

專案管理輕鬆學期末報告

實境解謎「南宮學院—景泰藍之神隱事件」



組員：1123615 李晨睿

1123856 林品妤

1123859 徐霈淳

1123863 曾心宜

指導老師：施雅月 老師

目錄

壹、專案訪談之基本資料	2
貳、專案起始與完成年月	2
參、專案的形成以及專案內容詳情	2
肆、專案的組織結構	4
伍、專案之工作分解結構 (WBS)	4
陸、專案時程發展	4
柒、專案成本預算	4
捌、專案資源需求	4
玖、專案所使用的技術與工具	5
拾、專案相關人員的溝通	5
拾壹、專案時程與成本的執行成效	6
拾貳、專案經理帶領團隊的甘苦談	6
拾參、訪談照片	8
拾肆、專案企劃書	8
拾伍、附錄	9
一、實境解謎企畫書 (給予廠商的需求計畫書)	9
二、實境解謎與國立故宮博物院南部院區的結合—南宮學院 「景泰藍之神隱事件」(活動介紹)	19
三、遊戲後解謎網頁 (解答)	28

壹、專案訪談之基本資料

- 一、訪談活動名稱：實境解謎「南宮學院—景泰藍之神隱事件」
- 二、主辦單位：國立故宮博物院南部院區
- 三、訪談對象：許桓翊（故宮南院處 教育推廣部 助理研究員）

貳、專案起始與完成年月

- 一、起始日期：民國 111 年 2 月
- 二、完成日期：民國 111 年 10 月

參、專案的形成以及專案內容詳情

一、宗旨與目的：

經過調查，參觀博物館的民眾都偏高齡，且大多本身就對文物或藝術等內容感興趣，因此許先生希望能用多樣化的方式讓民眾參觀展覽吸引更多族群踏入博物館，尤其是較為年輕的民眾。

另外，許多文物的介紹文字很艱深、難以理解，如「銅鑲金矮圈足圓盒，胎體厚重，以掐絲琺瑯為飾……」，不只小孩閱讀困難，大人也同樣會有困難，因此希望能轉譯成更簡單、好理解的介紹內容與方式。

二、關於「南宮學院」：

2021 年的時候許先生就有將文物與 ACG（Anime 動畫 Comics 漫畫 Games 遊戲）文化做連結，做出以故宮南院為背景的 IP—「南宮學院」，並將文物進行擬人化，讓民眾透過塑造出來的角色認識文物的外表與特色，以下將簡單介紹原本的四位學長姊（角色）以及本次活動新加入的兩位主角。

鬥彩學長，原型為明朝時期的鬥彩雞缸杯，學長衣服上的花紋與杯子上的花紋相互呼應，順帶一提，此文物之前在香港拍賣到 11 多億。

龍壺學姊，原型為清朝時期的銀貼鏤金龍紋把壺，學姊衣服的花紋與文物的黑底、金色花紋相對應，且手上拿著茶壺當作此文物的意象。

犧尊學長，原型為戰國中期的嵌綠松石金屬絲犧尊，外觀是一隻牛，可以將酒從背部倒入，再由嘴巴傾斜倒出，且作為酒器存在的他，有一個設定就是對酒很感興趣，犧尊學長的外表黑黑壯壯的，並且有金屬花紋，與原型文物的外表做呼應，此文物現在還有在故宮南院進行展覽。

船紋學姊，原型為印尼蘇門答臘典禮儀式用船紋布，因為文物來自印尼，所以學姊的膚色偏向當地顏色，較深。

姐姐紋盒，原型為景泰年間的掐絲琺瑯番蓮紋盒，頭髮為金色，對應盒子內部的金色，衣服花紋也與文物的外觀相呼應，比如文物上的蓮花在姊姊的裙子上也有，且頭上的帽子與手上提的包包與紋盒的設計相同，另外，手上有佛珠製成的手鍊與包包的鍊子，鞋上的金絲象徵著掐絲琺瑯的

金線，此為少數印有「景泰款」，確定為景泰時期製作出的文物。

妹妹紋瓶，原型為景泰年間的掐絲琺瑯番蓮紋瓶，瓶身上有一隻瑞獸小龍，因此妹妹身上也有一隻小龍，這是希望能一眼就看到角色與文物的相似，且妹妹的身形較為修長，姐姐的身形較矮，此為對應文物的大致形狀。

三、關於「景泰藍」：

景泰藍指的是一種工藝—「掐絲琺瑯」，在元朝時期傳入中國，於明代發揚光大，手法是先用金絲描出花紋，後填上色彩，算是很高級的物品，經過時間的推移有點失傳，但後人想要重新擁有此工藝，所以不斷地進行仿作，因此很多景泰藍文物不一定是景泰時期製作的文物，只有少部分有寫上「景泰款（大明景泰年製）」的才是真正在該時期做出來的，導致印有此款文物特別稀有。

四、實境解謎「南宮學院—景泰藍之神隱事件」劇情與關卡：

此次劇情緊扣兩個主題，自我價值與自我認同。姐姐紋盒是一位很優秀的南宮學院大一新生，妹妹紋瓶因過度崇拜姐姐紋盒而自卑，開始對自我價值產生疑惑，進而引發一連串事件，民眾在玩的時後會慢慢認識到妹妹紋瓶，解開兩人的誤會與隔閡，最後發現大家都是很有價值的文物，都很好很優秀。

此次關卡散佈在五個展廳內，分別是導覽大廳、佛教展廳、《花樣何處來》、《謎樣景泰藍》和東亞茶葉文化，其中除了《花樣何處來》與《謎樣景泰藍》外都是常設展廳，兩到三年才會換展，共有六個關卡要進行闖關。

