

臺南市 109 年度國中學生獨立研究競賽作品(封面)

作品名稱：數位實境遊戲設計應用於博物館觀光體驗之形塑與推廣——以司法博物館為例

編號：

--	--

(由承辦單位統一填寫)

獨立研究作品內文

作品名稱：數位實境遊戲設計應用於博物館觀光體驗之形塑與推廣——以司法博物館為例

摘要

博物館向來是觀光產業推動的重點項目，館內文物典藏豐富而精采，盼遊客到此一遊是滿載而歸，而非走馬看花，成就那美好邂逅，更是一場名符其實而不虛此行的知性之旅。選擇以日治時期僅存的巴洛克式歷史主義經典的法院建築——「司法博物館」為研究對象，欲將其館藏內容以數位實境設計，融入遊戲式導向學習策略，透過遊戲化的解題闖關呈現，加深參訪者對於館藏的認知及學習興趣。

據調查，參訪者多為 2~4 人的親朋好友相伴，最吸引遊客是國定古蹟的建築特色、模擬法庭的部分，亦認同此為蒐藏臺灣近代司法文物最豐富的所在，對主題式的展示與講解興致盎然，是提升自我知能的好所在，而遊客的拍照寫真亦是另一形式自我知能歷程的最佳實錄。不過，筆者不希望遊客就此止步，希冀在這遊覽博物館的傳統模式注入那具趣味與挑戰的數位實境遊戲：設計一場 30 分鐘內，可 2~4 人一組共遊，融情境與音效設定的遊戲關卡，導入司法博物館特色，引發遊客投入活動，透過解謎以達深度探索，與親友互助闖關，共同交流司法博物館欲傳達的知識內涵，有別於過去一般傳統博物館學習的成效，訴求更推廣、更深度。對此，在遊客與館方人員的調查與訪談中，對於數位實境遊戲有助於遊客認識司法博物館是予以肯定。

壹、研究動機及目的(或問題)

一、研究動機

據報導，臺南府城累計近半百家公、民營博物館，居全臺之冠。包括如知名的奇美博物館、美術館、文學館以及司法博物館等。其政府積極推廣觀光產業，博物館也是臺南推廣之重點項目，故吸引許多慕名而來的遊客。同時，這些博物館各具特色，如臺南奇美博物館有特殊的希臘式建築、臺灣文學館為馬薩式樣的歐日融合建築，館內所展示內容主題性強，各自風采。

筆者以為博物館文物典藏既然如此豐富而精采，如何讓遊客到此一遊是收穫滿滿，而非走馬看花，提升參觀之興趣，讓這場知性之旅更加分，是這研究的起心動念。

在此，選擇日治時期僅存的法院建築，與「總統府」、「臺灣博物館」並列臺灣三大日治時期巴洛克式歷史主義經典建築——「司法博物館」作為研究對象，在於觀察到其建築之美已能吸引遊客駐足參觀或拍照，進而思考如何吸引遊客除了欣賞這具時代意義的建築外觀(表象)外，能夠更進一步連結建物本身的歷史意義與內在精神，因此，欲以館藏內容融入遊戲式導向學習策略，希望透過遊戲化的闖關呈現，加深參訪者對於館藏的認知及學習興趣。

筆者不僅蒐集司法博物館相關資訊，並且實際訪查遊客、司法博物館館方人員對於將數位實境遊戲與司法博物館做連結的認知與看法，以找出最能代表司法博物館之特色，設計數位實境遊戲，希冀讓人感覺「有距離」的司法典藏，在透過趣味性的遊戲式介面，更「貼近」一般民眾的認知及欣賞。

二、研究目的

- (一)蒐集並利用現有優良之學習素材(即館藏資訊)以發展「數位實境遊戲」。
- (二)調查遊客對於將數位實境遊戲與司法博物館做連結的認知與看法。
- (三)調查司法博物館館方人員對於將數位實境遊戲與司法博物館做連結的認知與看法。
- (四)找出最能代表司法博物館之特色，並設計相關數位實境遊戲，加深遊客對展示內容與司法博物館連結的可能性。

三、研究限制

本研究之限制以主客觀形勢來論，因研究生問卷採樣來自司法博物館，無法涉及臺南市他處博物館，乃至於其他城市博物館，若有機會在另文以比較性質相關議題討論。

貳、文獻探討

一、相關研究之文獻探究

本研究之探討，查詢相關資料包括：國家圖書館臺灣碩博士論文加值系統、期刊論文、教育電子報以及國定古蹟臺灣臺南地方法院(司法博物館)官網。

提及博物館搭配以數位實境遊戲為命題，林夙瑩〈博物館真人實境遊戲活動規劃之前置性評量：國立臺灣史前文化博物館南科館個案研究〉一文提出：「密室脫逃遊戲對於學生的學習成效有所提升，除了能引發學生學習的動機之外，也能促使小組成員之間的合作、以及學習態度的改變」。蘇煒婷〈以使用者經驗探討實境密室逃脫玩家動機〉提及：「實境密室逃脫看似只能以休閒、娛樂或文

創三個面向提供貢獻，實際上在更上一層的廣義遊戲分類『另類實境遊戲』(alternate reality games)已被證實可以用以探索社會問題。」又，王盟傑、翁凱昕、蕭顯勝〈虛擬實境應用於遊戲式導向學習之數位博物館導覽與設計〉提及：「遊戲的故事性、結構性、任務性、娛樂性、挑戰性等的特點，可提高學生的學習動機，……能對博物館的特性、典藏文物的特點及歷史文化意義有一番全面性瞭解，也可透過網路技術發展，增加接觸文化典藏的機會，並廣為發揮博物館的功能。」

二、名詞解釋

(一) 實境遊戲

真人實境遊戲是由線上密室逃脫演變而來的，密室逃脫通常會以一個故事作為背景讓人身歷其境，以玩家自己的視角為主，利用身邊道具、線索達成遊戲目標。(鄭宜東，2018)

相較線上遊戲，真人實境又多了一些互動，拉近人與人之間的距離，且不一定要用到 3C 產品，強調真實感，還有隊員之間的對話、互動、合作，來達成遊戲目標。(陳威綸，2019)

實境遊戲是模擬真實環境，蒐集破關資訊，運用成員思考、臨場應變等能力等種種要點，在固定時間內達成目標(蘇煒婷，2019)

