、旅客探索的慾望？

2、縱觀內地眾多博物館在文創周邊發力，發掘諸多新穎好玩的文創產品，例如文物盲盒，並結合電商，在玩樂之中傳播文化、提高小朋友考古興趣，亦有助提升博物館的知名度和收益，現時本澳博物館亦有不少文創產品，但種類相對較少，亦只有幾個大的博物館文創產品比較豐富，請問當局未來如何結合博物館的特色、旅客消費心理開發更多新穎、美觀、實用的文創周邊？並且會否考慮在內地的電商平台開設店鋪售賣文創，以便擴大本澳博物館知名度的同時，亦能增加一定的收益，為本

澳博物館館營運助力？

3、縱觀其他地區的博物館，除了緊密結合先進科技，還會研發出多種玩法，例如博物館尋寶、博物館+密室逃脫^[4]、博物館+劇場等等，請問當局未來如何盤活博物館資源，開發更多的玩法？會否考慮延續之前博物館夜遊活動等？會否在利用AR、VR技術的基礎上，結合展品、歷史，增加線上、線下結合的尋寶、解謎遊戲，激發居民、旅客的興趣，亦有助深入了解博物館及展品背後的歷史、文化？

[1] 參考資料:

<https://www.macaotourism.gov.mo/zh-hant/sightseeing/museums-and-galleries>

[2] 參考資料：

<https://www.icm.gov.mo/cj/news/detail/18488>

[3] 參考資料：

<https://vr.icm.gov.mo/>

[4] 參考資料：

<https://tw.news.yahoo.com/%E5%8F%B2%E4%B8%8A%E6%9C%80%E7%8B%82%E5%AF%86%E5%AE%A4%E9%80%83%E8%84%AB-%E7%A0%B4%E9%97%9C%E7%BE%85%E6%B5%AE%E5%AE%AE%E5%A4%A9%E5%83%B9%E7%9C%9F%E5%93%81%E8%97%8F%E7%B7%9A%E7%B4%A2-142157202.html>