初探博物館藏品活化的趨勢－以國立臺灣博物館跨域合作經驗為例

蘇憶如[1] 國立臺灣博物館教育推廣組
Su, I-Zu Education Department, National Taiwan Museum

前言

近年來博物館積極的展開跨域合作，透過不同領域的創新手法，詮釋及轉化博物館典藏，期能活化藏品，拉近與民眾的距離。博物館典藏資源的活化，除了藏品詮釋資料建置及數位化、藏品資源開放授權，以及展示教育推廣給公眾，另也嘗試透過跨域合作，從科技應用、藝術創作、創意出版、加值運用、文創開發、戲劇導覽等多元面向，從不同詮釋觀點訴說藏品的故事。

2018 年國際博物館日的主題「超連結博物館：新方法，新公眾」，討論如何藉由創新的手法來詮釋和展示館藏以服務新觀眾，臺博館也嘗試用跨域合作的方式，推廣生物及文化多樣性的概念，讓大眾更重視稀有物種及文化意涵。

本文以國立臺灣博物館(以下簡稱臺博館)在典藏、研究、策展、推廣透過跨域合作活化藏品的實例，整理具效益的經驗分享及議題，提供博物館領域相關專業人員參考，以共同推展藏品活化，讓民眾能更親近博物館的典藏品，並透過跨域創新的構想開發新觀眾，落實文化部推展藏品近用政策。

關鍵詞：藏品活化、藏品近用、跨域合作、加值應用

臺博館以「跨域合作」活化藏品之案例

國際博物館協會(ICOM)每年都會選擇社會關注的核心議題，作為國際博物館日的主題。2018 年的主題為「超連結博物館：新方法，新公眾」，討論如何藉由創新的手法來詮釋和展示館藏以服務新觀眾。拜科技所賜，博物館現在除了核心觀眾之外，還可以藉由不同方法活化館藏，開發新觀眾：例如將館藏數位化，或在展覽中加入多媒體元素，甚至只是簡單的使用主題標籤方便觀眾在社群媒體上分享……，博物館必須找到新方法來詮釋和展示館藏，以吸引新觀眾並加強連結[2]。

除了藏品詮釋資料建置及數位化，近年臺博館也與時俱進積極透過跨域合作、加值應用等方式活化藏品，推廣生物及文化多樣性的概念，讓大眾更重視稀有物種及文化意涵。

---

[1] 國立臺灣博物館教育推廣組，臺北，臺灣(Education Department, National Taiwan Museum, Taipei, Taiwan, R.O.C. E-mail：izsu@ntm.gov.tw)

[2] 資料來源：中華民國博物學會官網，《關於 ICOM 及【518 國際博物館日】》，文化部、中華民國博物學會翻譯節錄。http://www.cam.org.tw/518museumday-2018about/。瀏覽日期：2022/01/28

在研究、展示、行銷推廣上讓不同社群觀眾認識藏品及其背後的故事，拉近民眾與藏品的距離。博物館典藏活化除透過典藏維護、策展規劃、數位多媒體應用、社群媒體經營、資料開放應用等方式，亦透過跨域合作，嘗試以創新的方式轉譯藏品的文化意涵或背後的故事，連結民眾的生活記憶及經驗，強化典藏近用與利用。