(二) 博物館

國際博物館協會成立於 1946 年，為了界定入會資格，亦於當年首次提出博物館的專業定義：「凡對公眾開放的藝術、科技、科學、歷史或考古收藏，包括

動物園、植物園及設有常設展廳的圖書館（但不包括一般圖書館），都可視為是博物館。」2007年時，國際博物館協會又再將其納入關注，重新編修定義如下：

「博物館是為服務社會及其發展所永久設立的非營利機構。博物館對大眾開放，以取得、保存、研究、詮釋與展示人類及環境的有形和無形遺產，達成教育、研習與娛樂等目的。」2019年7月底新定義：「博物館是一個讓過去和未來進行關鍵對話的空間，具有民主性、包容性和多音性。博物館面對並處理現在的衝突與挑戰，為社會信託保管文物標本，為未來世代保存多元記憶，並確保人人對遺產享有同等權利和同等近用。博物館具可參與性和高透明度，且不以營利為目的。它們為各種社群積極合作，進行收藏、保存、研究、詮釋、展示和增進人們對世界的了解，旨在對人類尊嚴、社會正義、全球平等及地球福祉做出貢獻。」（黃心蓉，2019）

（三）司法博物館

「司法博物館」座落於府前路一段307號。

建於1912年，為原臺南地方法院。館內藏有日治建築和文物，現為國家二級古蹟。其外觀有壯麗的圓柱以及圓形的巴洛克式屋頂，進到內部可見美麗且採光極佳的壯觀圓頂，圓頂邊的大圓柱雕刻精美，地板維持著日治時期原始的維多利亞風格幾何圖形彩色拼花地磚，其設計來自森山松之助先生之手。

博物館內還保留著法庭、檔案室、保險庫房以及拘留所，除了圓頂建築以外，靠近永福路這端原本還有一座高塔，因毀損嚴重已被拆除，於館內在可見到一個倒掛的高塔藝術裝置，即用來紀念現今已不復見的法院高塔；另，俗稱

「貓道」的馬薩式屋架採限量預約制，熱門程度是一票難求，由此可見司法博物館之建築魅力。

是以，在上述研究探討的基礎上，筆者以「數位實境遊戲」為命題，並以「司法博物館」為研探對象探討之，希冀能找出司法博物館的特色，以研發與司法博物館相得益彰的遊戲設計推廣之。

參、研究過程與方法

一、研究步驟與流程

步驟	項目
1. 準備工作	確定研究主題、擬定研究計畫、蒐集相關文獻、編製問卷
2. 蒐集資料	各大網站及相關論文，蒐集可用的資訊與指導教師討論，撰寫文獻探討，並加以分析
3. 實地訪查	實地踏查司法博物館，並蒐集、分析與歸納受訪者對於司法博物館及數位實境遊戲之看法
4. 問卷調查	問卷完成、問卷發放、數據統計（key in 問卷數據、畫圖表、文字說明）
5. 數據分析	輸入問卷測試之結果，視統計分析之需要用 Excel 軟體或 SPSS 進行數據分析
6. 人物訪談	實地訪談遊客及館方人員、紀錄整合與分析

7. 研究結果與討論	撰寫研究過程、討論與建議、參考資料、完成報告、教師協助修改、學生修改作品、完成作品
------------	---

二、研究方法

本研究之研究方法，分為三個階段操作：

第一階段—實地踏查法：於 10~12 月至司法博物館進行實地踏查，蒐集相關館藏素材並歸納分析。

第二階段—問卷調查法：3 月至 4 月中旬至司法博物館進行問卷施測，主要目的調查遊客對於數位實境遊戲與司法博物館的運用之感受並設計遊戲命題，發下問卷共 121 份，有效問卷共 121 份，其中男生 54 人，女生 67 人。多次至司法博物館，親自發放問卷並解釋問卷作答方式，施測完畢親自回收問卷，也利於提高各項分析的信效度。

第三階段—人物訪談法：調查遊客與司法博物館館方人員對於數位實境遊戲與司法博物館連結性的感受。

根據以上三個階段所得數據及各項資料，做統整及分析探討，希望經由研究更了解實境遊戲與司法博物館連結之看法，並設計遊戲命題加以推廣。

肆、結果與討論

一、司法博物館館藏素材的歸納與統整

據筆者實地踏查的結果，截至 2020 年 8 月為止，司法博物館館內展覽活動

大致可分類如下：

(一) 「近代司法的展開」特展

此展覽主要為延續先前的特展：「臺灣近代司法的誕生」，所展示的內容為戰前臺灣近代司法發展的過程。從明治後期一直至 20 世紀前半臺灣近代司法制度演進歷程、告訴觀眾司法制度是如何奠下基礎？在殖民地統治和本土意識的碰撞中如何建立出台灣司法制度，從展覽中可以一探百年前臺灣司法發展的歷程。

(二) 臺灣司法建築變遷特展

臺灣歷經了不同族群的殖民過程，從清代的法學觀點到日本時期引進的西方法學制度，不僅推動著臺灣法律制度的改變，也影響了臺灣司法建築空間的改造。特展內容是從日治時期開始，探討法院的空間形式與過程演變為主體，讓遊客看到不同的司法樣貌。

(三) 孫森焱大法官暨黃綠星庭長司法文物特展

此特展主要是展示與府城淵源甚深的孫森焱大法官與黃綠星庭長的第一手史料，呈現出司法人員的日常，其中除了孫大法官與黃庭長的各項小故事，還展出孫森焱法官捐贈給司法院的部分司法文物。

(四) 《在生命的轉彎處 看見希望》2020 個案影像展

此特展為法律扶助基金會保障弱勢民眾訴訟權益的各個小故事，以「在生命的轉彎處 看見希望」為題，展出法扶一系列的照片，希望藉由這些小故事，讓大眾了解，法律扶助是為弱勢者而存在，有法律問題只要勇敢面對，就能活

出嶄新的人生。

(五) 司法博物館導覽

該導覽活動因新型冠狀病毒肺炎疫情的影響下停止一段期間，之後於 109 年 7 月重新開放，最吸引遊客的莫過於貓道的導覽，貓道為馬薩式屋頂的走道。主要是維修工人做修繕之用。現已整修好，可供遊客體驗。