第一關是導覽大廳的亞洲藝術互動年表，將科技運用到展覽，依照年代串聯各個文物，並將文物的圖片數位化，此展放在第一關的原因是四個學長姐中有三個已經沒有在故宮南院設展，想藉由此關讓第一次來的民眾能先接觸並認識到這些未展出的文物。

第二、三關是佛教展廳的《佛陀形影》與《龍藏經》，這是最難的關卡之一，大部分民眾會卡半小時到一個小時。

第四關為新展廳《花樣何處來》，希望民眾能在玩的時候了解當時皇帝的祭祀以及與日常生活息息相關的瓷器的製作，並講到鬥彩、青花彩和蝶彩等上釉方式。

第五關為本次的主要展廳景泰藍展廳的《謎樣景泰藍》，透過此展覽讓民眾了解掐絲琺瑯番蓮紋盒和掐絲琺瑯番蓮紋瓶的由來與製作方式，關卡內容為在展廳找出這兩個文物，並了解相關內容。

最後一關在東亞茶葉文化展廳，將此展設為最後一關的原因為嘉義產茶，且龍壺學姊還在故宮南院展出，此展廳主要在講述唐宋明的泡茶方式。

肆、專案的組織結構

此專案的負責單位為故宮南院處的教展科（教育展資科、教育推廣），專案的成員也均屬教展科的成員，因此我們認為此組織結構並不屬於常見的功能式、專案式或矩陣式組織。

伍、專案之工作分解結構（WBS）

此專案為由上而下的工作分解，先決定要做實境解謎，再找尋適合的展覽與文物，後依據展覽性質不同設計題目類型。

陸、專案時程發展

一、實境解謎設計（廠商）的時程規劃：

許先生表示他們的時程規劃為大方向的安排，在 30 天內要求負責廠商提供角色設計、故事稿、解謎的題型和設計製作前導影片，60 天內要求廠商提供期中報告書，經過一個禮拜左右的審查，後在 30 天內請廠商提供試做版本進行前測，前測後討論需修改地方，並花兩個禮拜左右進行後測，成功後將提供成果報告書遂完成此實境解謎。

另外，企劃書中廠商的履約期限為決標次日起的 150 天。

二、此專案的行政流程：

此專案會先由南院處的許先生進行活動內容的規劃與辦理，後經由一層層的審核，科長、處長、台北的主任秘書、副院長，最後到院長進行決議。

柒、專案成本預算

此專案的預算為參考其他案子進行制定，後看本身預算為多少進行金額規劃，許先生表示本次預算為 90 萬。

捌、專案資源需求

一、人力資源：

此專案的負責部門為教育展資科，功能包含教育、展覽與資訊，許先生表示會依據各員工的工作業務進行工作的分配，如有些員工是做媒體計畫，就會被分配去宣傳，或是像許先生負責教育推廣、行銷活動，所以與另外一位同事一起設計與規劃故事內容和腳本設定。

二、物資資源：

許先生表示此活動並無使用太多器材，基本只需要獲取展覽文物的圖樣與展廳，而整個博物館均是可運用的主要物資資源，另故宮南院本身有建設資訊網站，可供內部人員查詢文物的資訊與圖案。

玖、專案所使用的技術與工具

- 一、會議：討論角色與故事內容的設計與製作……等。
- 二、前測：邀請員工與玩或未玩過的玩家進行解謎測試。
- 三、反饋：直接於前測後與參與測試的人員和廠商討論哪些地方需要調整規劃，是否會太簡單或太難，題型是否有與主題扣合等。
- 四、後測：於調整題目後再進行一次最終測試。
- 五、問卷：民眾玩完實境解謎需填寫問卷，讓有關部門收集數據，看有哪裡是需要進行改進。

拾、專案相關人員的溝通

一、文字溝通與口語溝通各一半：

口語溝通使用於線上與實體的開會，文字溝通多使用於聊天軟體，如 LINE，因為口語與文字表達出的內容會不太一樣，轉達時也會有產生偏差，因而兩種溝通方式都要使用，其中，與台北的廠商溝通多使用線上會議或文字交流，較為方便。

二、非正式溝通較正式溝通使用的多：

許先生表示他們的一般討論都是在 LINE 上面進行，只有在重要決策時才會採用開會這類型的正式溝通。

三、組內反饋：

會邀請工作人員在玩過實境解謎後告訴負責人有哪裡需要修改，也會邀請該展廳的策展人進行測試，檢查題目與故事內容是否符合真正的歷史背景，且傳達出的文物知識與觀念是否有錯誤。

四、對各人員使用不同溝通方式：

對於同等地位的同事可以簡單直白的講出自己的想法，如裙子或頭髮的顏色我覺得可以怎麼修改，我喜歡某某明星，可以用某某明星的形象做相關設定。

對於長官需要較委婉，比如裙子想要短一點，就得說「我們可能需要比較有活力的女性角色」。

對於廠商的設計師等人員溝通時也會不一樣，廠商會有一個主要的溝通窗口，以此去跟各設計師進行轉達溝通，而在造型與題目上每個人的想法是很主觀的，都會有自己的堅持，所以需要更大量的溝通，讓呈現出來的成果可以更完美。比如裙子的顏色想要紅色，但設計師會直接改成他認為比較好的顏色，這時候就需要進行溝通，會先讓窗口去跟設計師說「我知道你們有更好的方案，但我們還是想看到原本想要的顏色，是不是可以請設計師做多幾款顏色給我們，讓我們去做選擇。」

