

「故宮不思議事件簿」

以博物館為場域的實境解謎遊戲

■ 游旻寧

實境解謎遊戲（Real Escape Game）近年在全球造成風潮，成為年輕世代很夯的娛樂活動之一，國立故宮博物院於是在 2017 年暑假及秋季推出了「故宮不思議事件簿——實境解謎遊戲」，成功引起年輕族群關注及參與，希望藉此開拓博物館的非觀眾族群，本文將詳盡說明活動設計概念、細部流程、行銷策略及活動回饋與省思。

緣起

在這個資訊爆炸的世代，如何吸引大眾到博物館欣賞藝術及學習知識，對博物館是一個不小的挑戰，而國立故宮博物院（以下簡稱故宮）一向給大眾傳統、威嚴、崇高的形象，也肩負著維護國寶文物的重任。然隨著時代浪潮不斷推進，自林正儀院長上任以來積極提倡「公共化」、「年輕化」，將 2017 年訂為青年元年，除了成立「兒童暨青年事務推動諮詢會」，推動青年主流化工作，並舉辦「青少年藝拍即合微策展」、「故宮青少年文化大使培力計畫」等多項活動，力圖轉型為全民的博物館，帶動年輕公眾主動參與博物館事務。

於是在 2017 年暑假及秋季，故宮舉辦了一場類密室逃脫的大型活動「故宮不思議事件簿——實境解謎遊戲」（圖 1），有別於過去教育活動多以傳遞文物知識為主，舉辦文物導覽、研習與 DIY 實作課程，由學校或家長報名，而實境解謎為風行於年輕族群的挑戰遊戲，著重題目設計的趣味性及邏輯性，希望開拓對於實境解謎、密室逃脫有興趣的非觀眾族群。報名

結果相當踴躍，幾乎超越了過去教育推廣活動的報名及參加人次。

什麼是實境解謎遊戲？

實境解謎遊戲其實與密室逃脫（Escape Room）遊戲設計理念相近，為一種擬真的冒險遊戲，將玩家鎖定在房間內，在設定的故事情境中，解開一系列的謎題和密碼，並在有限的時間內逃離房間才能獲勝。一開始可能是由電腦遊戲發展而來，而真人逃脫據說於 2006 年發跡於美國矽谷，係由一群系統工程師以知名英國偵探小說作家阿嘉莎·克莉絲蒂（Agatha Christie）的著作為靈感，設計了一系列真人版的實境謎題場景，提供給員工進行解謎，後來在全球包括日本、美國、中國、歐洲及臺灣等地掀起一陣風潮，至今仍相當受到歡迎。¹

要成為實境解謎高手，關鍵因素在於「團隊合作」（圖 2），一起蒐集資料、拼湊線索、溝通討論、分工合作，並善用邏輯、觀察、推理及聯想等能力，才能在有限的時間內完成任務。

「故宮不思議事件簿——實境解謎遊戲」活動設計概念

活動設計上以觀眾為主體，融合博物館展場空間配置、文物陳列、展板文字以及展品本身，透過寓教於樂的方式刺激觀眾對文物的探索與興趣，內容說明如下：

一、將文物擬人化，拉近與觀眾的距離

「一年一度的故宮之星選拔即將展開，故宮最受矚目的國寶翠玉白菜，近日卻在網路上遭受流言攻擊，身心受創；因而還前幾位呼聲也很高的千年文物，也陸續被懷疑是策劃這起造謠傷害的主謀。院方為此相當頭痛，因此緊急成立調查團，希望能早日還翠玉白菜一個公道，請各位團員協助調查。」在故事設定中「翠玉白菜」被擬人化，目的是想讓歷史文物與當代觀眾產生更多連結，所以用故宮之星選拔、網路流言攻擊等活潑生動的文句，讓年輕觀眾更容易親近故宮文物，也讓玩家能更融入這個角色設定。