(六) 各法庭的展覽

第一法庭陳設了法庭的布置，讓遊客能了解法庭運作時的情況；第三法庭就是當時噍吧呷事件的審判場所，法庭內還有設置說明板述說當時的故事，另外也有國民參與刑事審判制度的影片介紹；第四法庭則有模擬法庭的活動，可以讓民眾扮演法庭上的角色如法官、律師等，但因新型冠狀病毒肺炎疫情的關係，截至 109 年 8 月模擬法庭的活動還是暫停；第五法庭已改為親子閱覽室，有許多法律相關書籍可以供遊客閱覽。

(七) 其他展示空間

其他讓遊客最為駐足拍照的地方為拘留室，完整呈現當時的空間規劃，連牆上囚犯刻下的簽名與留言也都忠實保留，還有趣味的看板可以供民眾拍照。另外還有高塔的裝置藝術、奉安所、檔案室、保險庫房等開放空間。

另，蒐集材料後，並進行數位實境遊戲的製作，以下共 2 組為例，截圖如下：

來自異世界的包裹



- 有一天，小新家收到一個大大的包裹。但當他們打開的時候他們全家都一起被吸了進去.....。



- 到那邊的時候，從天上掉下來一張紙，上面寫著：

你如果想回去就
必須解出這6題

- 請你幫助小新回到他的家!!!!



Q1 你應該要知道，司法博物館建造於哪個時期？

- A日治時期
- B鄭氏時期
- C清治時期
- D戰後時期



Q2 哪個東西目前已經不存在了？

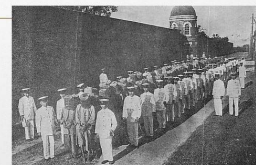
- A法庭
- B檔案室
- C保險庫房
- D高塔

Q3 臺灣總督府法院職制是什麼時候制定的？

- A1895年
- B1900年
- C1905年
- D1910年

Q4 焦吧咩事件在哪一個法院被判刑？

- A第一法院
- B第二法院
- C第三法院
- D第四法院



Q5 台南地院高雄支部何時成立？

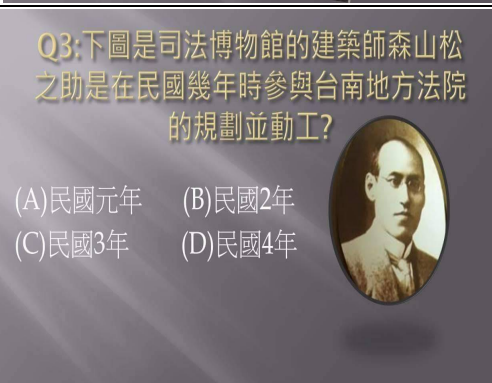
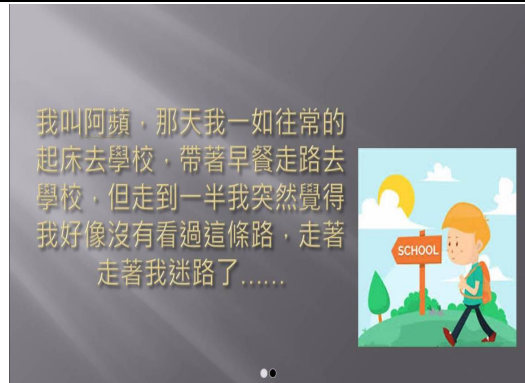
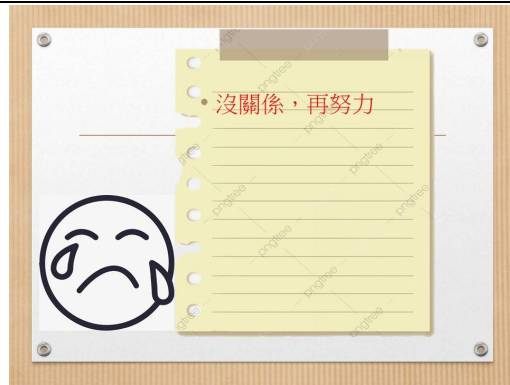
- A1923年
- B1933年
- C1943年
- D1953年



Q6 藍色領子的法袍是法庭中的什麼角色？

- A書記官
- B法官
- C檢察官
- D律師





Q5: 這個裝置是在舊塔樓拆除後設立，
請問舊塔樓拆除的時間？

- (A) 2010年
- (B) 1980年
- (C) 1990年
- (D) 1970年



Q6: 圖一大概是在圖二中的哪一個地點？

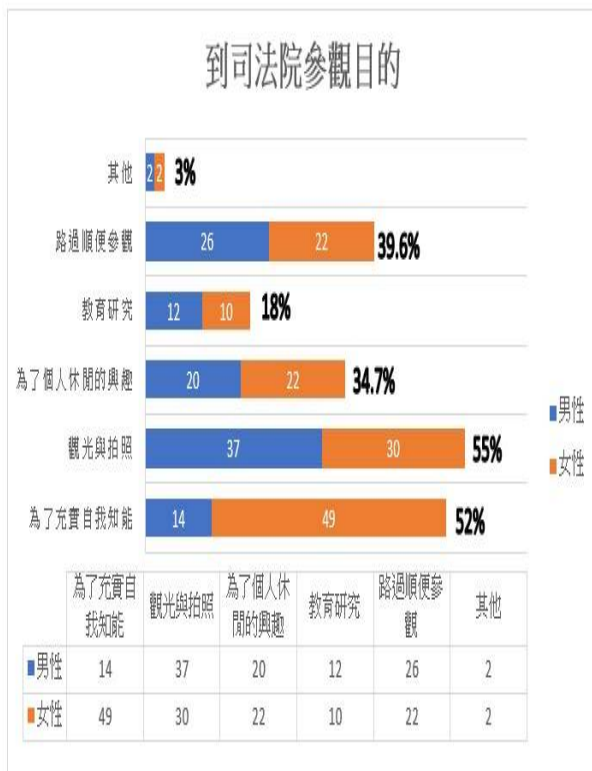


繼續留在這吧!
繼續研究司法博物館，
或許將來能當上律師也說不定!
哈哈!!!

恭喜你，可以回去了!
這次就放你一馬，不過下次可不
會這麼輕易的就讓你走啊!