許先生表示他就像是一個緩衝墊，去跟不同的合作夥伴溝通，不讓長官覺得設計師太有自己的想法，都不願意去聽甲方的要求進行調整。

拾壹、專案時程與成本的執行成效

一、時程執行成效：

無延誤。

二、成本執行成效：

無超支，但預算應該可以更多，這次預算偏低導致以下幾個問題，印刷時無法使用到較高級的紙質、有些道具只能做比較小、無法提供筆，民眾需自備、通關獎品一組只可提供一個

拾貳、專案經理帶領團隊的甘苦談

一、人物的找尋：

要如何找尋適合的展覽？如何從適合的展覽中找出適合的文物？實境解謎類似密室逃脫，逃脫的地點是一整個博物館，但不同的是此實境解謎的活動內容會有變動，會受展覽的限制，如書畫展覽每三個月就須進行換展，此類文物因保存原因不可以在外面進行長時間展覽，這次很幸運的是有一個新的景泰藍展覽，為期兩年，時間跨度較長，所以以此為根本，再去尋找適合的文物，此展覽的文物有好幾百件，每樣都很珍貴，所以得決定出較具代表性的文物，最終決定選擇將印有景泰款的掐絲琺瑯番蓮紋盒與掐絲琺瑯番蓮紋瓶進行擬人設計。

二、人物的設計：

許先生表示在造型方面會比較難進行突破，因為故宮這個名字本身就很有年紀，比較老，大部分長官的思維也會比較傳統，進而影響角色的設計，比如裙子不能太短、不能開岔，哪些地方不能怎麼怎麼做等等，因而導致許先生與長官產生一些小衝突，花了他很多的心思。

三、故事設計：

許先生表示他原本想要有一些不一樣的故事內容，但實際呈現出的故事有一點點像給小孩子玩的，這其中遇到的問題就是長官較為傳統、故宮本身有敏感的議題，比如偷文物、弄壞文物等較有陰謀元素的劇情就必須避免出現，因而劇情不容易產生起伏，但劇情又需要富含教育意義，讓民眾遊玩的時候也能學到內容，所以很難進行劇情的規劃與設計。最終設計出的版本可能會讓大人覺得角色與劇情太簡單，比較像卡通（許先生表示沒有到朵拉那麼誇張），沒有很深刻的劇情，這是較為可惜的地方。

四、題目設計：

博物館做教育推廣活動不能想做什麼就做什麼，需與展覽和文物有連結，讓民眾在遊玩的時候能更了解文物的歷史背景與知識，許先生表示最為困難的地方是一般都先有題目再設計教具，但他們是先有文物再去設計題目，所以會被侷限住。

題目的難易度也是很難設計的一個地方，許先生表示在前測時有一組進行了四個多小時還是過不了，因此就要調整題目，看題目是不是真的太難了，問題是測試與設計人員都是館員，而館員對文物的認識度很高，所以可能看完題目馬上就能知道答案，但一般民眾就必須要解謎才能找出答案，總而言之，難易度很難拿捏住平衡。

五、動線設計與解謎場地布置：

因為博物館內是單一動線，所以不會有動線問題，但場地布置需要克服一個很大的問題，就是燈光可能會過暗，這是因為文物保存不能見到太亮的光，所以不能使用閃光燈或手電筒進行照明，進而就要考慮會不會太暗不方便民眾解謎，要另外增加什麼設備才能讓解謎更為順利。

六、預算偏少：

90 萬的預算並不多，所以有產生一些問題，比如解謎包的呈現、紙質並不算好、道具不能做太大、無法提供筆、獎品不能太貴等等問題；最終結果是把解謎包做成可以翻開的 L 夾，裡面再放上解謎錦囊、被民眾反饋為什麼筆需要自備、獎品每組只能給一個，而一組至少有兩個人，最多六人，所以收到的很多反饋（客訴）是說為什麼故宮那麼大一個怎麼那麼吝嗇。

七、獎品設計：

此活動的獎品必須有用又環保，所以最後決定是環保杯套，上面印著景泰款的家徽，此目的是讓民眾覺得使用此杯套是真的在用景泰年間製作的文物喝飲料，很有價值。

在外觀設計上，考慮到民眾不會想拿有明顯商標的東西在路上用，所以許先生表示有努力不讓商標那麼顯眼，想說使用直式文字，但因技術問題所以還是只能印製成橫的。

八、美術設計：

每個人美感主觀，你覺得好看他不覺得，因此常常要用會議進行溝通。

九、宣傳：

宣傳需要算期程，故宮南院本身有 FB 帳號，有專門的小編在進行管理，而貼文不能想發就發，許先生表示經過研究發現貼文的時間點、圖片的張數以及附上網頁連結都會影響到點擊率，所以需要討論貼文的時間與形式，讓讀者能產生興趣。