表 1 臺博館近年推展藏品活化的面向及經驗

藏品活化的面向	藏品活化的形式		藏品活化的方法
典藏研究	數位典藏	配合文化部推動「資料完備計畫」	1.完備藏品「科普欄位」的資料 2.加入「TBIA 臺灣生物多樣性系統資訊聯盟」進行數位典藏
		藏品資源開放授權	民眾可使用館藏標本詮釋資料，在遵循 CC BY 4.0 授權條款規定自由運用
		藏品 3D 建模	
展示	創新的策展模式	聯合策展	深化藏品的生命史，增加館際交流及對話，提供多元的視野
		文物返鄉計畫	
		線上展覽 (1)線上數位展 (2)線上環景展 (3)虛擬博物館	★資源共享 1.720 度環景線上數位展 2.建置虛擬博物館(臺博館 4%奇幻館)
	科技應用	運用 AR、VR、MR、AI[3]	•智慧觀臺博 APP(AR 導覽) •實境解謎遊戲「諾亞計畫」(AR) •環景展覽、建築環景(VR 720) •博物館驚奇趣－古生物互動體驗 •掌上博物館(AR) •博物館任意門-環景線上課程 (虛擬實境線上參觀博物館及進行互動)
		沈浸式劇場	•「輿圖紀遊」、「北臺紀遊」、「微觀視界」3D 動畫影片 •「臺灣雲豹與黑熊的傳說」VR360 動畫
	藝術創作	藝術裝置	•自然臺灣－臺灣雲豹與黑熊銅雕 •發現臺灣－古虹新姿(織品創作)
推廣	出版品	漫畫－漫畫家 繪本－插畫家	以「藏品」為主角，嘗試以「創新」的方式述說藏品的故事，透過閱讀與觀眾連結
	加值運用	文創開發	以館藏作為創意來源、設計元素 開發生活用品，與民眾生活及經驗連結
		發行 NFT	啟動元宇宙連結
	教育推廣	線上導覽	結合 720 度環景線上數位展規劃線上導覽，突破空間限制推展教育活動

[3] AR(擴增實境)、VR (虛擬實境)、MR (混合實境)、AI(人工智慧)，虛擬實境營造的空間氛圍及故事內容與實體類似，透過 VR 頭戴顯示裝置觀看影像，穿越時空限制，以豐富觀眾感官體驗。

藏品活化的面向	藏品活化的形式		藏品活化的方法
		戲劇導覽	針對親子及學童團體，以戲劇性、說故事的方式
		吉祥物：守護精靈	
		建置導覽系統	以數位導覽引導觀眾自主觀展，與藏品對話

資料來源：本文整理

典藏品數位化，開放資料庫

公開資料集開放典藏資源應用，增加多元近用

博物館除進行藏品的實體保存及維護外，同時運用現代的技術將藏品影像數位化，配合相關的詮釋資料，透過網路流通技術，將博物館典藏品資訊開放向世界各地分享，並進行典藏品權利盤點，提供博物館藏品圖像資料運用於學術研究或商業授權，加速資料之流通與利用。為推動藏品及科普資源多元利用價值，以開放共享精神，將藏品數位影像開放創用 CC 授權，期能加速文化資源和知識的流通與對話，激發更多豐富的價值與創意，以另類方式推動文化與環境永續發展。

出版及文創跨域共創

與漫畫家/插畫家合作講述藏品的故事

為配合文化部帶動國家文化資產轉化成智財資產及促進文化及產業發展，博物館透過跨域合作及文創加值，與臺灣本土漫畫家、插畫家及出版產業合作，共同推出以臺博館藏品或特色為素材進行創作，以具創意與新興的表現形式，發展具臺灣文化元素的漫畫。

《雲之獸》漫畫

臺博館成立於日治時期，最初以自然史定位，分為人類、地質、動物、植物等四大學門，在生物多樣性的議題上承擔重大責任，故希望能透過館藏標本及文物進行創意與新興的表現形式，以多元的方式呈現博物館的典藏與研究成果，創造藏品的不同面貌。漫畫家經取材臺灣雲豹與創作，並由博物館研究人員負責專業監修，將臺灣雲豹擬人化創作《雲之獸：來自遠古的守護者》漫畫，以虛構故事描繪山林裡的雲豹面對不同的挑戰，述說稀有物種如何滅絕、人類與自然間的關係、文明進化與自然生態的微妙差異，以及物種、人類、文明與保育的關係。

《捉迷藏》繪本

博物館與插畫家鄒駿昇合作推出華語版《捉迷藏》及臺語版《覕相揣》繪本，以具古典美感的筆觸及構圖安排，繪製跨越 150 年時空、兩位動物學研究者追尋雲豹的真實故事。除獲得 2023 第 19 屆金蝶獎—臺灣出版設計大獎、2023 台北國際書展書展大獎，入選國際獎項及受邀於國外展出，並授權發行日文及法文版，讓臺灣雲豹的故事透過繪本