二、有關受訪者(遊客)對司法博物館的認知與看法之統計與分析

(一) 有關遊客到司法博物館遊覽的目的(複選)

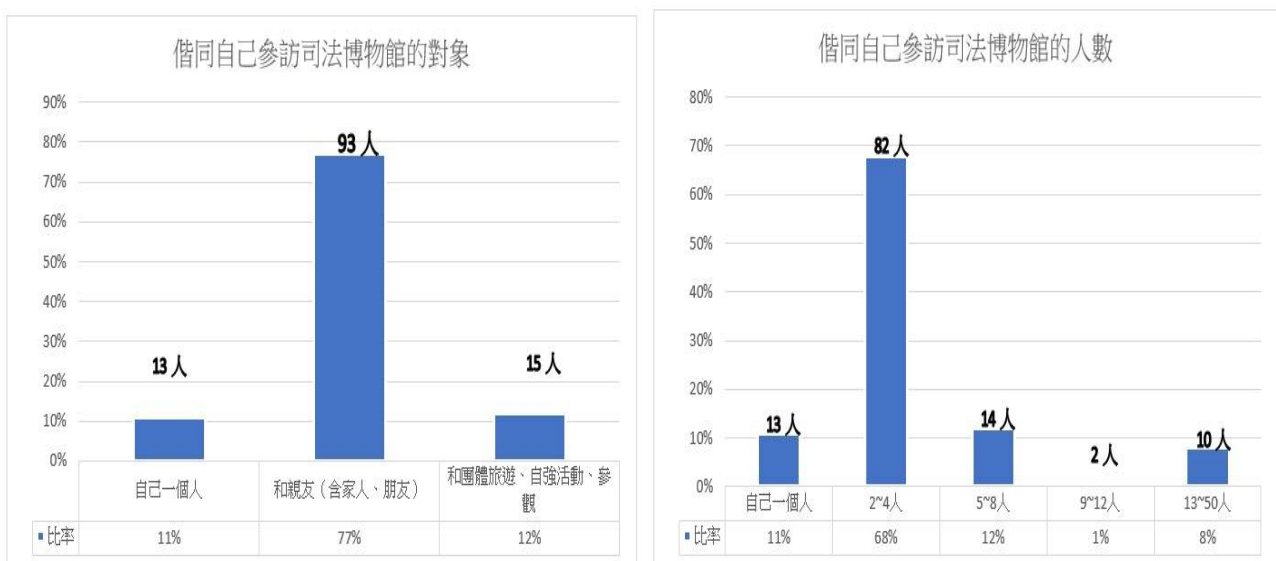


	20歲以下	21~30歲	31~40歲	41~50歲	51歲以上
為了充實自我知能	18 28%	7 11%	9 14%	22 34%	9 13%
觀光與拍照	20 31%	6 9%	7 10%	23 34%	11 16%
為了個人休閒的興趣	9 21%	5 12%	3 7%	16 38%	9 21%
教育研究	6 27%	1 5%	2 9%	10 45%	2 9%
路過順便參觀	17 35%	4 8%	4 8%	16 33%	7 15%
其他	2 50%	0 0%	0 0%	0 0%	2 50%

有關遊客到司法博物館的目的，根據圖表顯示：觀光與拍照為遊客第一考量，佔 55%；其次是為了充實自我知能，佔 52%；第三為路過順便參觀 39.6%與第四為了個人休閒知興趣佔 34.7%，顯示司法博物館不僅是具時代意義的法院建築，其壯觀令人讚嘆嚮往，其館藏將司法史的沿革及相關史料、文物進行展示，反映出臺灣多面向歷史發展的痕跡，的確與為了充實自我呼應。

另，於圖中男性觀光與拍照 37 人及路過順便參觀 26 人皆略高於女性，而女性則以為為了充實自我知能 49 人與觀光與拍照 30 人為最。同時，觀光與拍照、為了充實自我知能，皆為每個年齡層造訪司法博物館的最大因素。

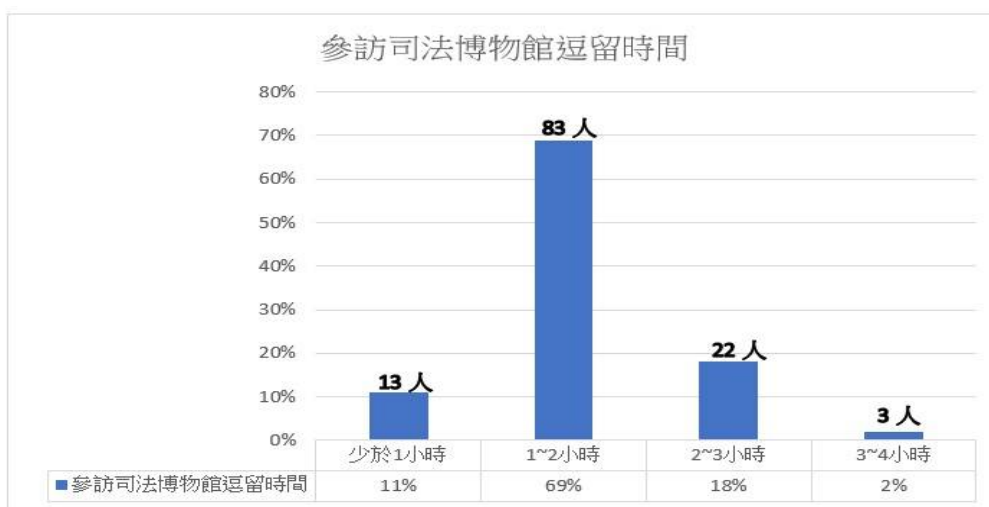
(二)有關於遊客偕同自己參訪司法博物館的對象及其人數



由統計可得知偕同自己參訪司法博物館的對象多是和親友(含家人、朋友)為主，有 93 人，佔 77%；其次才是團體旅遊、自強活動的參與共 15 人，佔 12%；單人成行則有 13 人，佔 11%。偕同自己參觀人數大多落在 2~4 人為最，有 82 人佔 68%；其次是 5~8 人有 14 人，佔 12%。由此可見，司法博物館也成了許多