十、後續規劃：

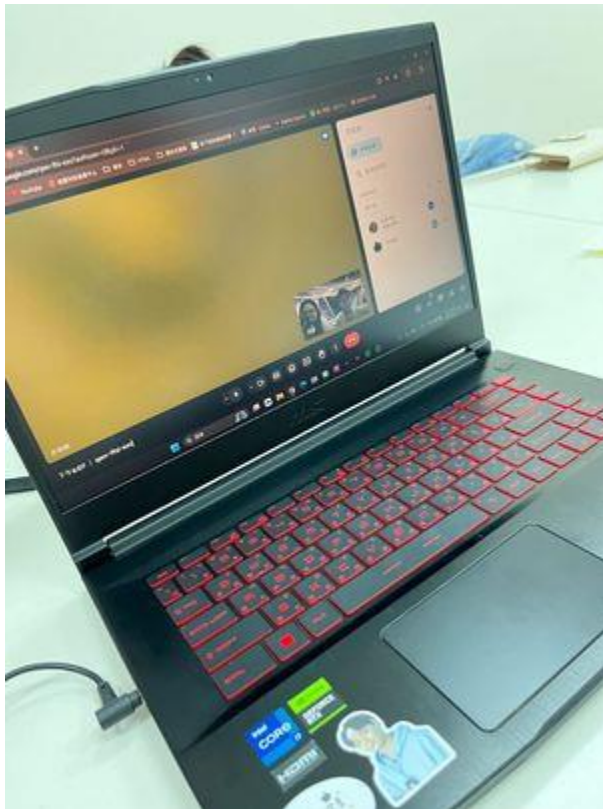
需要規劃報名方式與每場次的人數，原本一天設定 10 到 15 組，怕太多人展廳的品質會不好，但後來發現其實展廳很大，所以提高到一天 30 組。每天的流程也需要確認，比如民眾到現場要怎麼領取解謎夾，成功闖關後要去哪裡領獎品。

十、行政方面的事務都很困難。

十一、活動成果：

透過問卷，許先生得到了參加民眾的年齡數據，18~25 歲有 15%、26~30 歲有 14%、31~40 歲有 25%，算是成功的數據，其中 17 歲以下的人數相對較少是因為這個活動的主要面向群體為大學生；參觀次數方面，有超過 65% 的民眾是第一次踏入故宮南院，其中很大部分是為了參加實境解謎，因此許先生認為整體的活動很成功，表示未來會繼續做相關的設計，更新實境解謎的內容（明年就會有新活動），讓更多民眾踏入故宮。

拾參、訪談照片



拾肆、專案企劃書

許先生表示願意提供活動企劃書與活動介紹簡報，但他一直沒有傳給我們，我們很無奈。

拾伍、附錄

一、實境解謎企畫書（給予廠商的需求計畫書）

「111 年南部院區實境解謎規劃」藝文採購案 需求計畫書

2022.03.

一、專案概述

以故宮南院為場域，常設展覽及延伸多元文化為核心，提供具可親性、探索性及啟發性之博物館探索體驗，引領觀眾以不同的角度去認識博物館的樣貌，藉此去理解及認識各個展廳及文物的故事，並展現「故宮」—博物館界的領導品牌，在跨域、創新、連結上的無限想像與可能。

具體目標：

- （一）以 17 歲以上觀眾為目標觀眾，促進觀眾親近博物館並認識南院。
- （二）以實境解謎為主要方式製作一款實境解謎遊戲，以友善可親的遊戲推廣故宮展覽。
- （三）以整體展覽為主要內容，結合南宮學院 IP，並建議以「故事／解謎／探索」為三大主軸（廠商得提出其他更優方案），推廣南院展覽相關藝術文化內涵。

二、標的名稱

「111 年南部院區實境解謎規劃」藝文採購案（以下簡稱本案）

三、履約期限

決標次日起 150 個日曆天。

四、預算金額

新臺幣 90 萬元整（含稅），採總包價法。

五、驗收方式：

本案採書面或召開審查會方式辦理驗收，履約期限為決標次日起 150 日曆天，分二期驗收付款，第一階段廠商於決標次日起

60 個日曆天內，交付規定應執行項目，並經本院審查核定後
給付契約價金 30%，第二階段為履約期限時間內完成全部履約
項目並繳交成果報告書，並經本院辦理驗收合格後給付剩餘尾
款。廠商需以收據、統一發票或相關依據請款。

六、 委託工作項目

項目	工作內容	說明
(一) 設計規劃	主題名稱及 主視覺設計	1. 主題名稱：設計具吸引力之活動名稱。 2. 設計主視覺：主視覺設計應清晰、具主題辨識度、美感及創意，並提供相關色彩計畫說明。
	文宣設計、 製作及執行	1. 設計主視覺海報 1 款，印製 10 份，尺寸預定為 A1(59.4x84.1 公分)。 2. 設計活動手冊 1 款，印製 2,000 份。需含活動介紹、解謎及故事資訊等。規格由廠商自提，經本院同意後執行。 3. 設計教育品 1 款，作為解謎完成獎品，製作 2,000 份。教育品設計需美觀具安全性，以可互動、富教育意涵為佳。 廠商於企劃書中提出上述之設計圖並說明預定製作規格(含尺寸、材質、紙材磅數等)。
	角色設計	目前現有 IP，南宮學院為青春校園的故事場景，背景為每個人都將是「南宮學院」的入學新生。館內的經典文物會化身為學院裡的直屬學長姐。在此企劃中，透過青春校園，將南院藏品與背後相關知識擬人化、賦予角色個性，拉近歷史悠久的文物與一般大眾的距離，打破一般人對博物館的嚴肅印象。(詳附件三) 並請廠商依照上述介紹，以展覽文物設計一位新入學學妹，作為貫穿故事核心的角色。
	網路及電子 看板圖	將主視覺調整排版至以下規格： 1. 南院官網圖檔 2 款，1850x949 像素、500x300 像素各 1 款。