二、營造有如密室的「情境」，增加臨場感

遊戲起始點為故宮正館地下一樓的多媒體放映室門口，每隊到齊後會請觀眾戴上眼罩由工作人員帶領進場，如有幼兒或老人會加強引導（圖3），並播放一段錄音（節錄如下）：

主持人：「感謝各位調查員蒞臨故宮協助調查，請務必不要驚擾其他參觀故宮的來賓。任何跑跳、高聲談笑、推擠、搬動文物都是被禁止的，若有違規情形，院方得以立刻停止各位的調查，請務必自重！接下來請當事人『翠玉白菜』出來跟大家說明。」

翠玉白菜：「（高跟鞋聲由遠至近，拉椅子聲）嗚嗚嗚，我是小翠，我知道這些惡意的攻擊都是衝著我來（哭聲），可是我沒料到我這樣悶不吭聲，他們竟



圖1 活動宣傳海報 教育展資處提供



圖2 玩家在黑暗中解謎，展現團隊合作精神。 陳彥亘攝



圖3 玩家戴上眼罩體驗密室情境。 作者攝

然小動作越發頻繁。館方不便大動作搜查，但是那些信件和照片都有被加密過，只好委託你們暗中調查！我已經將密件



圖4 題目實例 教育展覽處提供



圖5 青少年文化大使及教育展覽處工作同仁。 陳彥亘攝

鎖在座位旁，密碼是九乘七乘八減六乘六除二。

（謎題如下：）

我經密鎖座旁碼九七八六六二
已將件在位密是乘乘減乘除」

接著，會重覆播放最後二行字，直到玩家全數解開座位旁的密碼鎖（答案為：486），取得任務包後離開。

「情境」（environment）對實境解謎遊戲而言是很重要的元素，一開始除了讓玩家感受看不見的恐懼，也保留了對空間的想像，增加臨場感，甚至讓翠玉白菜現身說法，以戲劇化

的表演開展此活動，且一併說明參觀故宮的注意事項。

三、謎題設計結合典藏文物，開拓年輕新觀眾

遊戲目的除了吸引大眾到博物館參觀，認識故宮典藏文物外，還有開拓年輕觀眾的重要考量。因此，題目設計上亦特別注意遊戲難易度的掌控，太難或太容易都會讓玩家感到焦躁無聊。

任務包中會有六道题目的謎題卡，須仔細觀察、蒐集現場文物線索才能解開謎題，遊戲空間包含故宮正館四個展間及賣店，動線上刻意將玩家引導至各樓層，避免人潮同時聚集，並能讓玩家接觸更多不同類型的文物。以其中一組題目為例（圖4）：

【題目】最近故宮如此不平靜，院方目前暗中調查詢問了一些文物，還麻煩一位大書法家幫忙抄錄口供，只見運筆越發慷慨激昂，看來要仔細調查清楚，可別冤枉了好人啊！

【解答】仔細調查口供會發現他們跟實際展場中的文字有所不同，不同的文字

由口供一至五依序為「你膚色好怪」，對應原展品中被置換的文字可得到「澄簡紅佳蘭」，再利用色彩原理推理出「澄+紅+藍」，答案為「綠」。

實境解謎遊戲與故宮以往舉辦的活動類型不同，並不特別著意於深入文物知識，而是以趣味性活動開拓新觀眾為主要目標，又因觀眾需快速解謎破關，其實沒有太多時間檢索文物資訊。而圖4中的題目範例運用「自然生姿態——于右任特展」裡的五件作品，玩家需仔細觀察展件才能得到線索，仍可以讓平常較少造訪的觀眾走進故宮，甚至熟悉展場空間、展覽主題及文物，激發新的年輕觀眾想更進一步認識故宮文物。