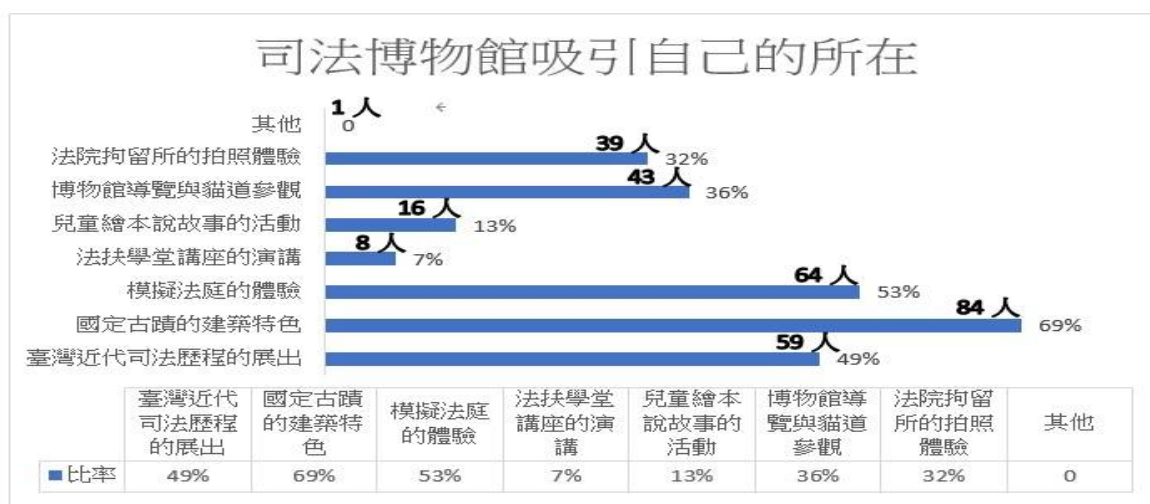
家庭旅遊或朋友相邀共遊口袋名單。

(三)有關於遊客參訪司法博物館所停留時間



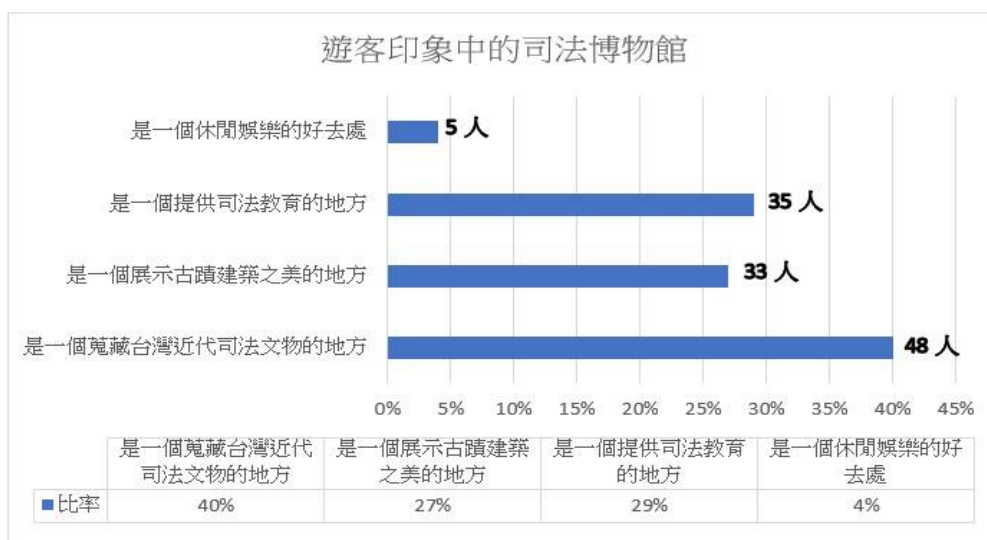
由圖表可得知，大多數參訪司法博物館停留的時間約落在 1~2 個小時為多，共 83 人，佔 69%；其次是停留 2~3 小時共 22 人，佔 18%，表示將近快九成的參觀者來到司法博物館所待的時間至少都有 1 個小時以上，希冀能有所收穫，不僅觀光拍照、欣賞建築古典之美，其建築空間及細部裝飾細膩具可看性，尤其建築特色讓人感覺有法院莊嚴神聖之聯想，敬穆之中，再搭配文物展示更展現法治精神，是寓教於樂之所在。

(四)有關於司法博物館最吸引遊客之所在(複選)



由數據可得知，有 84 人，佔 69% 選擇國定古蹟的建築特色為自己吸引的所在，顯示這座從日治時期巴洛克風格的姿態，始終不減其當代魅力，從外而內宏偉壯麗。其次為模擬法庭的體驗共 64 人，佔 53%，模擬法庭體驗區可以讓民眾穿上法袍扮演法庭上的角色，透過法庭模擬及角色扮演之實際參與，將律師（白日）、檢察官（滿地紅）、法官（青天）法袍提供民眾穿戴實習。而各法庭等分別不同陳設得讓遊客熟悉司法程序，藉由熟法進而達成守法之功能。（目前因新型冠狀病毒肺炎疫情的關係暫停）。第三名則為臺灣近代司法歷程的展出共 59 人，佔 49%，館藏中展示戰前臺灣近代司法發展的過程及其司法制度是如何在殖民地統治和本土意識的碰撞中建立，其司法博物館吸引自己的所在的部分也恰與前述參觀司法博物館那「觀光與拍照」及「為了充實自我知能」不謀而合。