項目	工作內容	說明
		2. 南院一、二樓觸控看板圖檔 1 款，1080x1920 像素。 3. 南院 FB 圖檔 1 款。
	劇情前導片	根據故事內容拍攝前導影片，需能將參與觀眾帶入整體故事，並加入南宮學院的 IP。影片格式：至少具備 3 種以上常用的數位檔案格式(MOV、AVI、MP4、WMV、MPEG 檔等其中 3 種，畫質至少 1080P)，須能在電腦、網路、手持裝置順利播放
(二) 實境解謎 設計及執行	主要目標	<p>1. 需要與南院常設展覽(詳附件一)的文物結合，以文物的特色或說明作為解謎關鍵或題目，且須要能與整體故事做串聯，根據不同展廳套用不同的解謎包做為解謎的故事跟關鍵(詳附件二)。</p> <p>2. 建議規劃地點為博物館整體，並根據各別展廳的距離及配置及動線流暢度規劃路線，避免觀眾解謎時往復奔走，且上述各展廳需均安排謎題，詳細內容於細部設計執行計畫書提出。</p> <p>3. 整體解謎內容需要與南宮學院 IP 結合，原設計 4 個擬人文物，請依所代表的文物作為擅長的展廳提示關鍵，且解謎內容要貫穿文物以及展覽。</p> <p>4. 結合行動裝置，讓觀眾能夠搭配手機等設備方式進行解謎。應提供主題概念、場地配置、各區解謎及操作方式等具體設計及說明。</p>
(三) 專案管理 及其他執行事項	專案管理及其他執行事項	專案管理：廠商應指派本案專案人員 1 名，負責統籌聯繫、專案時程及品質管理、各階段履約交付項目確認等事宜。

本案各項規劃、設計、物品採購 / 租賃請敘明材質、尺寸(誤差值+3%
內)、數量、樣式、施作方式等，經本院同意方可執行。

七、 專案時程及繳交成果

專案時程	項目	備註
<p>第一階段付款條件：</p> <p>決標次日起 60 個日曆天內提交期中報告書並經驗收合格後付款。</p> <p>期中報告書一式 3 份、電子檔 1 份。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 決標次日起 30 個日曆天內繳交細部設計執行計畫書(含角色設計稿、故事大綱等)。 2. 提供解謎題型、前導影片腳本及教育設計樣式。 3. 提供期中報告。 	<p>期中報告書需含角色、故事的細部設計，並需提供各項設計規劃，另包含本案工作時程預算規劃等。</p>
<p>第二階段款條件：</p> <p>履約期限時間內完成全部履約項目並繳交成果報告書，經驗收合格後辦理尾款給付。</p> <p>成果報告書一式 3 份、電子檔 1 份。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 第一階段驗收合格後 30 個日曆天完成試作版本解謎包(含行動裝置)、前導影片毛片及教育品樣品。 2. 提供給人員試玩，並提供分析資料。 3. 完成正式版本解謎包、前導影片及教育品設計及印刷包裝。 4. 提供成果報告書。 	<p>成果報告書需含角色設定、故事內容、解謎方式、分析數據、影片腳本等。</p>

八、 其他

- (一) 廠商得提出優於本需求計畫書規格之方案或整併部分需求，以達整體活動最佳效益；惟需於企劃書或細部設計執行計畫書中提出，經本院核定後據以執行。
- (二) 本院可依履約階段需求召開討論會議，會議決議視為本案契約之一部。廠商應配合本院需求派員出席會議或進行簡報。
- (三) 本案所有規劃設計均需經本院同意方可執行。廠商專案團隊如

有具體事實經本院認定不適任者，為利專案順利進行，本院得要求廠商更換人選；廠商應於接獲本院通知後 3 個日曆天內提出接替人選，經本院同意後儘快進行工作交接。

- (四) 廠商於執行本案所採用之文字、圖片、影音等資料，如需向其他個人／機構申請授權，由廠商負責相關申請程序與經費支應。如有侵害第三人合法權益之糾紛，由廠商負責處理並承擔一切法律責任及費用。
- (五) 廠商執行本案涉及施工者，應遵守相關法規並依本院安全管理及裝修規範辦理。進場施作至少需於 2 日前提出申請，並以閉館時間（如週一休館日）或不影響觀眾參觀方式為優先。各項施作不得破壞本院建築體或裝置設備，並視施工方式預作安全防護處理、適當引導及公告。裝修結構體較大者，本院得另要求廠商出具結構技師簽證，以維公共安全，費用已包含於本案經費中。
- (六) 為擴大活動效益，本案開放廠商尋求異業合作或活動贊助，惟相關參與者應具備優質企業形象或產品品質，提案內容經本院同意始得執行。

附件一、展覽檔期

常設展 嘉義文史展 1F

常設展 兒童創意中心 1F

常設展 東亞茶文化展 S202

常設展 藝心耳目－故宮多媒體體驗展 S204

常設展 導覽大廳 S301

常設展 佛陀形影－院藏亞洲佛教藝術之美 S303

2022/01/25－2022/04/24 人氣國寶展 (2022-I) S302

2022/01/28－2022/05/01 翰墨空間—故宮書畫賞析 (2022-I) S203

2022/01/29－2022/04/24 法華經及其美術展 (I) S101

2022/03/12－2022/06/05 亞洲織品展 (2022-I) S304

2022/04/01－2024/04/14 謎樣景泰藍 S201

2022/04/01－2024/04/14 花樣何處來：一位道教皇帝對瓷器製作的影響
S201 2022/04/26－2022/07/24 人氣國寶展 (2022-II) S302

