

「南宮學院——景泰藍之神隱事件」實境解謎遊戲設計與成果分享

■ 謝惠雯、許恒翊

本文詳細介紹了「南宮學院——景泰藍之神隱事件」實境解謎遊戲（以下簡稱「景泰藍之神隱事件」，圖 1）的設計與執行成果。該遊戲結合國立故宮博物院南部院區（以下簡稱故宮南院）展出的文物，以 ACG 風格（Anime 動畫、Comics 漫畫與 Games 電子遊戲，以下簡稱 ACG）將文物打造成遊戲角色，以博物館展廳為參考創建遊戲場景，並透過人物設定、故事情節及闖關解謎，吸引年輕族群進入博物館，提升參觀體驗與賦予教育意義。遊戲參與者需組隊完成六個關卡，解謎過程中結合虛實體驗，深入了解文物與展覽內容。遊戲結合角色將文物擬人化，融合心理學概念，傳遞自我價值與認同的核心信息。本活動吸引逾六千名玩家參與，成功促進博物館參觀率，展現了遊戲化設計在博物館教育推廣中的潛力。

起源

近年來，實境解謎成為廣受歡迎的團隊合作遊戲，這種遊戲以闖關解謎和高度臨場感，吸引了許多志同道合的玩家組隊參加。遊戲過程通常會在設定好的場景中，讓玩家透過劇情引導及線索來解開謎題。這種模式將玩家從虛擬電子遊戲帶入現實世界的挑戰中，最早可追溯至美國矽谷的一家公司 2006 年的團康活動，他們採用推理小說的劇情，創建了密室逃脫遊戲的實體場景，讓員工在現實生活中闖關。¹ 這種遊戲模式讓玩家得以親身參與，真實的臨場感是電子遊戲難以比擬。

最近，許多博物館也開始推出實境解謎遊戲，將博物館作為解謎場域，並以園區或展廳內的裝置及展品作為解謎線索，與專門為遊戲設計的密室不同。博物館是已經存在並有展示



圖 1 「南宮學院——景泰藍之神隱事件」主視覺 南院處提供

目的的場所，因此需利用自身的場景和現況來轉化為遊戲內容，並結合了更多博物館展示內容，在遊玩以外也達到教育推廣的效果。

根據國際博物館協會（International Council of Museums, ICOM）於 2022 年發布對博物館的定義提到，博物館是非營利的常態性機構，並具有對有形和無形資產進行研究、蒐藏、保存、詮釋和展示等功能，向公眾開放，推動多樣性及永續發展。它以倫理和專業為基礎，並融入社群合作，提供教育、愉悅、省思及知識共享等多元體驗。² 所以博物館的功能會隨著時代發展在基礎上有所延伸，並且日漸重視觀眾需求，不同群體對博物館皆有不同的期望與需求。如親子家庭希望在學習的同時，享受舒適和安全，高齡者則更關注便利性和休閒體驗。

角色設定和故事情節

實境解謎遊戲是將教育與娛樂相結合的一種方式，透過開發實境解謎遊戲，提供民眾遊玩，並且組隊的玩家在遊玩過程中有更多對博物館內容的交流討論。實境解謎遊戲在遊玩之餘，也使觀眾用不同形式參觀了博物館，希望藉此吸引不常參觀展覽的族群有更多踏入博物館的機會。「景泰藍之神隱事件」以 ACG 風格的實境解謎遊戲，鎖定的族群除了故宮南院原有的觀眾以外，還有動漫迷、實境遊戲愛好者、17 歲以上喜愛團康活動的年輕族群，這種形式的遊戲體驗有助於促進更多不同興趣的民眾，能組團且自發性地走進故宮南院的展廳，讓博物館變成更多人日常活動的選擇。

本次實境解謎融入了故宮南院展出的文物元素，透過 ACG 風格的轉換，將實境解謎打造得更加具有吸引力。民眾可透過實體的解謎包搭配手機登入專屬網站，達到虛實結合的遊戲

體驗，遊戲路線也將引領民眾深入探索故宮南院的重點展廳。在實境解謎的闖關過程中，加入了文物的知識，讓玩家在解謎的同時，也能更了解展出文物的特色。遊戲背景設定為南宮學院，係以故宮南院的場地為創造靈感，並融入文物元素，本次創造出兩位全新的角色，並搭配本院先前與臺灣吧合作企劃的「南宮學院前輩與你有約」所產出的四位角色，這些遊戲角色與本院的吉祥物哈奴曼一同成為了遊戲中的 NPC（Non-Player Character 非玩家角色，以下簡稱 NPC），在遊戲中扮演重要的位置。