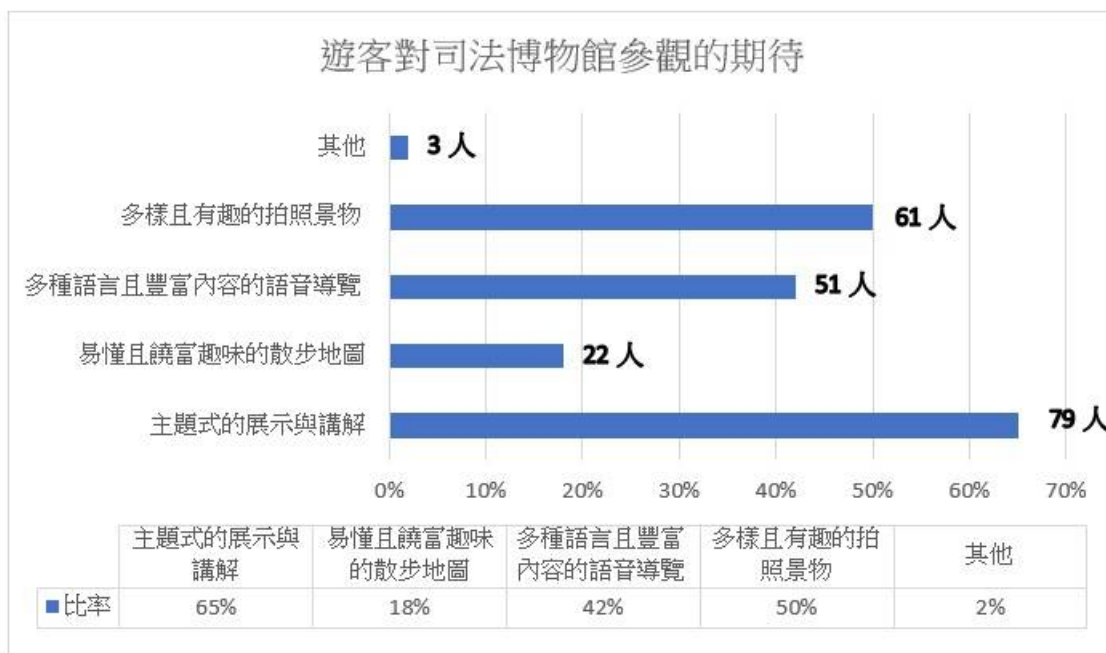
(五)有關於訪客印象裡的司法博物館



據問卷調查，有 48 人，佔 40% 的人認為這是一個蒐集臺灣近代司法文物的地方；有 35 人，佔 29% 認為是一個提供司法教育的地方；有 33 人，佔 27% 認

為是一個展示古蹟建築之美的地方，顯示司法博物館主題鮮明，其前身本就是原臺南地方法院，是走過歲月的法院建築，體現司法精神始終如一，目前為博物館，非文化局或教育局所管，但仍隸屬臺南地方法院管轄。

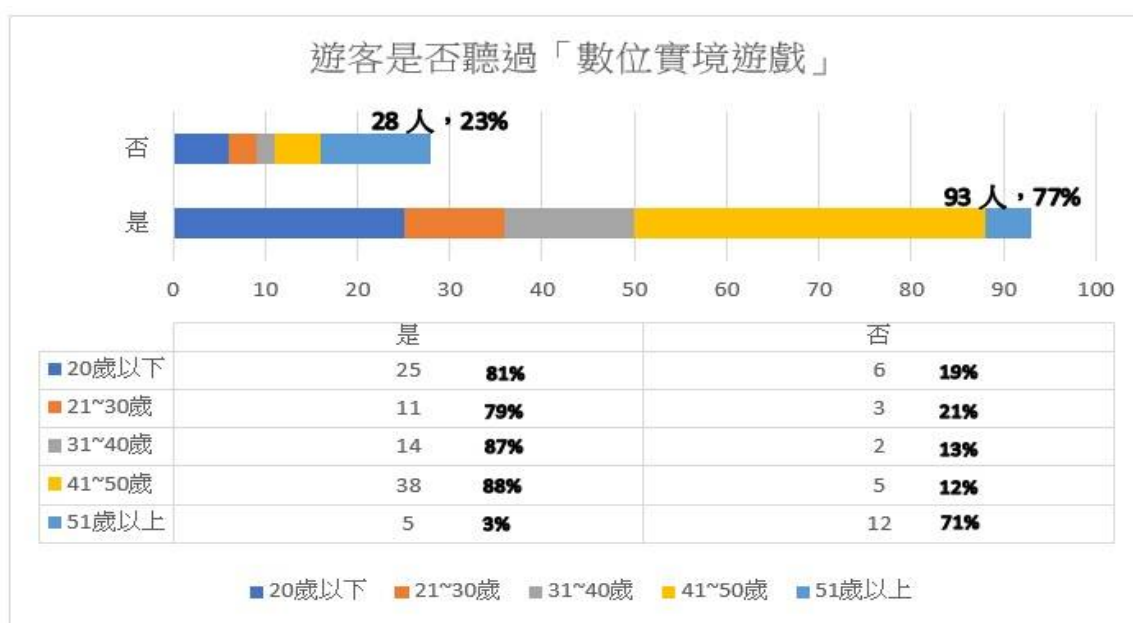
(六)有關於訪客參訪司法博物館的期待(複選)



在遊客對司法博物館參觀的期待方面，第一名為主題式的展示與講解的有79人，佔65%；第二為多樣且有趣的拍照景物有61人，佔50%；多種語言且豐富內容的語音導覽則有51人，佔42%，這結果也與前面到司法博物館的目的觀光與拍照及為了充實自我知能相符合，遊客著重館內主題式的展示與講解，也希冀有多種語言的語音導覽輔佐，而在館內一景一物的拍照也是自我知能的歷程的一個見證與實錄。