出版進入國際讀者的視野[4]。

《和煦的一天》立體書

以臺博館所典藏臺灣特有的原生動物為角色，象徵多元文化族群；輔以博物館空間場景元素蘊含的自然史、金融史、產業史、現代性等內涵，從友善平權的概念切入，結合創新的立體書工藝技術，並錄製聲音導讀，透過視覺、聽覺、觸覺增加近用性及趣味性，激發多向度的互動與想像。

文創開發

臺博館近年的文創商品，以典藏品為主軸，轉化藏品元素或圖像作為文創商品的設計元素，融入生活，開發各族群觀眾生活上會使用的用品(例如成人觀眾使用的提袋或食器、學生觀眾使用的文具等)，延續觀眾對博物館藏品的記憶，也可視為移動式的行銷媒介。除了自行開發文創商品外，臺博館亦推動文創授權，推廣文創跨域合作開發，期鼓勵民眾以各種形式親近博物館

表 2 文創商品設計元素、類型及種類

藏品／設計元素	類型	文創商品種類
國寶－藍地黃護旗	生活用品	書包、行李箱套及束帶、帽子、襪子、口罩、杯子(玻璃杯、馬克杯、隨行杯)、御守、悠遊卡等
	文具用品	卡片、資料夾
動物、植物、地學領域藏品	生活用品	背包、帽子、襪子、玻璃杯、紋身貼紙等
	文具用品	筆記本、明信片、卡片、紙膠帶、拼圖、磁鐵、別針、書檔、實境遊戲盒
博物館建築	生活用品	帆布袋、行李箱套及束帶、傘、卡套夾、T 恤、杯墊、杯蓋、燈座、擴香石、、手工皂、沾醬碟巧克力、鑰匙圈
	文具用品	筆記本、鋼筆、資料夾、明信片、卡片、書籤

資料來源：本文整理

科技應用轉譯藏品詮釋資料，開發新觀眾

為服務無法到館參觀的民眾仍能共享展示資源，建置線上環景展覽，民眾可透過網路觀看展場實境、近距欣賞經典展品，並進行線上互動遊戲。

建置虛擬博物館，拓增參觀場域及多元學習體驗

為提供多元的觀展體驗，實體之外於虛擬世界打造全新場域，嘗試建置虛擬的「全線上」展館(臺博館 4%奇幻館)，除提供民眾跨越時空的觀展體驗，並強化互動功能，將館藏轉化為角色，輔以畫面設計，引發觀眾探索的興趣，虛擬展示展示場域不受時空限制，藏品得以不受時間及空間尺度，民眾可近距離。透過專屬的角色參與任務/角色扮

[4]《捉迷藏》繪本入圍 2022 義大利波隆納插畫獎、入選 2023 年義大利波隆那拉加茲獎－精選百大好書(The BRAW Amazing Bookshelf)；並於法蘭克福書展(Frankfurt Book Fair)臺灣館攤位及義大利波隆那市立考古博物館(Museo Civico Archeologico)「當兩個海洋在波隆那相遇特展」展出。

演，創建專屬個人角色，登入奇幻世界體驗設計上更超越實體博物館，獨有的遊戲闖關體驗，除了民眾在觀展過程中可以透過與 NPC 互動問答，解開任務可累積專屬道具，讓看展不只是學習，更是一種樂趣與體驗，創造青少年族群間新興的社交共學話題。

沉浸式劇場－結合 3D 動畫

以國寶《康熙臺灣輿圖》為藍本，製作 3D 動畫「北臺紀遊」，動畫內容集結了臺博館近年的研究成果，與文史專家及科技團隊跨域合作數位作品。第一部「輿圖紀遊」於 109 年發行，112 年第二部「北臺紀遊」還原史實並打造當時的時空樣貌，將臺灣的西拉雅族融入劇情中，服裝、飾品參考館藏物件再轉化到動畫中。影片呈現原住民射鹿、臺灣府志的臺灣八景「雞籠積雪」場景，並結合臺博館藏品如平埔族金黃玻璃珠頸飾、脫鏃槍等物質文化，以及臺灣藍鵲、鬣、梅花鹿、紅樹林、樟樹等自然生態，讓觀眾在沉浸式劇場裡穿越到 300 年前，重訪想像中的臺灣。