民眾可以透過與 NPC 的互動，探索現實的展廳以及虛擬的遊戲世界，獲取故事軸線和解謎所需的線索，共同挑戰解謎闖關，並透過多元的方式參觀展覽。

一、角色設定

本次遊戲創造兩個角色為景泰藍家族的兩姊妹，「蓮盒姊姊」與「蓮瓶妹妹」。其他角色沿用前述「南宮學院前輩與你有約」四位角色，分別是「犧尊學長」、「鬥彩學長」、「龍壺學姊」與「船紋學姊」，靈感皆是來自故宮收藏文物，解謎期間仍在故宮南院的展廳中展出，角色設定過程透過將文物擬人化，並採用文物特色，轉化成遊戲角色外貌或衣著上的重點，並賦予人物不同的性格，建立角色設定。

（一）蓮盒姊姊

靈感來自明景泰〈掐絲琺瑯番蓮紋盒〉。將蓮紋盒上的掐絲金邊及蓮紋圖樣轉化為該角色的服裝樣式，上衣及裙襬內裡設定為藍色，呼應景泰藍獨特的天藍色調；蓮盒外型作為金髮雙馬尾上的帽飾，搭配及膝長襪與娃娃鞋，並將文物主體縮小成為手提小包（表一）。

蓮盒姊姊出生名門的貴族千金，個性親切，能力是拿出藏在衣袖的數珠，綻放蓮花，讓周

表一 蓮盒姊姊人物介紹

謝惠雯製表

人物設定	人物造型
本名：招絲琺瑯番蓮紋盒 (景泰款) 年紀：572～568歲(1450-1456) 星座：雙子 擅長：數字記憶、金工 喜歡：講諧音笑話、冥想靜坐 討厭：髒亂、突如其來的驚嚇 能力：綻放蓮花，讓周圍的人心情放鬆愉悅 屬性：金、木、水、火、土、風 分布圖：尬聊-5 霸道-1 感性-4 親切-4 力量-1	 蓮盒姊姊 南院處提供
參考文物	
 明 景泰 招絲琺瑯番蓮紋盒 國立故宮博物院藏 中珪 000714	

表二 蓮瓶妹妹人物介紹

謝惠雯製表

人物設定	
本名：招絲琺瑯番蓮紋瓶 年紀：約300多歲(1650-1699) 星座：獅子 擅長：武藝、插花及環境布置 喜歡：運動、搜集老舊物品 討厭：髒亂、隨意丟棄器物 能力：召喚出金剛杵，斬斷煩惱 屬性：金、木、水、火、土、風 分布圖：念舊-5 霸道-3 感性-4 親切-2 力量-5	
人物造型	參考文物
 蓮瓶妹妹 南院處提供	 17世紀後半 招絲琺瑯番蓮紋瓶 國立故宮博物院藏 故珪 000716

圍的人心情放鬆愉悅，講冷笑話太尷尬時及有麻煩時候都會發動能力。

(二) 蓮瓶妹妹

角色靈感源自西元十七世紀後半〈招絲琺瑯番蓮紋瓶〉的特色，將金環當作頸飾，並繪製瑞獸當作蓮瓶身旁的夥伴，主要色調與蓮盒相似，強調姊妹的形象。與蓮盒姊姊人物設定比較，蓮瓶妹妹形象略帶叛逆感。身穿改良式開衩旗袍，搭配黑色過膝長襪，衣飾紋樣及盤

旋在身上的小金龍一樣取自蓮紋瓶圖樣與造型，手拿金剛杵、較有動感的姿態也呼應了喜歡運動與擅長武藝的設定(表二)。

(三) 串場角色

其餘角色則是來自先前故宮南院企劃的「南宮學院前輩與你有約」以及本院吉祥物哈奴曼，靈感來源也皆是取自故宮收藏的明星展件，有受歡迎的〈嵌綠松石金屬絲犧尊〉轉譯成喜歡健身及小酌的犧尊學長；〈鬥彩雞缸杯〉變成

了受歡迎並喜歡照顧後輩的鬥彩學長，〈銀貼鏤金龍紋把壺〉成了個性豪邁像霸道總裁的龍壺學姊，〈印尼蘇門答臘典禮儀式用船紋布〉則變成了非常有耐心、善於傾聽，喜歡手工藝、繪畫與編織的船紋學姊。這些人物將在各個關卡中依序出場，陪玩家一同解謎（圖2～6）。

二、故事情節

遊戲設定背景為延續「南宮學院前輩與你有約」的學院背景，故事開始於即將舉行校慶熱鬧滾滾的南宮學院發生了一連串的怪事，飲料變成了白開水，獎牌軟綿綿的像紙張，樂器發出難聽的噪音……，整個校慶籌備變得一團混亂。透過守護神哈努曼提供的景泰藍家徽線索，蓮盒姊姊得知這個事件可能與蓮瓶妹妹有關。