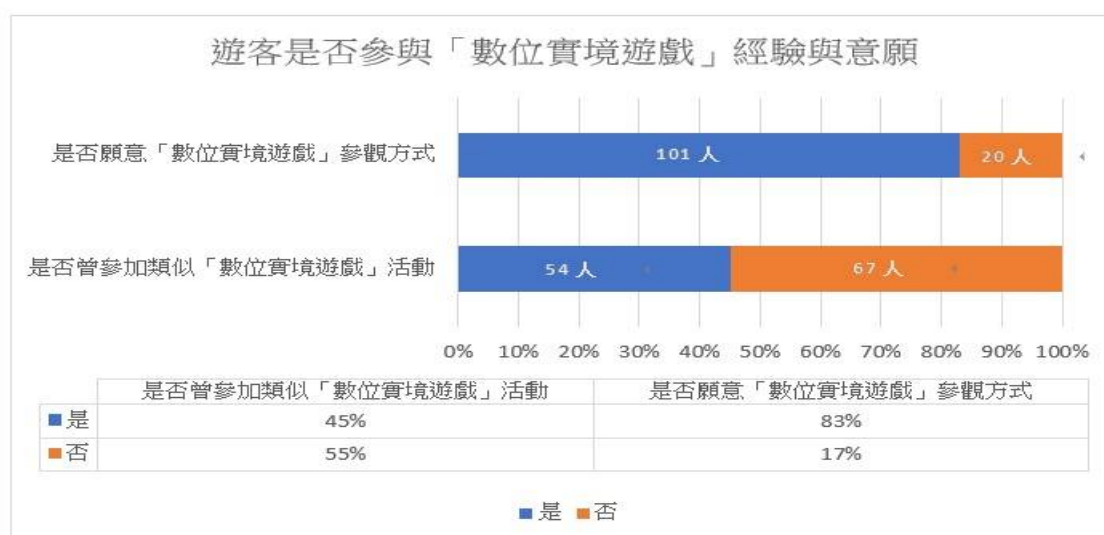
三、有關受訪者(遊客)對數位實境的認知與看法之統計與分析

(一)有關參訪司法博物館之遊客是否聽過「數位實境遊戲」



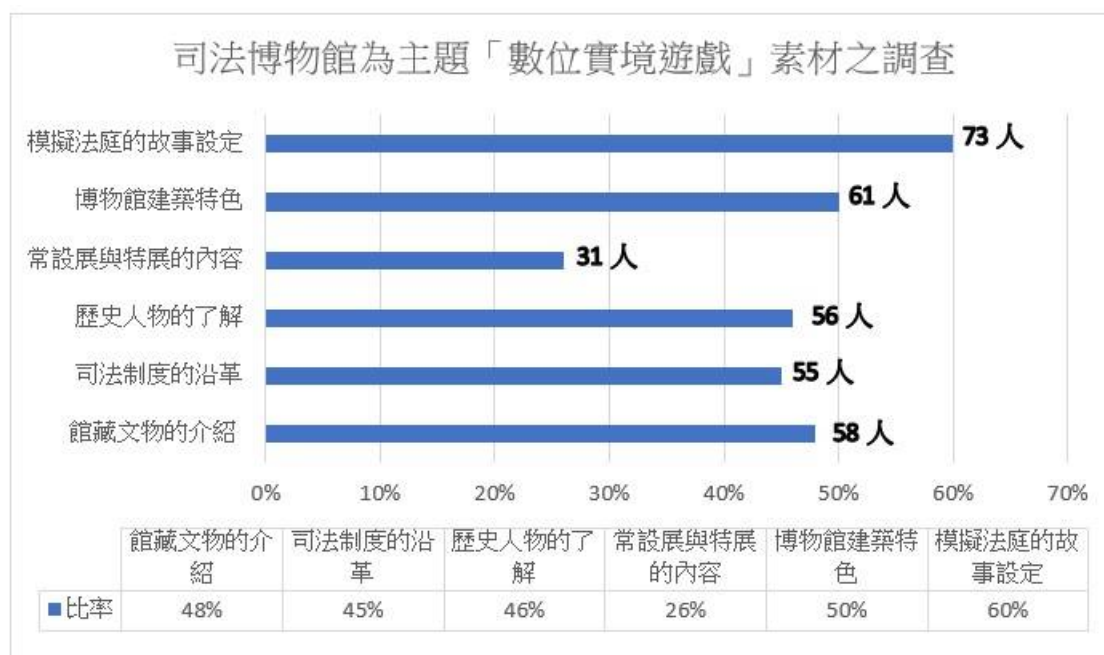
詢問參訪司法博物館的遊客是否聽聞「數位實境遊戲」，共 93 人，佔 77% 人聽聞。另，本以為知曉「數位實境遊戲」理應落在 20 歲以下乃至 30~40 歲佔的比率較為普遍，但意外發現 41~50 歲群的遊客有聽過「數位實境遊戲」比率也相當高。

(二)有關參訪司法博物館遊客是否參與「數位實境遊戲」的經驗與意願



根據上述有近八成左右遊客聽聞「數位實境遊戲」，而真正參與類似活動的有 67 人，佔 45%左右；在詢問是否有興趣參與有別於一般傳統參觀模式，加入司法博物館「數位實境遊戲」參觀方式的行列，有 101 人，佔 83%表示非常樂意，對於加入「數位實境遊戲」有助於深入遊覽司法博物館是予以肯定。

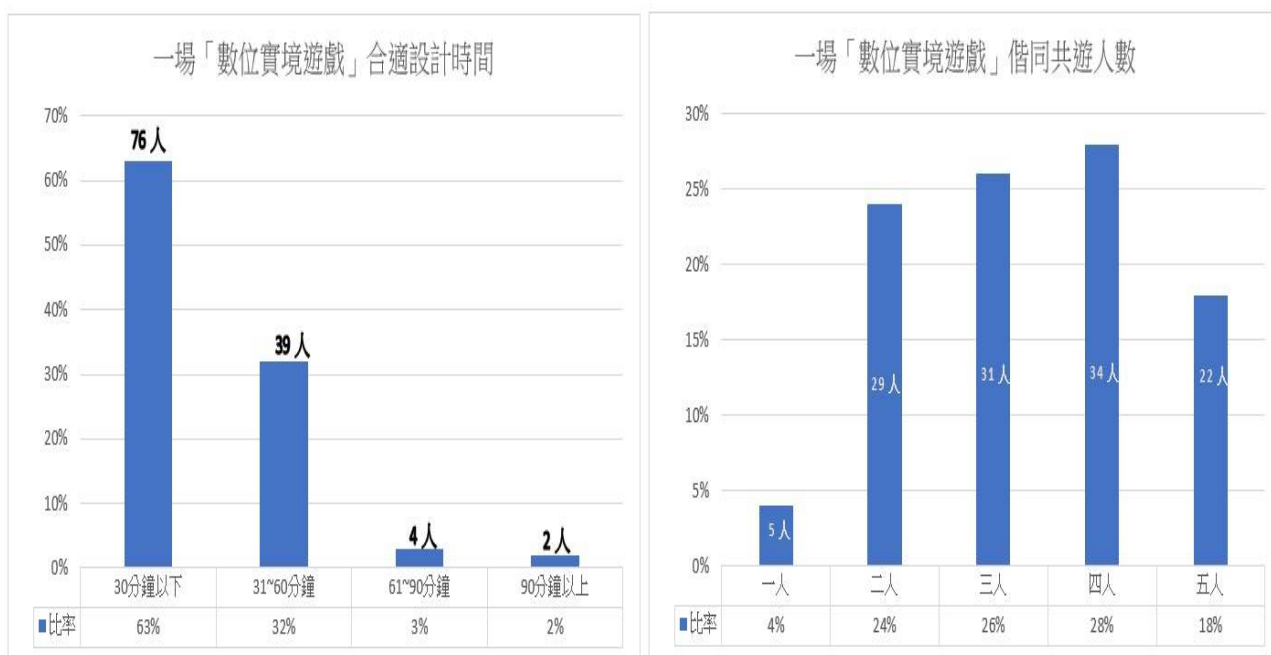
(三)有關以司法博物館為主題設計「數位實境遊戲」應具備的項目(複選)