2022/04/29－2022/07/17 法華經及其美術展 (II) S101

2022/06/03－2022/09/04 翰墨空間—故宮書畫賞析 (2022-II) S203

2022/07/01－2022/09/11 亞洲織品展 (2022-II) S304

2022/07/26－2022/10/23 人氣國寶展 (2022-III) S302

2022/08/20－2022/11/20 越南主題特展 S101

2022/09/30－2023/01/02 翰墨空間—故宮書畫賞析 (2022-III) S203

2022/10/01－2023/01/01 亞洲織品展 (2022-III) S304

2022/10/25－2023/01/29 人氣國寶展 (2022-IV) S302

2022/12/27－2023/08 臺灣意象 5G 展 S101

附件二、主題設計及活動規劃參考

(一) 2019 夏日親子藝術月「故宮南院實境遊戲盒」



附件三、南宮學院角色

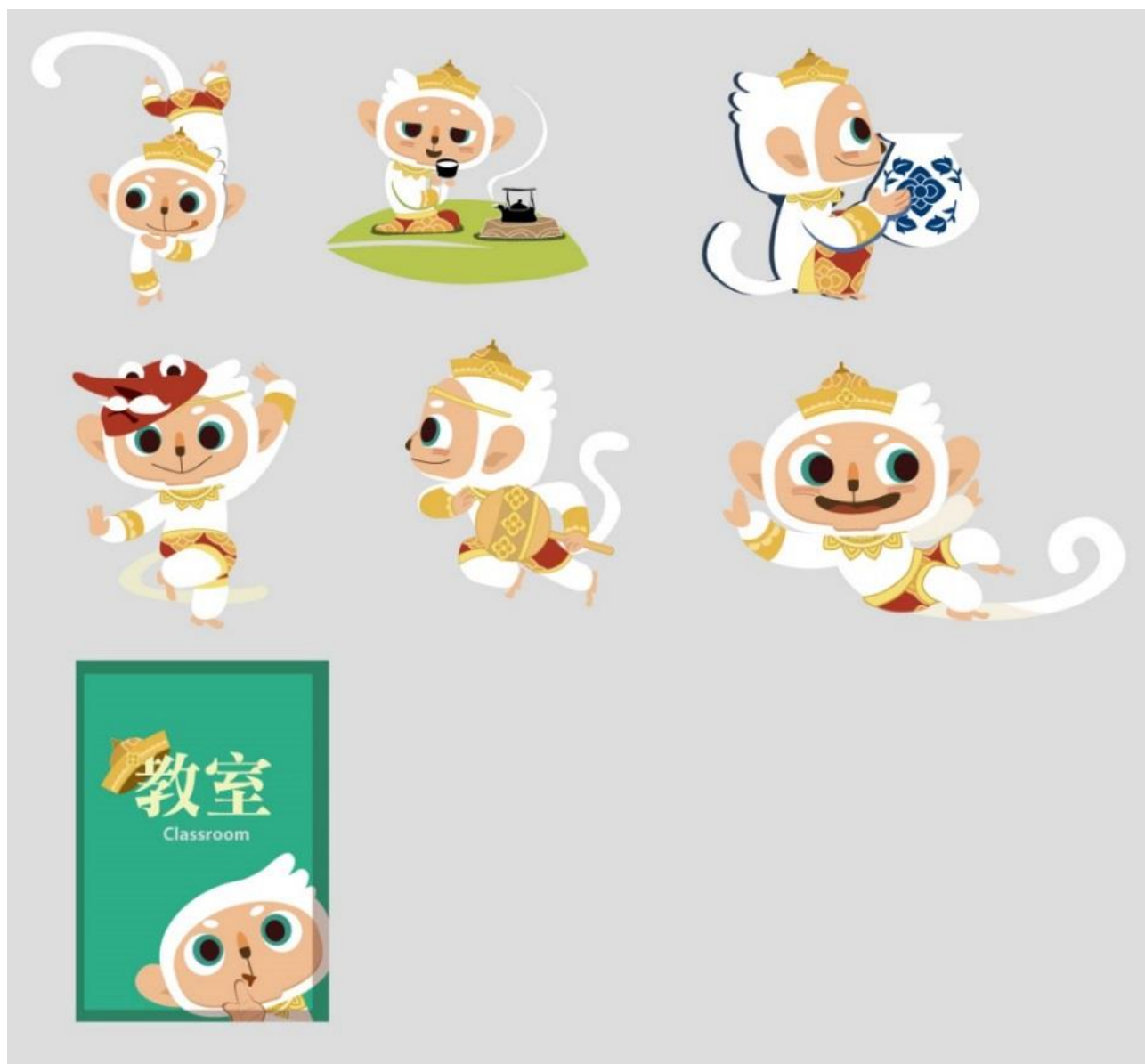
<https://www.facebook.com/taiwanbarstudio/photos/pcb.20155294586152>

[22/2015478865286948](#)

船紋布學姊	龍紋把壺學姊
	
<p>代表文物：印尼蘇門答臘典禮儀式用船紋布</p> <p>船紋布在印尼文化，是人生重要階段時使用的掛布，生老病死舉凡 出生、婚禮、葬禮等等，都會使用這類織品。</p> <p>上面通常有航行中的船隻、人、海景的圖案，象徵 #人搭船從這個階段到下個階段，甚至有今生與來世的人生轉換的意思，扮演著連結凡間與超自然的角色</p> <p>而印尼除了傳統織布工藝外，蠟染 #batik 也是非常具代表性，將畫筆或是木製印章沾蜂蠟，畫在織布上，之後拿去染色，沒塗到蠟的地方就會上色，有塗的就不會染色。</p> <p>若要染多個顏色，就要重複動作，因為每次只染上一個顏色，做工可是非常繁複</p>	<p>代表文物：銀貼鑲金龍紋把壺</p> <p>清宮保留草原民族飲用奶茶的習慣，接待蒙古王公貴族與藏族高僧時，也會招待奶茶，因此留下了豐富的奶茶茶器。</p> <p>而此展品正是清宮模仿藏式的茶壺，有別於傳統中式、和式茶器，外觀加了 龍紋、番蓮八吉祥紋，材質使用銀質，看起來更為華麗</p> <p>從龍紋壺這個茶器，就可以看出清代茶文化的多元面貌</p> <p>有趣的是，在種種的飲茶文化中，我們仍可以發現一些相似之處，像是世界各地主要飲茶區裡，「茶」這個字的發音其實都十分相近，它們大多是從中國北方“Cha”或是南方福建“Tye”演變而來。</p>