配合文化部國家語言整體發展方案，影片同步製作臺灣台語版、華台雙語版及英文版，以服務國內外觀眾透過典藏的故事認識臺灣的自然與文化多樣性，也讓博物館的典藏和大眾的生活更加貼近。

古生物館：博物館驚奇趣－古生物互動體驗

臺博館以引導自主學習為目標，搭配古生物館「古生物大展：生命的史詩演化與共舞」常設展，於107年底起推出「博物館驚奇趣─古生物互動體驗」，以互動裝置及VR、AR 虛擬數位體驗，數位體驗遊戲，藉此引發民眾的學習興趣，並創造具趣味性的參觀經驗。

此展主要結合聽覺、視覺與觸覺，體驗身歷其境的科技展示，透過說故事的方式，將展示腳本結合「故事性」及「知識性」等面向，重要是需有吸引人的展示內容，多媒體設備才能充分發揮優勢。博物館將深厚的自然史研究透過展示手法與科技創意，運用VR、AR、創新3D立體列印技術及體感等數位技術，設計恐龍、鯨豚和象群等互動內容，以現代科技呈現古生物演化及其生活環境，並規劃互動體驗活動，吸引親子觀眾來館參訪(蘇憶如，2019)。

導覽系統結合 AR，強化典藏加值與觀眾體驗

為符合不同族群觀眾觀展需求，臺博館於「博物臺灣」常設展運用AR(擴增實境)建置數位展示說明系統，透過空間3D建模與數位辨識的技術開發「智慧觀臺博」APP，結合實體展場及虛擬的數位內容(含文字、圖片 、影像、聲音及藏品3D建模等素材)，以及闖關遊戲，以虛實整合的方式深度介紹1,700 餘件藏品，豐富民眾觀展體驗。觀眾使用個人的行動裝置，即可便捷的瀏覽藏品說明及影像，來認識臺灣的人文歷史與自然生態特色。在博物館導覽人力有限的現況下，提供了友善、有趣的導覽服務，亦是輔助觀眾自主參觀及學習的工具。

「臺博掌上博物館」AR 擴增實境

臺博館為讓觀眾更貼近博物館展示，以及容易理解展覽的知識內容，近年來借助科技的

力量，創造學習環境提供兒童觀眾自主學習，透過五感體驗、互動探索的展示裝置，引導觀眾參與。AR 擴增實境技術是博物館典藏加值與觀眾體驗的未來趨勢，與 VR 虛擬實境相比，AR 應用更為便利，觀眾透過手機或平板電腦即可體驗互動樂趣。

此次 AR 導覽系統正好呼應博物館典藏加值與觀眾體驗的未來趨勢，在跨領域團隊的合作下，依據觀眾的需求，使古生物及化石「復活」，不僅讓博物館的導覽更多元化，也能為觀眾創造美好難忘的博物館經驗。

「臺博掌上博物館」運用「AR 室內定位導覽系統」，讓民眾能身歷其境的體驗展覽，除了有定點導覽與標示重點展品的功能，更結合 3D 影像讓原本靜態的化石或骨骼標本「動」起來。除了以科技為博物館典藏加值外，更使博物館教育形式多元化，讓個人行動裝置成為專屬導覽員，也為博物館的教育推廣及觀眾服務注入新的活力。

跨域元宇宙與藝術家合作創作發行限量 NFT

臺博館與插畫家合作，運用臺博系統建築、典藏品「藍地黃虎旗」及吉祥物「臺博館守護精靈」等為主題，擇取夜虎、日虎、臺灣雲豹、石虎、恐龍、樟樹、臺博本館及鐵道部廳舍建築為元素設計 NFT。

臺博館回應元宇宙議題，與插畫家合作以臺博館建築、典藏品、IP 圖像等為主題，發行限量 NFT。在後疫情時代，NFT(Non-fungible Token，非同質化代幣)是當今數位資產的熱門趨勢，臺博館嘗試以館舍建築與典藏品作為 NFT 設計元素，期展現博物館藏品近用與創新實踐力。近年臺博館積極透過實體及線上展示、教育活動、文創開發等不同面向提供民眾友善服務及創新體驗，NFT 的發行融合臺博館各種元素，並與藝術家合作，希望可以用多元有趣的方式教育推廣，讓民眾親近博物館。