四、培訓故宮青少年文化大使，共同參與學習

由於題目多偏重邏輯推理能力，易讓參與者產生挫折感或想放棄，因此實境解謎遊戲多會安排「關主」給予玩家提示，幫助其完成解謎。故本次邀請「第一屆故宮青少年文化大使培力計畫」的二十五位高中生擔任關主（圖5），並於活動前為他們舉辦測試賽，使其瞭解參與者的需求，同時培養青少年的同理心及應變能力。

五、出乎意料的故事結局，創造思考空間

六道謎題解開後分別為：「聚百財」、「瑾妃的嫁妝」、「囁囁」、「三寶」、「302故居」、「綠」，都是描述跟翠玉白菜有關的特徵，解答則說明「兇手翠玉白菜是因為長期受到大家的目光感到疲憊，因此希望大眾可將注意力轉移到其他文物身上，也讓更多人認識他們」。觀眾一開始對於故事結局的反應多為驚訝及錯愕，而透過解答可激發觀眾去思考更深一層寓意，讓文物與現實生活產生連結。



圖6 直播主持人與現場觀眾進行小遊戲。取自國立故宮博物院臉書專頁

聚焦在年輕社群的行銷宣傳策略

本次活動目標對象設定為國高中生、大學生及職場新鮮人，有別於過去靜態宣傳方式，嘗試走出故宮，主動到年輕族群常聚集的場所進行行銷宣傳活動。

其中一場「臉書直播活動」於三創文化生活園區進行，和現場民眾玩小遊戲並與臉書粉絲進行互動（圖6），臉書直播除了即時播送正在發生的活動，更重要的是能拉近與民眾的距離，本次活動視頻共有1.3萬觀看人次、185則粉絲互動留言。

活動行銷策略上也嘗試擴大平面及網路行銷宣傳，製作手繪風海報及酷卡於臺北市立圖書館各分館、誠品書店、捷運文化海報框及各大密室逃脫工作室等地方張貼發送，並進行臉書粉絲專頁抽獎活動，有觀眾留言：「故宮越來越年輕了……（o^o）」、「喜歡故宮規劃的許多活動，把以前覺得高不可攀的文物用多元有創意的方式貼近民眾及小朋友。可惜住南部不方便，不然一定常常造訪！」

此外，活動搭配「2017臺北世大運」邀請臺北市政府吉祥物「Bravo熊讚」到故宮，跟民眾一起體驗解謎遊戲，以利共同行銷宣傳。（圖7）

響應臺北市政府文化局「台北白晝之夜」，活動改版加場

臺北市政府文化局於2017年10月7日舉



圖7 臺北市政府吉祥物熊讚化身玩家，跟民衆一同解謎。 作者攝



圖8 二樓平臺廣場上的蟲洞投影，玩家準備進入正館。 賴鼎陞攝

辦「白晝之夜」(Nuit Blanche)，²並邀請國立故宮博物院、總統府、臺北市立美術館、臺北當代藝術館及各藝文空間共同打造夜間城市藝術祭，故宮於今年首次響應。

為配合白晝之夜主題，「故宮不思議事件簿——實境解謎遊戲」將楔子改寫為：「每年十月第一個星期六的夜晚，全世界各地都會出現異象。當那天到來，夜幕低垂，台北故宮的天空更是有一道不尋常的光，照得人心惶惶。據說只要同時有五百人，一起喊出咒語，就能再次回到過去一年裡故宮特定的某一天……」。

此外，活動起始點改在二樓戶外平臺廣場，於紅門及左右牆面上打上光雕投影，搭配動畫設計及布幕，營造穿梭時空隧道的感覺(圖8)；玩家報到時會拿到一個紅色氣球並簽署「時空旅行同意書」，於廣場上一起完成儀式：「同一時間廣場發出巨大聲響，就能開啓蟲洞回到過去」，氣球被戳破後牆面上會出現第一道謎題，玩家破關後就能直接進入正館二樓展場解謎。