<p>犧尊學長</p>	<p>雞缸杯學長</p>
	
<p>代表文物：犧尊</p> <p>尊是酒器的一種，而犧尊指的就是動物造型的容器。犧尊在中國商周乃至春秋戰國時期，僅是祭祀用的酒器，像是學長的原型，戰國中期誕生的 嵌綠松石金屬絲犧尊。</p> <p>但到了明清時期，這類器物的用途變得更為廣泛，例如作為裝飾、增加雅趣之用，在故宮南院皇帝的多寶格展，眾多乾隆的珍玩中你會看到錯金銀雲紋犧尊</p> <p>此外在青銅器上鑲了玉石或是金屬、銀絲的手法，叫做 錯金銀，這種裝飾風格在戰國時期非常流行。</p>	<p>代表文物：鬥彩雞缸杯</p> <p>明朝時成化皇帝 非常寵愛把他帶大的萬貴妃，兩人相差 17 歲。</p> <p>成化皇帝知道萬貴妃非常喜歡精緻的小東西，他便下令景德鎮燒製雞缸杯，供姐姐玩賞，但別看雞缸杯，看起來很簡單！</p> <p>其實製作過程超級複雜雜雜雜</p> <p>得先用青花顏料 描繪輪廓，再上透明的釉彩高溫燒製，之後填入紅黃 綠等顏色低溫燒製，每加一個顏料就要再燒一次，因此成功率極低，再加上次品一律銷毀，所以現在僅存的數量非常稀少且珍貴。</p> <p>（p.s. 蘇富比拍賣曾拍出單個 11 億 的價格）</p> <p>到了清代，喜歡珍藏古玩的乾隆，對雞缸杯也甚是喜愛，還特別為雞缸杯打造了專屬的收納盒。</p>

(三) 南院吉祥物：哈奴曼



二、實境解謎與國立故宮博物院南部院區的結合－南宮學院「景泰藍之神隱事件」(活動介紹)

實境解謎與國立故宮博物院南部院區的結合－南宮學院「景泰藍之神隱事件」

國立故宮博物院 南院處 助理研究員 許桓翊

緣起

- 博物館具有四項功能，典藏、研究、展示、教育
- 為讓更多不同年齡層觀眾能願意踏入故宮，並用多元、多樣化的方式來呈現博物館不同的樣貌
- 本院於2021年將文物與ACG文化結合，創作出了「南宮學院」IP

南宮學院



門彩學長



龍壺學姐



襪尊學長

图 1-6-1 男角色全身



20世紀初 印尼蘇門答臘典禮儀式用船紋布

船紋學姐

基本資料

- 姓名**：印尼蘇門答臘典禮儀式用船紋布
- 年紀**：18至19世紀出生，約100歲up
- 星座**：摩羯座 水瓶座
- 擅長**：手工藝 / 占星
- 喜歡**：任何絲綢製品
- 討厭**：身邊的人無話

性格

▶ 不只會呼風喚雨，還會讀心術

Ability value

神秘	靈能	感性	親切	力量
高	中	低	中	低

其他

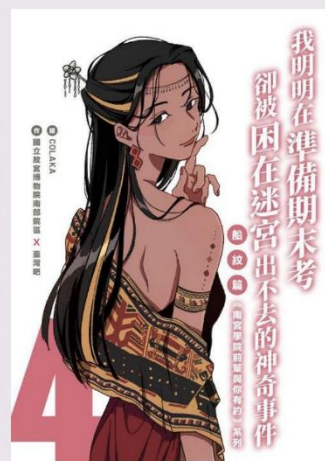
- 船紋學姐的靈魂體是金魚
- 船紋學姐的靈魂體是金魚
- 船紋學姐的靈魂體是金魚



船紋學姐的靈魂體是金魚



周邊



COSPLAY



陳漢玲
夏侯橘助
一隻米
貴族釋迦

延伸活動-實境解謎

- 透過創造出一個情境，並搭配道具，在層層的關卡中解開謎題的遊戲方式。
- 於2023年，以當期展覽「謎樣景泰藍」為主題推出「南宮學院-景泰藍之神隱事件」實境解謎活動。



展覽介紹-謎樣景泰藍

- 何謂「琺瑯」？「掐絲琺瑯」？
- 在元代（1271-1368）自拜占庭經伊斯蘭地區將此項製作技術傳入中國，並在明代的時期發揚光大。
- 十七世紀的鑑賞家宣稱，明代宗景泰時期（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。
- 景泰年間製作的掐絲琺瑯已近乎失傳。後世匠人為肆應古董市場龐大需求，便鑄造各式帶景泰偽款的作品，導致往後鑑定的困難。



明 景泰 掐絲琺瑯番蓮紋盒



◦銅鑲金矮圈足圓盒，胎體厚重，以掐絲琺瑯為飾。蓋與器身鑄出淺浮雕豐滿八蓮瓣，瓣內淺藍色地上各有一朵纏枝蓮，平坦蓋頂則飾花心盛開之蓮紋，線條嚴整，釉層鮮亮深厚。盒內及器底光素鍍金，盒心陰刻「大明景泰年製」單行楷書。應為景泰年間（1450-1456）製作之代表性器物。