眾人展開行動，引導《龍藏經》的力量，進入時間錯亂、空間崩解的世界。他們發現專



圖2 哈奴曼 南院處提供

門製作南宮說明牌的招絲琺瑯雙螭墨海失控，說明牌不斷自墨海中飛出。船紋學姊解釋南宮說明牌的法力，眾人合力制止了墨海的失控。

然而，蓮瓶妹妹仍然失蹤。眾人決定利用蓮盒姊姊的能力，尋找蓮瓶妹妹殘存的意識。經過一番努力，終於找到蓮瓶妹妹，撕下了說



圖3 機尊學長 南院處提供



圖4 鬥彩學長 南院處提供

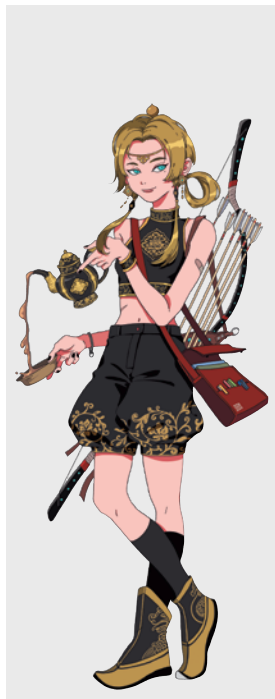


圖5 龍壺學姊 南院處提供

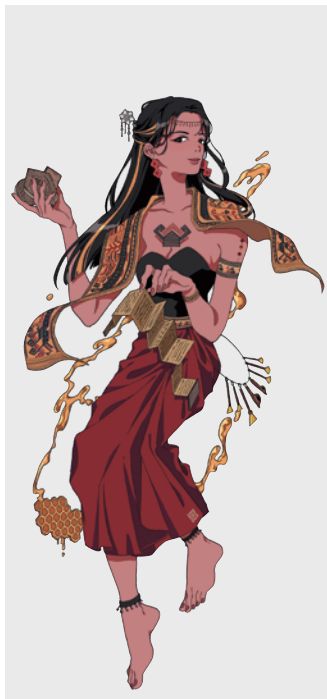


圖6 船紋學姊 南院處提供



圖 7 玩家以手機畫面登入開始遊戲 南院處提供



圖 8 玩家於關卡 1 解謎中 南院處提供

明標籤，讓她還原成人類型態。蓮瓶妹妹原來在想幫擔任接待大使的蓮盒減輕負擔，卻因為誤入禁區，被南宮說明牌改變了形態，最終失去了自我。眾人通過冷靜和團隊合作，成功解救了蓮瓶妹妹。

最後，在校慶活動中，眾人忙碌而愉快地投入到各自的角色中。頒獎典禮上，其他四位學長姊將年度傑出學員的獎牌戴在蓮盒姊姊身上，展現出無比的團結和情誼。景泰姊妹倆相視微笑，共同度過了這段充滿挑戰的時刻，也為南宮學院的校慶留下了難忘的回憶。

三、遊戲動線

玩家需透過登入遊戲互動網頁開始遊戲（圖 7），首先建立角色身份，並指定隊長，透過網頁畫面會引導玩家依序進行遊戲路線，並在必要時候給予提示，本次設定一共有六個關卡，從故宮南院三樓展廳入口進入後，「① S301 導覽大廳—亞洲藝術互動年表」為第一關卡（圖 8），依序走入「②、③ S303 佛陀形影」展廳、「④ S201 花樣何處來」展廳、「⑤ S201 謎樣景泰藍」展廳與「⑥ S202 東南亞茶文化」

展廳，遊戲路線從三樓逐步移動至二樓，符合既有參觀順序，無需回走（圖 9）。當玩家到達遊戲提示的特定位置後，點擊手機畫面即可獲得相關提示，再使用遊戲包提供的錦囊道具，即可進行該階段的解謎。遊戲關卡皆來自館內展示的裝置或展品，充分利用本院所藏文物特色創建成謎題，並以多種玩法增加遊戲的挑戰性和趣味性。所有道具均為簡單插畫風格，設計簡潔且易於閱讀。

在第一關的「導覽大廳—亞洲藝術互動年表」除了讓觀眾熟悉文物特色外，也讓目前已經沒有在南院展出的鬥彩學長、犧尊學長以及船紋學姊以數位化的形式呈现在玩家面前，讓玩家能夠對於該文物及學長姊更有印象。第二關走入「S303 佛陀形影」展廳，是因為人在迷茫的時候，總是會尋求宗教信仰的幫忙，遊戲中的觀眾與學長姊們此時正陷入困惑之中，透過在於該展廳的解密，讓玩家能夠深入觀察清康熙八年（1669）內府泥金寫本藏文《龍藏經》的整體構造，並獲得指引方向。進入第三關「S201 花樣何處來」展廳，在該展廳中讓玩家能