結合角色扮演，以戲劇、解謎等方式推廣藏品

臺博守護精靈 IP

為深化典藏，特別挑選鎮館之寶與臺灣特有或特有亞種，如：藍地黃虎旗、臺灣雲豹、臺灣水鹿、黑長尾雉、臺灣狐蝠、銅牛，以及樟樹花等，透過角色設定、偶裝製作、劇目與主題歌舞編製，形塑吉祥物生命故事，讓經典館藏化身為七隻守護精靈，成為臺博館的新助力，傳遞文化及生物多樣性的理念。進而成為博物館與大眾另一種新的溝通與訊息傳播新媒介。

戲劇導覽

近年臺博館嘗試於古蹟、展場等空間進行兒童劇、實境解謎及戲劇導覽等演出，結合常設展示內容，推出戲劇導覽，以互動式教習劇場形式，讓參與者以當代視角面對歷史。戲劇導覽對博物館及參與的成員都是一項全新的挑戰，與劇場專業人員合作，經由公開招募徵選培訓，學員由博物館導覽志工、學生及退休人士等組成，進行導覽知識、戲劇表演等專業訓練，應用戲劇方式引導觀眾探索展覽。以常設展為背景，串連精選典藏，以戲劇為媒介，講述標本採集至博物館背後的故事與環境線索，透過人物、時代交織的

故事，鮮活地描寫文物背後的意義與價值。

「諾亞計畫」實境遊戲盒

臺博館嘗試開發實境解謎，於博物館場域將置入謎題，引導觀眾探索及認識博物館古蹟建築元素及藏品。運用博物館場域，結合實境與數位世界進行解謎任務的「另類實境遊戲」(Alternate Reality Game, 簡稱 ARG) 為創作目標，讓參與者在解謎過程中體驗遊戲，認識博物館， 是結合實體道具、手機系統與故事謎題的實境解謎遊戲。

初探博物館藏品活化的趨勢

臺博館結合多媒體科技製作 VR 環景網站、AR 導覽及 3D 動畫；積極嘗試跨域合作，出版漫畫及立體創意圖書、開發文創商品 及實境解謎遊戲；策劃兒童展及親子共學共遊活動、結合館藏製作臺博守護精靈吉祥物以開拓不同年齡觀眾群。另也透過數位導覽、虛實整合、AR 體驗、線上展覽等方式強化文化近用，讓博物館的藏品能透過多元、創新的跨界合作成果與民眾的接觸，讓藏品的文化價值發揮最大的效益。綜整臺博館藏品活化 SWOT 分析，作為跨域合作的規劃參考。

表 3 臺博館藏品活化 SWOT 分析

S(優勢) 豐富典藏品及展示資源	**W(劣勢)** 藏品展示時間受限、人力及預算有限
O(機會) 跨域合作，活化藏品及加值 運用創新數位資源，建置開放資料	**T(威脅)** 科技技術、當代趨勢潮流持續變動，博物館回應的立即性

資料來源：本文整理

博物館藏品量能加乘術－開放典藏資料運用

開放典藏資料，鼓勵授權、擴大參與運用，符合當代思潮與大眾需求

為有效提升藏品使用率，活化館藏資源，持續進行典藏品影像數位化，提供民眾上網直接查詢使用。開放典藏品相關數位化成果除了提供瀏覽之外，更提供典藏品數位化圖像供各界申請使用，以達到典藏品資料開放與博物館公共財資源共享的目標。藏品數位化成果確實能有效提昇臺博館典藏品之使用率。

經由跨域合作進行藏品數位化，透過圖文介紹、3D 建模、數位導覽系統等方式，跨越時間及空間限制，讓民眾可使用個人載具，透過指尖認識藏品背後的故事。

藏品轉化為開發文創及出版的素材

為活化藏品，博物館策展時也規劃將藏品的數位影像開放創用 CC 授權[5]，開放博物館藏品的 IP 資源，透過不同領域的專業詮釋及述說藏品的故事。

[5] 資料來源：「台灣創用 CC 計畫」網站 http://creativecommons.tw/faq/89
創用 CC 授權

另外，臺博館也透過跨域合作，創造了具有館藏特色之圖像角色，希望藉由發展「圖像角色 IP」，使臺博館擁有更多元文創加值應用之可能性，經由公有文化創意資產授權能給予設計品牌更多的「博物」內容與文化底蘊，期待設計師與博物館能成為合作好夥伴。

