

教育部青年發展署-
113 至 114 年宜蘭青年志工中心
《實境解謎遊戲：地方共創提案計畫》

一、 目的

總會有某個瞬間，由於當時的氣氛、或者人事物，而感到悸動；又因為這份無以名狀的情感，過去不曾發現到的、習以為常的生活，忽然成為引發好奇心的動人故事，最終故事們隨著時間，匯流成為文化，當我們談論「文化」時，其涉及到的面向，除了個人價值觀養成外，更多是關於一個群體、一個社會所凝聚的共識為何。宜蘭青年志工中心自 2020 年開始，從最初旅行式體驗活動，初步挖掘不同鄉鎮的有趣之處，再到深入宜蘭各區域，透過影像、文字訓練，推廣地方記憶編採行動，團隊持續透過不同途徑，帶著青年朋友認識家鄉，感受這片土地承載的歷史。有感於宜蘭青年對於文化意識形態的懵懂，以及大眾對文化認同的摸索，中心在 2023 年時，以「設計」、「文化轉譯」視角，重新規劃文化編採培力形式，藉由與地方社群的合作，讓青年們在編採過程中夠加貼近自己的生活，以及獲得深入了解地方的門路。

而過去舉辦走讀體驗與走讀設計培訓課程的經驗，讓團隊發現「旅行」是一個非常吸引大眾，也縮短眾人與文化距離的方式，加上去年（113 年度）舉辦大里地方編採工作坊時，青年們的熱絡討論和參與，讓中心決定今年度（113 年度）將以「遊程設計」的角度，以「實境解謎遊戲」的形式繼續帶著青年們認識地方！

此次編採計劃將與蘭陽博物館進行合作，從館方持續推動的「海洋生博物館」計劃出發，並以實境解謎遊戲設計，邀請青年們深入頭城海岸線，一同和生態博物館計劃孵化出的海洋街角館館員們共創海洋生態新遊程，透過培訓課程的訓練與實作，將遊戲遊程實體化，帶領大眾認識頭城海洋生態圈，提升青年對於在地文化的認同，更以青銀共創的合作模式，引入青創人才，運用深度文化體驗與創意發想，擾動地方文化更多的可能性。

二、日期及地點

主題內容	時間與地點
實境解謎遊戲培訓課程	6月21日 - 22日 (星期六-日) 9:00-16:00 蘭陽博物館視聽教室
多元遊程觀摩	7月13日
實境遊戲測驗	7月19 - 20日、8月9 - 10日
成果發表會 (實測)	8月24日 蘭陽博物館

三、參與對象及人數

(一) 參與對象

- 對實境遊戲解謎、地方共創議題有興趣，且 15-35 歲的青年。
- 宜蘭區域的高中、大學之學生。

(二) 參與人數

課程人數預計 20-30 人。

(三) 報名表連結

<https://reurl.cc/vQdRgN>

四、課程內容

(一) 實境解謎遊戲培訓

課程將著重於讓青年們了解遊程基本的設計理念，並透過講師、宜蘭在地的遊程案例，拆解遊程裡的元素，讓參與者們能夠由淺入深地學習遊程規劃，並透過實際走讀導覽，以及海洋街角館店家場域認識，與店家一同發想出新的遊程體驗。

1. 遊程設計培力與場域認識 (6 月 21 日)

時間	課程內容	課程說明
9:00-9:20	開場	<ul style="list-style-type: none"> - 計畫目的介紹 - 遊程設計分組
9:20-12:00	遊程規劃設計	<ul style="list-style-type: none"> - 實境遊戲解謎概念整理 (資源盤點方法、如何寫腳本、遊程元素分析) - 實境遊戲案例介紹 <p>* 課程期間，將引導學員們一同發想如何將街角館串在一起，結合成遊戲闖關的關卡</p>
12:00-13:00	午休時間	
13:00-15:00	資源盤點 1.	<p>由專業引路人為青年們介紹頭城文化與自然生態發展脈絡，透過海洋街角館場域認識，讓參與青年熟悉接下來要進行遊戲設計的場域。過程中，也藉由引導學習單，讓參與學員一邊認識街角館的同時，也紀錄自己對實境遊戲的想法。</p>
15:00-16:00	資源盤點 2.	<p>將分成 4-5 小組進行資源盤點的整理，並嘗試擬定遊戲大綱。</p>
16:00-	賦歸	

2. 主題遊程設計 (6 月 22 日)

時間	課程內容	課程說明
9:00-12:00	遊戲規劃實作	<p>延續前一天擬定的遊程主題，請各小組開始進行實境解謎設計，其內容須包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 市場定位分析 2. 遊戲內容 3. 宣傳方式 4. 預算成本分析
12:00-13:00	午休時間	
13:00-15:30	遊戲規劃實作	持續規劃遊程，準備 10-15 分鐘的提案分享內容。
15:30-15:40	遊戲提案分享	
15:40-16:00	Q&A 時間	
16:00-	賦歸	

講師	簡歷
胡庭碩	聚樂邦 Clubon 合作講師暨議題遊戲設計&企劃
林佩蓉	蘭陽博物館 環教師資

3. 引導學習單內容簡介 (詳請見附件一)