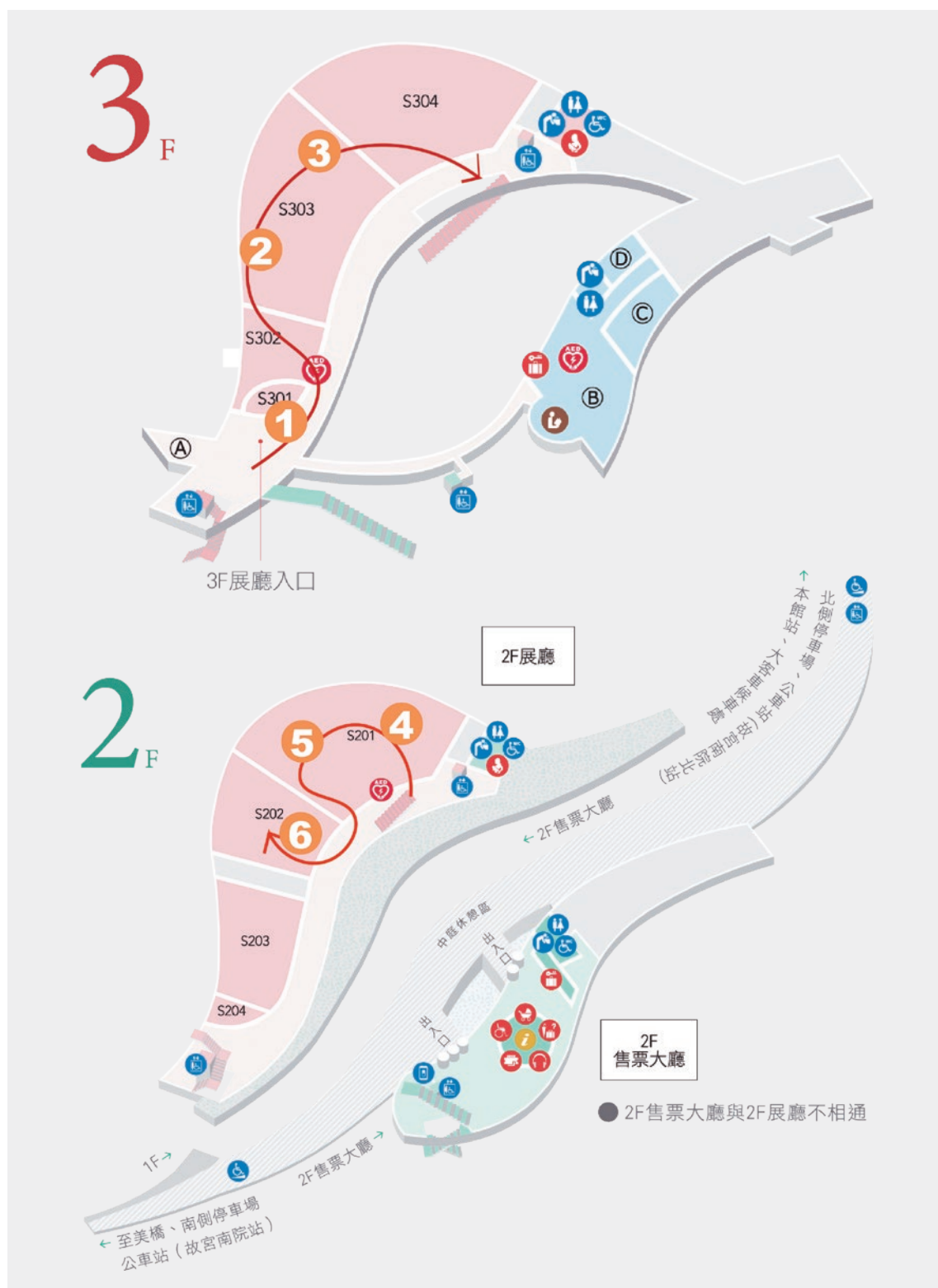


圖 9 遊戲動線圖 南院處提供

夠認識明代（1368-1644）的禮制規定，祭器用瓷，祭祀天地日月及四方神祇，以及嘉靖時期（1522-1566）釉彩的創新與設計的變化。第四關的「S201 謎樣景泰藍」展廳則是讓觀眾可以找到「蓮盒姊姊」及「蓮瓶妹妹」兩位主角，除了透過尋找謎底的過程能觀察文物細節外，也可以看到平時不常注意的景泰款的落款位置。第五關的「S202 東南亞茶文化」展廳，讓觀眾除了能看到龍壺學姊外，也可以認識不同時期的泡茶方式，並逐漸認識到文物發展的多元性。