以科技應用轉譯藏品故事，深化藏品近用

博物館運用數位科技彌補展示空間、設施有限，以及藏品展示限制的狀況，科技拉近時空距離，與現實經驗產生更強烈的連結，民眾可透過科技 AR、 VR 等互動體驗深度學習，透過數位技術，引導民眾與藏品接觸，體驗新的觀展方式及進行探索，提供觀眾重新建構自然及文化體驗，透過視覺、聽覺、觸覺增加近用性及趣味性，激發多向度的互動與想像。另在進行展覽設計時，為增加趣味性，除展示館藏標本外，會搭配各種模型、互動裝置以達到最佳的展示效果和教育推廣目的，致使藏品展示率偏低。近年本館已加強本館展品展覽運用與典藏品數位資料加值運用等策略，在展示率與使用率上有顯著提昇。

透過館校合作推展博物館藏品資源

本館為自然史博物館，典藏研究及展示教育領域以臺灣的人文及自然為主，是推展臺灣本土教育的重要場域，豐富的館藏更是認識臺灣的學習資源，配合 108 課綱著重多元及自主學習，透過館校合作，連結博物館藏品的知識脈絡與新課綱課程，邀請學校師資及學生參與課程開發及展示教育活動，結合數位科技提供自主學習資源，提供青少年學生自主參與及多元體驗的機會。透過雙向合作展示教育活動，以多元管道建立館校合作新關係，落實社會資源共享的目標。

致謝

本文感謝臺博館典藏管理組方組長建能、林副研究員俊聰；研究組許組長毓純、李副研究員子寧；教育推廣組方助理研究員慧詩、推廣助理黃冠龍及林婷毅等人受訪、提供資料等協助。

參考文獻

杜逢瑀(2023)。博物館商品樣態之轉型與跨領域合作－以「故宮×金門 2022 海洋藝術季」為例。故宮文物月刊，第 480 期，110-125。

黃星達主編(2022)。無限延伸的臺灣博物館：文創誕生記。國立臺灣博物館出版。

杜偉誌(2021)。數位科技於博物館公共化應用初探。2021「典藏•典常」典藏管理論壇論文集，73-101。

魏雅蘋、李文媛(2021)。博物館藏品活化與近用：臺史博經營 Instagram 社群「臺灣人的口袋博物館」為例。2021「典藏 • 典常」典藏管理論壇論文集，138-179。

黃冠龍(2020)。博物館裡的雲豹森林－「臺灣雲豹與黑熊的傳說」VR360 動畫短片製作紀實。臺灣博物季刊，39(1)，96-99。

蘇憶如(2019)。友善兒童觀眾的博物館展示－以臺博館「古生物互動體驗」展區為例。臺灣博物館季刊 38(4)，30-37。

張白苓(2019)。藉科技力量領略文物的魅力：數位時代博物館之展示應用。臺灣博物季刊，38(2)，6-11。

曾信傑、顏上晴，Suzanne Keene 編(2014)。博物館藏品近用與利用。國立科學工藝博物館出版。

張海水(2014)。美國兒童博物館對藏品利用的特點與意義。文博論壇，46-49。

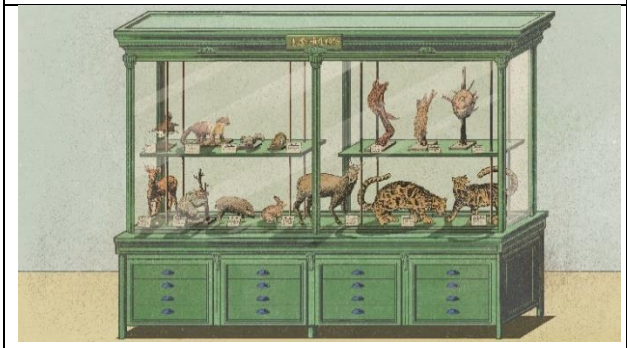
王嵩山(2010)。博物館蒐藏的文化與科學：導論。國立臺灣博物館出版。

王珮瑜(2010)。通往記憶和歷史的道路－淺述國立臺灣博物館的數位典藏成果。數位典藏 Blog，拓展臺灣數位典藏計畫(檢索日期：2023 年 3 月 20 日，網址：https://content.teldap.tw/index/blog/?p=2239#more-2239

