

壹、基本資料

一、課程名稱：

解謎臺史博：實境遊戲設計與實作



二、學生姓名、系級、學號：

姓名	系級	學號
黃琦崑	人社 24	109048104
陳子筠	人社 24	109048105
拉娃·悠蘭	人社 24	109048205

三、學習領域：知識轉譯、產業創新

四、學分數：2

五、指導教師姓名、學經歷簡介

指導教師	徐淑賢
學經歷簡介	國立清華大學臺灣文學研究所博士 國立清華大學通識教育中心兼任助理教授
輔導教師	謝小苓
學經歷簡介	美國威斯康辛大學麥迪遜校區教育政策研究博士 國立清華大學通識教育中心暨學習科學與科技研究所教授 清華大學文物館館長

貳、內容

一、學習目標

從歷史記憶、物質遺跡到風俗傳統，臺灣各地散落著態樣各異的文化載體，承載臺灣縱橫的時空脈絡與人群印跡。然而當以上或有型或無形的文化資產在外部資源匱乏的狀況下面臨保存挑戰，如何有效利用文化資產本身的「文化資源」縮減知識和常民的距離，便至關重要。換言之，將文化物質或知識精神視作可被設計、展演的資源，使其獲得彈性編制、創意再現的能量，以向外推廣、獲得公眾的重視支持，達到教育和保存目的。而「實境遊戲」，就是一種藉由環境觀察、知識轉譯與謎題設計，讓公眾在遊戲體驗中吸收學習的展演類別。

實境遊戲作為邀請民眾走入實景空間的體驗模式，可以在任何一個開放的區域進行，只要讓玩家握有可接收指示、核對遊玩進度的載體—可能是手機或者一個資料夾大小的道具包—遊戲進行中甚至不需要工作人員在場，讓參與者在相對自由的探索中拼湊並接收人文資訊。這樣富含「從玩中學」的潛力，使許多文化場域開始和新興工作室合作，意圖讓常民更認識地方的魅力與脈絡。於是如今實境遊戲大量進駐各地公共空間，如美術館、博物館、圖書館、市鎮地標、甚至捷運火車等公眾運輸系統，儼然成為文化場域行知識轉譯的新興樞紐之一。

我們好奇實境遊戲作為一種讓空間說故事的方法如何可能？會浮現什麼樣的吸引力和限制？我們挑選了位於臺南，展場歷史情境感深刻的**臺灣歷史博物館**（以下簡稱臺史博）常設館作為施行場域，希望透過實作深入這樣富含文創魅力又充滿異質性的產業，達到以下三點學習目的：

1. 了解實境遊戲設計、營運的內在邏輯。
2. 重新整理、再詮釋臺灣歷史的可能敘事。
3. 上架遊戲，新增又一種觀看博物館的視野。

二、學習內容與方式

實境遊戲製作結合了地方的細膩觀察、史觀的整合詮釋與遊戲邏輯的轉化，此外還要化設計企劃為產品實體、兼顧使用者的遊戲體驗，實屬相當複雜的綜合型挑戰。因此，本計劃預期精進的學習方向，實奠基於過往校內課程／校外實作的培力。以下概述成員經歷於本企劃能如何使力，再延伸說明企劃的內容構想與自學向度。

臺史博常設展場「斯土斯民」展現臺灣歷史橫跨百年、從史前到當代的流變，呼應組員陳子筠於 110 學年度下學期修習的**歷史專業學程「台灣史」**，課程跳脫政治史，以海洋史觀（臺灣島史觀）了解臺灣歷史脈絡；更聚焦於臺灣島的人民主體（而非統治者），討論不同階段的政策對人民日常生活的影響。除了拓寬史觀眼界，課堂也教導多元史料的閱讀，如官方檔案、地方志、官員日記書信等等，甚至包括荷蘭文、新港文字的史料，藉由閱讀資料上的蛛絲馬跡拼湊出發生過程與事件原貌。