在解謎過程中，玩家隨著完成關卡，還能獲取該關卡所在展廳內的文物知識點，能讓玩家享受解謎的樂趣，也學到博物館內重點展品的相關資訊。此外，南院也提供線上版本的解謎手冊，³幫助玩家全面的理解遊戲故事情節和通關步驟。

四、教育意義

掐絲琺瑯在元代（1271-1368）自拜占庭經由伊斯蘭地區將此項技術傳入中國，並在元代時期將此發揚光大，而在十七世紀時的鑑賞家宣稱，明代景泰時期（1450-1457）燒造的掐絲琺瑯最值得收藏，此種工藝因而得到「景泰藍」的俗稱，因此景泰藍並非只一種顏色，而是一種掐絲琺瑯的工藝。景泰年間的掐絲琺瑯工藝已近乎失傳。為了滿足古董市場的需求，便開始鑄造帶有偽製品，因此導致往後鑑定困難。⁴

「景泰藍之神隱事件」除希望讓觀眾能用多元的角度去欣賞文物外，也希望能透過景泰家的姊姊與妹妹在劇情中的互動，了解其中所包含的教育意義。心理學家阿爾弗雷德·阿德勒（Alfred Adler, 1870-1937）指出，在家中的排行順序會影響到兄弟姊妹的自卑感，因此根據文物的形象進行設定，姊妹分別為明景泰〈掐絲琺瑯番蓮紋盒〉的蓮盒姊姊以及十七世紀後半〈掐絲

琺瑯番蓮紋瓶〉的蓮瓶妹妹，並在劇情設定上，將有著景泰款的蓮盒姊姊設定為有著極高評價的大一新生，不僅出生名門、優雅端莊，更是傑出學生，以刻意打造的完美形象來與蓮瓶妹妹做出對照，也因此讓同樣出身名門的蓮瓶妹妹因為蓮盒姊姊耀眼的表現以及過度的崇拜，產生了自卑感而失去了對於自我價值的認同。

此種狀況也常常反映在現實的社會中，兄弟姊妹因為其中一方表現過於亮眼而對自己失去信心，而在玩家一層一層的闖關之中，除了能更加認識各文物外，也透過劇情的描述，揭開景泰家的姊妹兩人的隔閡以及誤會，在劇情的最後，讓蓮瓶妹妹意識到自己並不是不如自己的姊姊，而是兩人各有自己擅長的領域，在重獲信心並自我認同後拿出金剛杵，斬斷煩惱，帶領大家離開困境，也希望觀眾能在解謎的最後意識到自我價值及認同。

五、遊戲道具：實體解謎包、互動網頁應用程式

一個實體遊戲解謎包可提供給二至六個玩家遊玩，解謎包內共有六個錦囊信封，內含闖關所需要的六個關卡線索，玩家同時需要使用可上網的智慧型手機，開啓互動網頁應用程式遊玩，而程式設計畫面元素簡化，讓玩家可以直覺性的點選到需要的畫面。玩家於故宮南院展廳內尋找關卡需隨身攜帶解謎道具，考量便利性，遊戲包為夾層設計，玩家可依序拿出六個錦囊，也考量到不打擾到其他參觀的民眾，錦囊信封以 A5 尺寸為大小，道具皆為一手可掌握，而展廳因文物保存因素燈光較為灰暗，為避免不利於進行解謎，所以展廳內也設置帶有燈光的平臺桌，提供玩家可在此攤開道具，思考及小聲討論如何解謎（圖 10～15）。



圖 10 線上解密手冊：解謎過程 取自本款遊戲互動網頁應用程式，手機畫面截圖



圖 11 遊戲提示畫面 取自本款遊戲互動網頁應用程式，手機畫面截圖



圖 12 實體道具遊戲包，內含 6 個錦囊信封。 南院處提供



圖 13 道具錦囊信封內含不同的解謎線索，此為錦囊三道具包內容物。謝惠雯攝



圖 14 玩家於展廳內平臺桌進行解謎 南院處提供



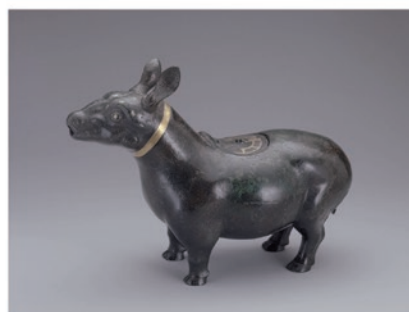
圖 15 玩家在展廳內解謎 南院處提供

《南宮學院：景泰藍之神隱事件》遊戲後網頁

【知識點】

■ 嵌綠松石金屬絲犧尊

尊為盛酒容器的通稱，其中牛形尊又習稱「犧尊」。背上有蓋可注酒，傾倒時自口部流出，嵌以多種金屬絲及綠松石，呈現戰國時代令人驚嘆的金銀絲鑲嵌工藝。



嵌綠松石金屬絲犧尊

圖 16 線上解密手冊：知識點介紹 取自本款遊戲互動網頁應用程式，手機畫面截圖

《南宮學院：景泰藍之神隱事件》遊戲後網頁

第一章

在南宮學院校慶即將開始的前一刻，學校頓時出現好多怪事，身為守護靈獸的我，授命立即展開調查，得在最短時間內查明原因，讓一切恢復原狀...