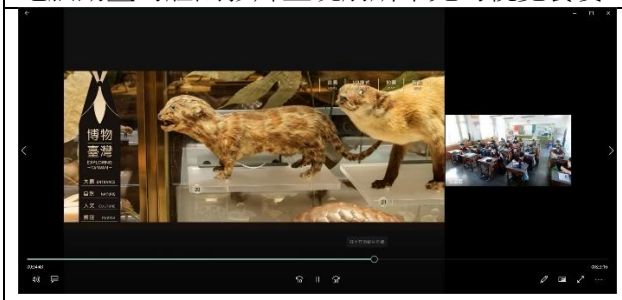
楊昕(2022)。【博物之島新訊】博物館永不退流行的秘訣！大英博物館歡迎年輕人為典藏注入新詮釋。中華民國博物館學會。http://www.cam.org.tw/2022-news120/

圖說

圖片提供：國立臺灣博物館

臺博館與漫畫家合作推出《雲之獸：來自遠古的守護者》漫畫(漢寶包繪)	臺灣雲豹(國立臺灣博物館典藏，現於臺博館本館「發現臺灣常設展」展出)
	
臺博館與與插畫家合作推出華語版《捉迷藏》及臺語版《覕相揣》繪本，講述臺灣雲豹的故事，也呈現博物館典藏的多樣性及意義(內頁，鄒俊昇繪)	以立體書及插畫呈現臺博系統古蹟建築及重要館藏，傳遞博物館典藏的日常，以及與觀眾生活的連結

透過文創授權，臺博館開放國寶館藏「藍地黃虎旗」轉化的圖像作為文創商品設計元素，將典藏融入生活(國立臺灣博物館提供)	臺博館開發文創商品「恐龍 my 皂」，手工皂外型為臺博館系統－古生物館建築立面，內藏恐龍骨骼模型，使用過程可體驗挖掘化石的樂趣
臺博館建置可多人連線互動的虛擬博物館，將博物館藏品轉化後置入遊戲中，結合闖關，讓觀眾體驗線上觀展，以及與藏品互動的機會	以互動裝置(電子書)等科技媒介引導學童認識展品，並輔助親子觀眾自主參觀(呂錦瀚 攝)
觀眾使用載具下載 APP，透過 AR(擴增實境)重現特暴龍復原畫面，觀眾可體驗跨越時空與恐龍合影，增加觀展趣味	親子觀眾使用「智慧觀臺博」App，自主觀展探索臺灣的自然生態

<table>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>邀請泰雅族藝術家－尤瑪・達陸，以臺博館典藏泰雅織品圖紋，結合高山、河流等自然元素詮釋彩虹橋意象，創作藝術裝置《古虹新姿》，於「發現臺灣常設展」展出</td><td>博物臺灣常設展藝術裝置《銅雕展件》
臺灣雲豹與黑熊銅雕</td></tr>
<tr><td> </td><td>
</td></tr>
<tr><td>臺博館守護精靈</td><td>國立臺灣博物館與插畫家合作，以館藏及臺博系統建築為元素設計 8 款 NFT</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>「微觀視界」3D 影片以拍攝大自然實景結合電腦動畫的壯闊影片呈現前所未見的視覺饗宴</td><td>雲豹 VR360</td></tr>
<tr><td>  </td><td> </td></tr>
<tr><td>環景網站推廣課程「Always open~博物館任意門」，讓博物館展示資源延伸至學校教學現場</td><td>發現臺灣戲劇導覽重現博物學家在研究之路上面臨的不同立場</td></tr>
</table>