明 景泰 掐絲琺瑯番蓮紋盒



十七世紀後半 掐絲琺瑯番蓮紋瓶



- 器上攀附一隻遠望的瑞獸，器底陰刻與佛教相關的金剛杵紋，深化其為祭器的可能。在十七世紀的畫上，曾經描繪同樣繞飾瑞獸的瓶，說明這類器物曾流行一時。



劇情

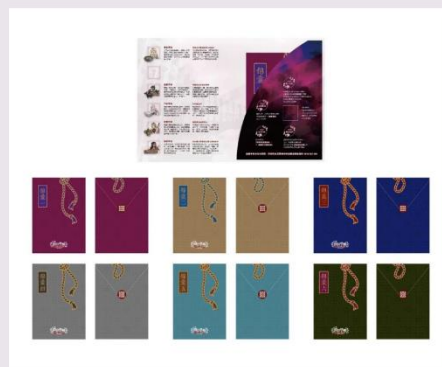
- 心理學家阿爾弗雷德·阿德勒 (Alfred Adler, 1870-1937) 指出在家中的排行順序會影響自卑感。
- 根據文物的形象將蓮盒姊姊設定為極高評價的大一新生，以完美形象與蓮瓶妹妹對照。
- 讓妹妹因為對姊姊的崇拜，導致自卑而失去自我價值的認同，引發神隱事件。
- 在玩家闖關之中，除能更加認識各文物外，也透過劇情，揭開景泰家姐妹的隔閡及誤會
- 在劇情的最後，讓妹妹意識到兩人各有擅長的領域，在重獲信心並自我認同後拿出金剛杵，斬斷煩惱，帶領大家離開困境。
- 希望玩家能在解謎的最後意識到自我價值及認同。

關卡

根據本院的參觀動線，從中選出了五個展覽：

- 「S301導覽大廳」
- 「佛陀形影—院藏亞洲佛教藝術之美」
- 「花樣何處來：一位道教皇帝對瓷器製作的影響」
- 「謎樣景泰藍」
- 「東南亞茶文化展」

關卡道具



展廳與關卡-「S301導覽大廳」



亞洲藝術互動年表

展廳與關卡-「佛陀形影—院藏亞洲佛教藝術之美」



在遇到困難或迷失方向的時候，人們往往會尋求信仰，希望能夠得到指引。

展廳與關卡-「花樣何處來：一位道教皇帝對瓷器製作的影響」



明代的禮制規定，祭器用瓷，祭祀天地日月及四方神祇，嘉靖時期釉彩的創新與設計的變化。

展廳與關卡-「謎樣景泰藍」



尋找蓮盒姊姊與蓮瓶妹妹的身影。

展廳與關卡-「東南亞茶文化展」



理解到各朝代有著不同的沏茶文化：

唐朝先將茶葉碾成粉末，投入茶鍬中煎煮，再分酌於茶碗飲用。

宋朝將茶末置於茶盞，以茶瓶注湯點啜，故稱「點茶」。

明朝將茶葉直接投壺沖泡，再轉注茶鍾飲用，也建立了現在的泡茶方式。

相關教育品



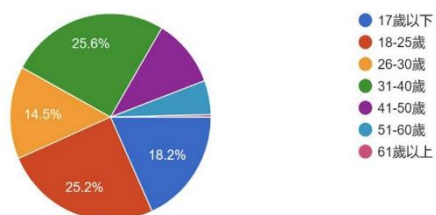
景泰家徽飲料杯套

總結與未來規劃

問卷調查：

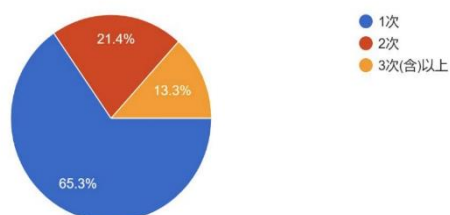
2023年11月開放報名，12月開始辦理，統計數據至2024年1月底，共有460組，1620名玩家參與本次的實境解謎，回收的有效問卷有753份。

年齡
753 則回應



18-25歲的玩家有190名 (25.2%)、26-30歲的玩家有109名 (14.5%)、31-40歲的玩家有193名 (25.6%)，由上述的數據可以發現，本次的實境解謎成功的吸引年輕族群的觀眾。

您最近一年內到故宮南院的參觀次數(含本次)
753 則回應



最近一年內到故宮南院的參觀次數(含本次)的玩家則有492名 (65.3%)，成功吸引了玩家來到故宮南院。

總結與未來規劃

東京現代美術館也透過「漫畫」的力量，藉由辦理以「漫畫 (animation)」為展覽的主題成為先驅，未來漫畫和藝術的界線將越來越模糊，而要如何去呈現，則是未來各博物館嘗試的方向，但由此可見，本次的「南宮學院-景泰藍之神隱事件」在成果上是踏出了亮眼的的第一步。

參考資料

- 羅楷盛，〈博物館與宅文化的跨域之旅—2021「南宮學院·聖誕派對」紀實〉，《故宮文物月刊》，2022年11月476期，頁122-127。
- 高橋明也作/黃友玫譯，《美術館，原來如此！從日本到歐美，美術館的工作現場及策展思考》，臺北市：麥浩斯出版：家庭傳媒城邦分公司發行，2017年01月

三、遊戲後解謎網頁（解答）

<https://sites.google.com/clubon.space/snpm/?pli=1>