因為船紋的提醒，我與她及蓮盒來到了學校的通訊系統室，準備聯絡其他學生一同幫忙，殊不知在剛剛在騷動中，通訊系統故障了。雖然我只是個分身，法力有限，但在危及時刻，提供錦囊來協助眾人，倒也還做得到，只希望蓮盒以及船紋能夠好好使用錦囊，一同來想想怎麼修復通訊系統。

【任務目標：修復通訊系統】

地點：3F 導覽大廳 - 亞洲藝術互動年表

圖 17 線上解密手冊：故事介紹 取自本款遊戲互動網頁應用程式，手機畫面截圖

在解謎過程中，玩家隨著完成關卡，還能獲取該關卡所在展廳內的文物知識點，這樣不僅能讓玩家享受解謎的樂趣，同時也學到博物館內重點展品的相關資訊。此外，南院也提供線上版本的解謎手冊，幫助玩家更加全面的理解遊戲故事情節和通關步驟（圖 16、17）。

遊戲化設計思維及其實施

故宮南院以所藏文物特色再創，將南宮學院做為一個 IP（Intellectual property 簡稱，智慧財產權）經營，用重複且連貫性的方式，企劃出不同的活動類型，讓參與活動者能深化對角色及故宮南院的認識，透過再造不同形式的推廣方式，培養一群南宮學院的粉絲，期望這樣的設計能夠激發玩家對博物館的興趣，願意再次前來參觀或參加相關活動，進而更多元的使用博物館的功能。

實境解謎是一種結合敘事設計、互動機制與問題解決的綜合型體驗活動。其參與人數依遊戲設計而定，惟多數情況下須由 2 人以上組隊進行。此類遊戲參與者需具備多項能力，包括良好的溝通與團隊合作、觀察力、邏輯推理與分析、時間管理與壓力應對、創意思維、動手操作與資訊統整。其中，能否進入角色、沉浸於故事世界，更是關鍵的體驗核心。在博物館場域進行實境解謎，不僅需理解空間與展品內容，亦能在互動中吸收新知。透過遊戲體驗，深化與場域的連結，同時培養專注力與思考力，是除了靜態觀展外，另一種走入博物館的方式。

「景泰藍之神隱事件」為延續本院原創二次元角色所發展之實境解謎遊戲。該遊戲承襲「南宮學院前輩與你有約」企劃中首度出現之南宮學院角色與場景，該次企劃透過網路動畫宣傳、線上配對遊戲與現場 Coser（角色扮演者，

Cosplayer，簡稱 Coser）角色扮演互動，成功吸引喜愛動漫文化之大眾與青年學生族群。根據目標受眾之反饋良好，遊戲沿用原有設定及角色，並創作「景泰藍姊妹」作為本次遊戲主角，進一步開展實境解謎遊戲場景。

本次遊戲設計結合故宮南院場域空間與館藏展品，參與者年齡需滿 17 歲，以 2 至 6 人一組進行，遊戲時間約 2.5 至 3 小時。玩家需使用可上網的手機設備，搭配實體解謎包完成任務。參與者在體驗遊戲的同時也兼具了遊戲玩家和展覽觀眾的角色，透過闖關挑戰激發參與者動機，引導玩家依序走入重點展廳，並在解謎與尋找線索的過程中，透過故事情節走向、遊戲關卡設定和玩家觀察視角的變化，影響他們的參觀路線和視野，使他們更深入地體驗展示設計和文物細節。

透過使用者體驗設計（User Experience Design），將故宮南院的場景與展出文物融入遊戲元素之中，在開始進入遊戲前，先讓民眾以掃描 QRcode 的方式進入遊戲畫面，並以試玩的方式體驗遊戲的操作，讓民眾能更加輕易的在遊戲內容中上手。在解謎遊戲體驗的過程中，搭配影片、角色間的對話互動，讓民眾可以更輕易地沉浸於解謎的過程中，並依照展廳的動線設計進行解謎關卡的推進，避免民眾在解謎的過程中不斷的重複，實體的道具卡片搭配手機的提示引導讓民眾更有實際操作的臨場感。