學習單將在第一天課程，參與學員進行地方店家參訪時提供，透過一系列引導題目，讓學員能夠一邊認識場域，一邊將早上吸收到的遊戲設計知識進行轉化與運用。

4. 合作店家介紹

店家名稱	店家屬性	店家介紹
凱鯨號	海洋生態	凱鯨號身為永續海洋及友善賞鯨的第一線種子人員，我們希望能帶著遠道而來的您們，出海欣賞大自然的美，在每一趟旅程中瞭解宜蘭海域周圍鯨豚生活的習性、龜山島火山地形及生態，以及宜蘭當地的漁業文化，透過寓教於樂的方式，把永續海洋、永續漁業及友善賞鯨的觀念傳達給大家。
港口社區發展協會	海洋保育	港口社區依山傍海，以發展觀光產業為主軸，創新的特色產業，結合遊程規劃、文化傳承、環保意識、在地農作、有機休閒等聯結，創造就業機會及提昇競爭力，並將產業與生活結合社區特色，打造綠色健康生活規劃典範。期待透過生活化和在地化的跨域整合，感受家鄉本土人文底蘊的價值，並落實海洋環境教育。同時構築在學校團體和社區夥伴對永續發展的共識，鏈結在地經濟產業和積極培育海洋人才，關注海洋永續，落實一起守護家鄉海洋的行動力。

店家名稱	店家屬性	店家介紹
9 號咖啡外澳館	海洋教育	<p>9 號咖啡不只是一間咖啡館！透過淨灘，咖啡館希望能從日常生活行動裡，響應海洋汙染問題，讓減塑不淪為口號，比如經常性的淨灘、鼓勵客人購買飲料使用自帶杯、食用外食自備餐具等。目前 9 號咖啡已經替換掉常用的塑膠或紙質吸管而使用經過堆肥認證（環境可分解）的茶纖維吸管，免洗餐具也全面改為木質餐具。除此以外 9 號咖啡館使用的食材、原物料及直接販售商品中有 81%來自在地廠商或環境友善採購。</p>
這裡咖啡文創所	海洋文化	<p>「這裡咖啡文創所」的誕生是一段舊建築重生的歷程。原址為烏石港的安檢所，承載著對沿海區域安全維護的歷史意義。然而，隨著安檢所移出，這座建築因而荒廢，還一度演變成附近商家借放衝浪板的倉庫。</p> <p>隨著政府逐漸重視閒置空間的再利用，安檢所舊址迎來了新生契機。該建築地理位置坐落於外澳衝浪街最熱鬧的區域，促成空間開放招租。「這裡咖啡文創所」便是在這樣的背景下孕育而生，承載著社區、創意、衝浪文化的全新使命。</p> <p>改造過程中，設計團隊秉持著對火燒寮早年歷史的尊重，巧妙地將當地生活特色與族群記憶注入建築設計。早</p>

店家名稱	店家屬性	店家介紹
		<p>年的火燒寮村落經濟條件有限，房屋多以茅草、竹子搭建，團隊在設計上保留了這些質樸元素，並融入現代美學，讓舊址煥發出新生機。除此之外，團隊也在裝飾中融入原住民圖騰符號，以反映早期原住民在漢人聚落中的生活挑戰與多元族群的融合過程，呼應當地包容性增強的歷史脈絡和當代衝浪文化的多樣性。</p> <p>這裡咖啡文創所不僅是咖啡廳，還是一個社區共生的創意基地，融合文創、藝術和社群互動的多元平台。遊客在欣賞外澳美景之餘，也能深入體驗這座建築的文化再生，感受衝浪街上的歷史記憶、當代創意與創新氛圍。</p>

(二) 遊程實習實作

實習實作部分，除開放蘭陽博物館自身走讀活動的觀摩，讓學員們了解遊程的多元性外，也將根據學員們於培訓課規劃出來的實境解謎遊戲進行實測，期待未來能將新的遊程成為一條常態性旅遊路線。

時間	實作內容
7月13日 (選修)	蘭博帶路走讀觀摩(限定人數，機制待訂) - 真人導覽與實境遊戲的差異
7月19日	實境解謎遊戲測試
7月20日	

8月9日	
8月10日	

(三) 成果發表會

將舉辦成果發表會，並邀請海洋街角館館員、課程講師出席，一同聆聽學員們分享實境解謎遊戲規劃的心得與想法，並實際體驗調整過後的解謎遊戲，期待透過發表會延續學員與地方之間的互動和關係。

時間	主題	內容
10:00-10:10	開場	實境解謎遊戲計畫介紹
10:10-11:00	實境遊戲分享	各小組用 10 分鐘的時間分享遊戲設計的心得。
11:00-12:00	遊戲實玩時間	邀請出席者一起實際體驗遊戲，
12:00-13:00	茶敘	午餐與自由交流時間
13:00-	賦歸	

七、預期效益

- (一) 透過共創計劃，培養青年組織企劃能力，並透過實際行動學習資源整合、文化轉譯的方式。
- (二) 結合店家的在地經驗與青年們的創意，除了增進不同世代間的交流，亦活化地方資源與新的地方關係建立。
- (三) 拓展地方文化新樣貌，讓大眾有更多途徑能看見地方樣貌。

附件一、實境解謎遊戲引導單

./././ 實際解謎遊戲筆記 ./././

主要內容設計的店家	
走走看看來觀察	
Q1. 走讀過程中，有什麼令自己印象深刻、覺得舒服的遊程設計？	
Q2. 聽完店家介紹後，發現到合作店家的特色是？	
走走看看來觀察	
Q3. 覺得店家什麼樣的素材適合放進遊戲之中？	