史學課程扎實的訓練有助於重新解讀、整合博物館資訊，以銜接至知識轉譯的領域，也就是組員拉娃·悠蘭於 112 學年度上學期參與的人社院課程**文化資源調查與應用**，提供將物質、知識文化視作可編制資源以向外推廣的概念與視點，更啟發我們於博物館設計實境遊戲、直接促成團隊組成。文化資源調查與應用課上大量參觀、分析臺灣各地文化場館如何展演文化資源，不只培養觀展的敏銳度，更使我們了解文化資源行多元展演空間與彈性，如桌遊、實境遊戲皆是近期興起的文化資源應用形式。

除卻理論性知識，我們在課內／課外累積實作經驗。112 下學期團隊三人成立**共學圈圈**，前往臺南參訪臺史博、進行初步場勘，討論實境遊戲的世界觀設定。且 112 下學期成員黃琦崑與拉娃·悠蘭加入**數位策展**課程，課內講述如何實際規劃並設計展覽，其中尤其偏重資訊篩選與具現展示的技巧；我們便在課程期末報告中梳理了團隊成員的共學成果，包含遊戲目標客群、進行形式與故事草創軸線。

針對遊戲設計的操作學習，我們也參與「數位策展」和實境解謎公司「**蹦世界**」合作開設的**遊戲設計工作坊**，了解遊戲後台的技術需求與架設邏輯，進而以清華文物館為場域，嘗試架構完整的遊戲企劃提案。此外，成員黃琦崑同步報名第六屆**蹦世界遊戲設計競賽「金蹦獎」**，練習遊戲設計方法、累積實際經驗，已完成並上架實境遊戲「**清華模擬器**」。

有了上述橫跨歷史素養、展覽策劃與遊戲設計的學習經歷，我們理解實境遊戲涉及領域之深廣，須充分整合跨領域能力。綜上，我們規劃並獨立出三種領域劃分課程向度，深化學習多面性，並於計劃成果中再次整合，試圖銜接既有遊戲發想概念與架構、呈現實體完整遊戲。

（一）實景勘查：

我們選擇位於臺南的臺史博作為實踐地點，立基於其展品、展場與展覽概念之獨特性質。臺史博館方願景為「作為多元對話場域以形塑臺灣文化主體性、公民社會與文化多樣性」，就我們組員初步到訪的觀察，臺史博展場展品豐富、史觀多元，縱使正品鎮館珍寶不多，卻積極透過展覽編制營造歷史沈浸感。如若能結合實境解謎，不只材料豐富，更能讓參與者在身體移動中感受氛圍、吸收文史知識。因此我們會安排前往臺南實地取材、激發靈感，以及在遊戲設計後期前往臺史博進行測試，修正遊戲規劃上可能的疏失。

（二）遊戲體驗：

實境遊戲以「遊戲」作後綴，除了教育性也必然需考慮遊玩體感。如何讓故事自然地融入玩家的探索，又要如何引導玩家的思路動線，清楚易懂外不失挑戰性？這些遊戲設計的邏輯也是一門實在的專業，市面上針對實境遊戲的系統性教學更是難尋。因此除卻積極爬梳資訊，我們也安排參加相關工作坊，以及向業內人士詢問值得參考學習的實境遊戲，前去體驗借鑒。

（三）後臺操作：

實境遊戲實體化形式繁多，可以自行開發 app、找印刷廠訂製提供線索的材料包，也可能是技術門檻較低的模式、透過 line、messenger 自動回覆功能實現。基於學生的時間金錢考量，我們決定採取折衷方案，以可自由創建遊戲的實境導覽平臺「蹦世界」為主，學習其後臺架設技術與上架程序。如此一來既可以接觸到遊戲數位化編程，又不至於卡在技術門檻而無法提升完成度。

三、時程表

本次課程預計將遊戲設計分成三個主軸：前期為與實境解謎遊戲相關的練功，讓小組成員累積相關經驗，同時並進中期的遊戲設計關卡構思，遊戲設計大抵完成後，則進入後期的後臺操作設定，將成員們構思的設計實踐在遊戲平臺上。過程中都將與指導老師定期報告、追蹤進度與討論內容。