解謎遊戲結束後，除了可以獲得小禮物外，也用了多元的方式欣賞文物，認識文物的特徵故事，並在解謎完成後獲得成就。

遊戲執行成果與問卷調查分析

「景泰藍之神隱事件」於 2022 年 11 月 1 日開放報名，並於同年 12 月 1 日正式推出，推出

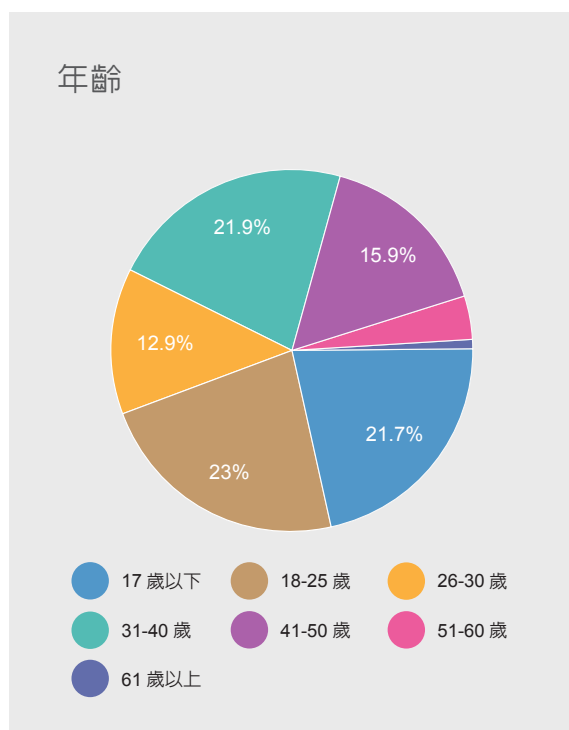


圖 18 年齡統計數據 至 2024 年 7 月底，共 1,803 份問卷
許桓翊提供

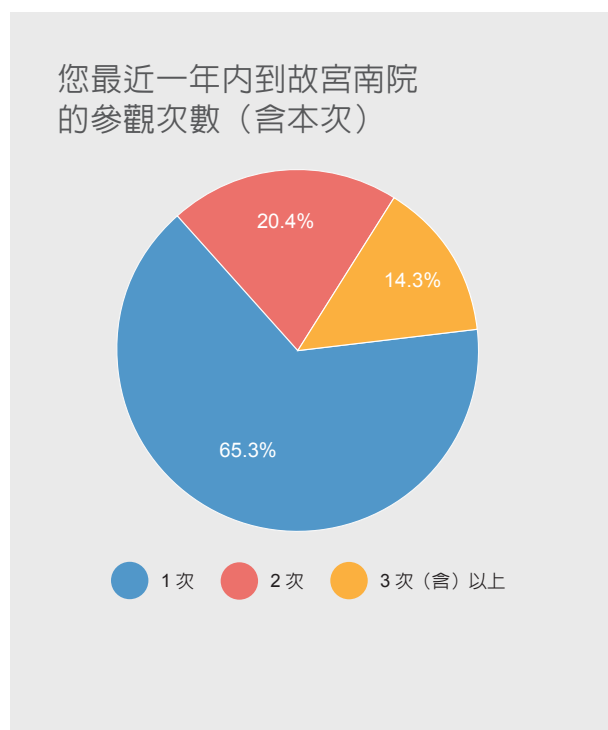


圖 19 您最近一年內到故宮南院的參觀次數（含本次）統計數據
至 2024 年 7 月底，共 1,803 份問卷 許桓翊提供

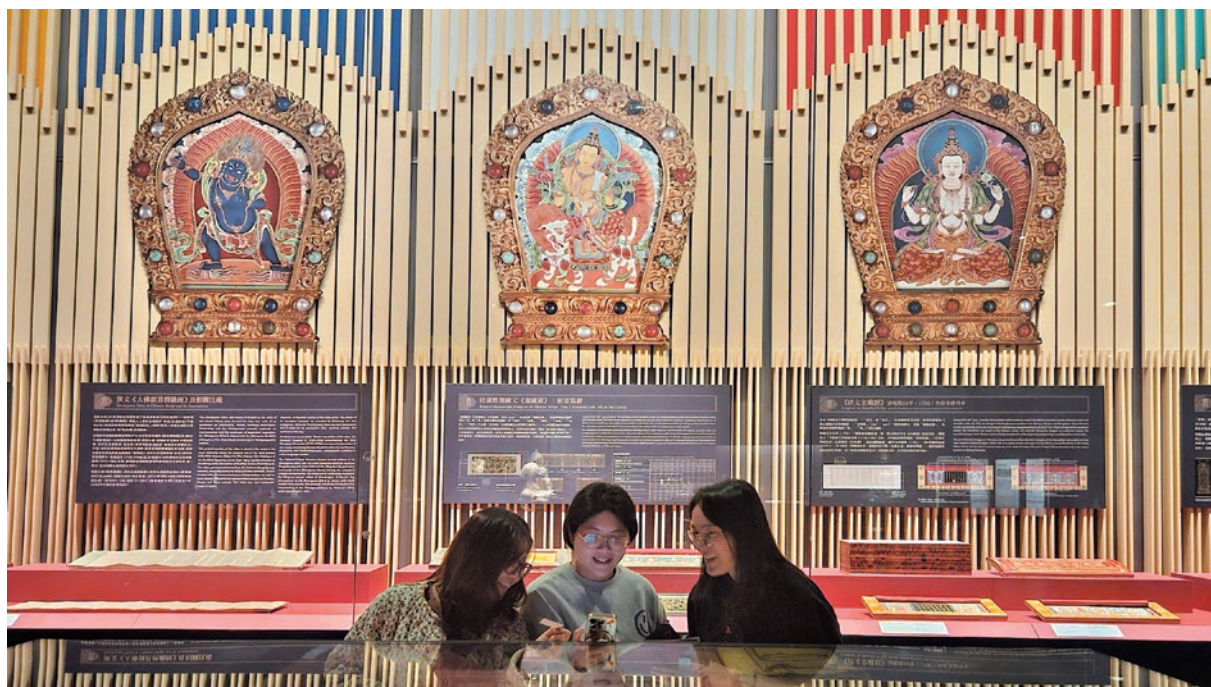


圖 20 玩家於佛教展廳對照《龍藏經》解謎中 南院處提供

當下即有眾多民衆前來報名，開放第一個月有 157 組，共有 504 位民衆報名；2023 年總計有 1,571 組，5,558 位民衆報名；2024 年執行至 7 月，計有 389 組，1,338 位民衆報名，總計有 1,728 組，6,062 位民衆報名。此外，為獲得玩家進行實境解謎後的心得與回饋，本次有設計問卷供民衆在闖關結束後填寫，以進行資料的收集與分析。

本次「景泰藍之神隱事件」於 2022 年 11 月統計至 2024 年 7 月底，共蒐集有 1,803 份有效問卷，在年齡調查的部分，可以發現參與玩家最多的年齡層位於 17 歲以下 391 名（21.7%）、18 至 25 歲 415 名（23%）、31 至 40 歲 395 名（21.9%），可見本次活動吸引大量年輕族群的觀眾，滿足當初設計本活的初衷，吸引年輕族群的觀眾至博物館參觀（圖 18）。有關「您最近一年內到故宮南院的參觀次數（含本次）」，1 次的觀眾有 1,177 名（65.3%）、2 次的觀眾有 368 名（20.4%）、3 次的觀眾有 258 名（14.3%），經由問卷調查，其中有 63.5% 的民衆表示願意為了實境解謎到南院參觀，可顯示類似的活動有助於吸引民衆走入故宮南院（圖 19）。