活動回饋與省思

透過活動結束後跟遊戲參與者簡短訪談，發現對象除一般觀眾，還有坊間密室逃脫工作室、博物館同業及院內同仁報名，整理其回饋及建議如下：

一、兩廳院公共溝通部推廣組：

活動當天對於答案為翠玉白菜感到困惑，這是由於主辦單位於活動全梯次結束後才提供完整解答之故，無法在當下促發團隊討論較為可惜；另外，兩廳院亦參考本次活動經驗，於同年11月舉辦「劇院魅影之不願讓你一個人」，融合表演藝術於實境解謎遊戲之中，頗獲好評。

二、教育出版業者：

業者認為遊戲好玩又具教育意義，可做為辦理學校活動時的參考，惟館內參觀遊客較多影響動線，易擔心無法在時限內完成而感到焦躁。

三、密室逃脫工作室業者：

工作室平時少有機會到博物館參加實境解謎，由於坊間通常會透過室內裝修製造逼真的場景，例如古墓、船艙、展館等，並在房間內設置許多大型機關及道具，玩家必須觀察、分析、推理線索後解鎖，才能成功逃出密室，因此如何運用現有的博物館空間動線及展品來設計遊戲，是很大的突破和挑戰。

本次活動固然提升較少博物館參觀經驗觀眾的興趣，然而故宮如何與這些參與者建立更長久的關係？除了續辦這類型有趣、有挑戰性的活動，吸引年輕族群持續關注故宮外，也藉



圖9 家長與孩子一同解謎，增進親子關係。 螺旋工作室攝



圖10 玩家闖關成功後，與背板及手舉牌合照。 陳彥亘攝

由每一次的活動去觀察觀眾的參與程度，找出教育與創意遊戲中的平衡，以發展更多年輕化策略下富含教育意義的活動；同時，為了創造一個舒適自在的博物館環境，需加強院內跨部門協調合作，包括典藏文物部門、教育部門及第一線觀眾服務人員等，以促進觀眾跟文物、館內人員及其他遊客間的交流互動。對故宮整體環境留下深刻的印象，或許更可以有效將參觀經驗深植心中，讓博物館成為其生活圈的一部分。

結語

活動結束後，一位年約二十歲的年輕女孩主動分享了一段小故事，她表示平時很少到博物館，休閒娛樂幾乎都是看電影或聚餐，因此出門前特地向父母親說：「我今天要去故宮哦！」父母親驚喜之餘也鼓勵她多從事藝文、教育類活動，無形中增進親子關係，賦予活動更多一層正面意義。（圖9）

新一代的年輕觀眾在數位科技網路、聲光及動態的環境下成長，資訊知識的學習態樣眾多，故宮近年雖提倡「公共化」、「年輕化」

政策，卻較難讓年輕世代與故宮歷史文化銜接，因此如何在各式流動的資訊中競爭，發展具吸引力的教育活動，是博物館教育推廣的策略；傳遞文物歷史背景及知識不再是教育的單一模式，相反地，透過創新、具挑戰性的活動（圖10），激發觀眾的邏輯、認知、想像及團隊合作等不同社會學習面向，已成為博物館重要的規劃主軸。

博物館與公眾的關係正在轉變，未來故宮在「年輕化」政策下，除了創造年輕族群的博物館經驗，提供其學習文化知識的場域外，更需進一步連結新觀眾主動參與博物館事務，使其成為博物館重新建構及多元詮釋的助力。

作者任職於本院教育展覽處

註釋

1. 節錄自黃麗瑾，〈實境解謎引起熱潮！專訪謎題設計者螺旋工作室〉，《親子天下》<https://goo.gl/JFnJKD>（檢索日期：2018年5月16日）
2. 「Nuit Blanche 白晝之夜」是全球的夜間城市藝術祭，2002年創始於法國巴黎，在10月第一個週六跨夜舉行。2016年臺北市政府於北門周邊首度舉辦「白晝之夜」，喊出「好啊！大家都不要睡！」口號，第二屆於2017年在公館周邊舉辦。