遊戲設計完成後，預計將在十一月下旬的周末兩天實際到臺南臺史博進行遊戲測試與改善，在實地訪查結束後持續改善遊戲直至完成並撰寫一份成果報告書。

項目	說明	九			十			十一			十二	
		上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中
練功	了解各式解謎遊戲風格及玩法，增加相關經驗，幫助構思本次遊戲設計											
遊戲構思	進行遊戲關卡設計、架構世界觀與主線故事內容											
後臺操作	使用蹦世界遊戲平臺，將完成設計的遊戲在平臺上設定完成											
與老師討論	定期與老師開會討論、追蹤進度與回報											
實體訪查	預計將在十一月下旬實地訪查臺史博進行遊戲測試											
排除錯誤	實地訪查進行遊戲測試完成後，進行內容上的錯誤盤查											
成果報告	將遊戲設計進行統整與撰寫本次課程的成果報告書											

四、預期成果

本計劃的預期成果分為兩個部分。其一，完成一份整合臺史博常設展文史知識的實境遊戲，進行實測並嘗試上架蹦世界平臺。其二，我們會紀錄這段製作歷程，統整實境遊戲設計的彎路與竅門，供其他有相同志趣的同學、抑或未來持續嘗試的我們參考。

五、可能遇到的困難以及對應或處理方式：

在本次自主學習計畫的課程中，「實景勘查」為不可或缺的步驟之一。儘管臺史博擁有豐富的線上博物館與館藏資料庫等資源，然因實境解謎遊戲重視玩家在現場與實際場景物件的互動性，因此團隊在設計的過程中非常需要親臨現場，最大化地活用整個場館設施，並在遊戲完成後於現場進行測試和校正，以符合我們在遊戲上的理念設計，給予玩家最佳的遊戲體驗。

由於需要在學期間安排到訪臺南進行遊戲設計，過程中必會產生一些交通、住宿等費用。因此若自主學習計劃課程單位能給予一些費用上的幫助，會使我們在遊戲設計的過程中更加順利，能安排至少一次以上的實景勘查活動，減輕活動中需要完成的壓力，將需完成的內容平均分散，也能提高實景勘查時的容錯率。

若在費用上的資源相較匱乏時，我們團隊將會在學期間安排一次的南下實地勘查，將所有需要在現場確認、調整的事項利用週末兩日最大化完成，而其他非必要現場完成的將用於文史資料研讀、撰寫故事內容等等，平均安排在每週末的討論中，以利最後現場的測試能順利完成。

六、參考書目

矢內原忠雄著、周憲文譯，《日本帝國主義下之臺灣》，臺北：帕米爾書店，1985。

尼可拉·皮克寧著、高文萱譯，《博物館策展人工作指南：認識、管理、及展示物件》，臺北：典藏，2022。

周婉窈著，《少年臺灣史 二〇一九年增訂版》，臺北：玉山社，2019。

周婉窈著，《臺灣史論集一：山、海、平原的歷史》，2024。

周婉窈著，《臺灣歷史圖說（三版）》，新北：聯經出版公司，2016。

吳密察，〈臺灣史的成立及其課題〉，《當代》第100期，臺北：當代雜誌社，1994。

林偉盛，《典藏臺灣史一大航海時代》，臺北：玉山出版社，2019。

翁佳音、黃驗著，《解碼臺灣史：1550-1729》，臺北：遠流出版社，2017。

陳培豐著，王興安、鳳氣至純平編譯，《「同化」の同床異夢：日治時期臺灣的語言政策、近代化與認同》，臺北：麥田出版，2006。

傑西·謝爾著、盧靜譯，《遊戲設計的藝術》，新北：大家出版，2022。

遠流臺灣館著、吳密察監修譯，《臺灣史小事典》，臺北：遠流出版社，2000。

寶莉麥．肯納-克萊斯、珍娜．卡緬著，金振寧譯，《創造展覽：如何團隊合作、體貼設計打造一檔創新體驗的展覽》，臺北：阿僑社文化，2019。

國立臺灣歷史博物館典藏網。網址來源：<https://collections.nmth.gov.tw/index.aspx>
(取用日期：2024年5月30日)。

國立臺灣歷史博物館，線上博物館《斯土斯民》。網址來源：
<https://the.nmth.gov.tw/nmth> (取用日期：2024年5月30日)。

叁、指導教師意見

一、■ 我已詳閱「通識中心自主學習計畫之應行與注意事項」。

二、指導老師關於本計畫之相關意見。

徐詠賢