結語

創新一直是一件很困難的挑戰，跨領域的結合更是全新的世界，而該如何從中找到適合的方式，一直是博物館持續嘗試的方向，本次「景泰藍之神隱事件」便是一種跨領域的挑戰，首度將實境解謎與博物館參觀做為結合，讓觀眾用多元的方式參觀博物館，也在遊戲的劇情中安排具有教育意義的知識，讓這款實境解謎不僅是一款遊戲，而是能讓觀眾在遊玩的過程中找到自身的價值（圖 20）。

以南宮學院為主題的實境解謎也在 2025 年發展出第二款遊戲「南宮學院——校慶大作戰」，並開放民衆報名遊玩到 2026 年 8 月 23 日，新款遊戲更結合館內語音導覽資源，讓玩家在闖關過程中透過視覺與聽覺進行探索，也展現實境解謎朝向更有效的整合館內既有資源的發展方向。因此，博物館不再僅是靜態觀看展覽的場域，而成為一個能透過遊玩進行學習的空間，讓觀眾在主動參與、探索與思考解決問題的過程中，實踐「玩中學、學中玩」的體驗模式。

作者皆任職於本院南院處

註釋：

1. 〈密室逃脫〉，《維基百科》<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/密室逃脫>（檢索日期：2024 年 5 月 7 日）。
2. 林玟伶，〈博物館新定義結果出爐：走向未來的起點〉，《博物之島》<https://museums.moc.gov.tw/InternationalNew/Detail/8d8a3e73-0f43-4b2e-a439-1e97eadc11f6>（檢索日期：2025 年 1 月 24 日）。
3. 《南宮學院：景泰藍之神隱事件》線上版本的解謎手冊 <https://sites.google.com/clubon.space/snpm/>。
4. 〈謎樣景泰藍〉，《國立故宮博物院南部院區》<https://south.npm.gov.tw/ExhibitionsDetailC003110.aspx?Cond=e688e65a-4832-4c2a-9fa8-ef106e8f3ec0&apname=Exhibition3111>（檢索日期：2024 年 11 月 29 日）。