有關以司法博物館為主題設計「數位實境遊戲」應具備的項目，其中第一名為模擬法庭的故事設定有 73 人，佔 60%。模擬法庭在司法博物館中屬於體驗性質活動，又可以讓民眾穿上法袍扮演法庭上的角色，若能有故事情境上的搭配加上法律相關常識的代入，可讓這場知性之旅更充實；第二名是有關博物館建築特色有 61 人，佔 50%，包含這座整個巴洛克古典風格列柱與拱門加上挑高藻飾之建築，在空間組織上非對稱處理，以及法官與當事人分道而行的設計，法庭位置安排之階級化、天秤建築裝飾、圓頂與高塔之左右不對稱平衡建築特色，以及皇室之圖騰和累石象徵建築等，還有那除了具環保節能之外，也會為

來訪的遊客帶來小驚喜採光天井，其梯形的木構架在內面兩側貼上鏡子，每當太陽照射進井中時，光線反射下讓整個長廊既使不需要開燈，也相當明亮，並且陽光與鏡子間的縫隙產生折射，像是三稜鏡一樣，這時低頭一看便發現一道道彩虹，皆是筆者可以納入設計「數位實境遊戲」重要素材。再則第三名即是有 58 人，佔 48%，而對司法歷史人物的了解 56 人，佔 46%與司法制度的沿革分數 55 人，佔 45%也相當地相近，以上都是筆者在設計「數位實境遊戲」所納入的元素。

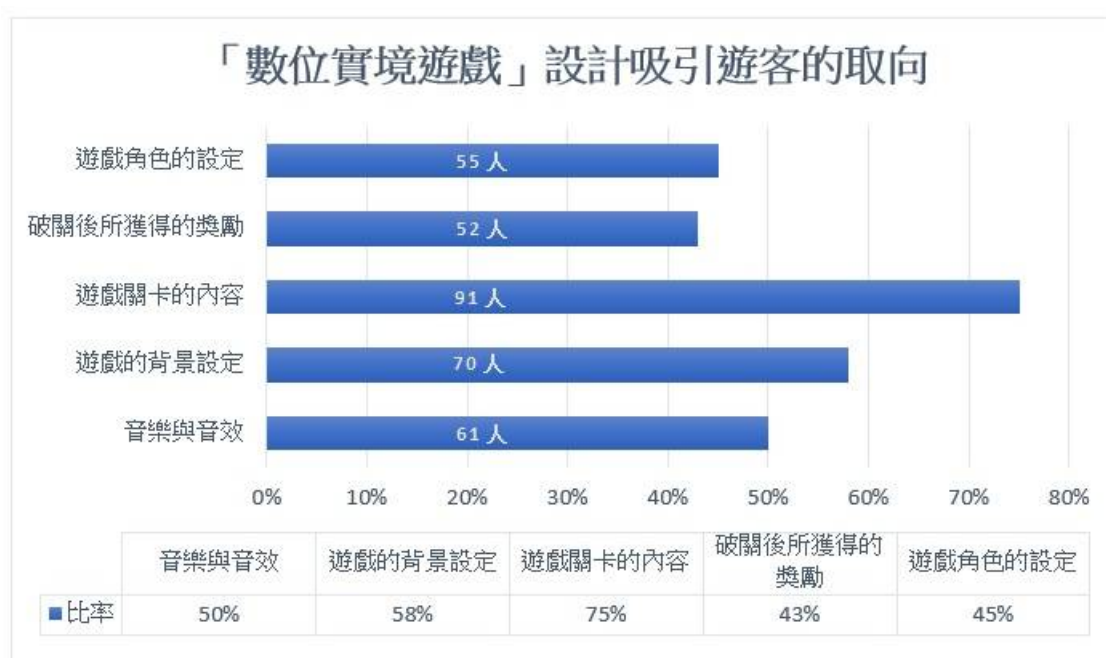
(四)有關以司法博物館為主題設計「數位實境遊戲」一場設定時間及其人數



根據上圖，有關於以司法博物館為主題設計「數位實境遊戲」一場設定時間最合適是落在 30 分鐘以下有 76 人，佔 63%。其次是 31~60 分鐘有 39 人，佔 32%。故，整體來說「數位實境遊戲」理應在一小時內完成，也對應前述調查大多數遊客參訪司法博物館也落在 1~2 小時左右，畢竟「數位實境遊戲」的設計目的是為了推廣，使遊客參訪更加深度，而非影響遊客行程。

另，在一場「數位實境遊戲」偕同共遊的人數，以 4 人為最，為 34 人，佔 28%；其次 3 人，佔 26%，認為 2 人同遊也非常接近有 29 人，佔 24%。大抵偕同共遊人數落在 2~4 人，與前述調查之大多偕同自己共遊的幾乎是親朋好友相對照，試思考：在與親朋好友一同參觀司法博物館的同時，再一起合作無間完成「數位實境遊戲」，不僅凝聚親子間情感、充實常識知能，甚至能有許多正向回饋，亦是這旅遊的收穫。

(五)有關以司法博物館為主題設計「數位實境遊戲」吸引參與取向(複選)



有關如何讓「數位實境遊戲」能夠吸引遊客參與，其在設計上遊客最重視的仍是「遊戲關卡的內容」有 91 人，佔 75%，有這樣的結果與前述調查參觀司法博物館的目的「提升自我知能」以及參觀的期待「主題式的展示與講解」為第一考量相呼應；其次為遊戲背景的設定有 70 人，佔 58%；第三名是音樂與音效有 61 人，共 50%，試想現今科技發達，人手一機，處處玩家，遊戲背景的設定和音樂與音效的設定可讓整體遊戲更具象，以利館藏內容在融入遊戲式導向

學習策略，透過遊戲化的闖關呈現，加深參訪者對於館藏的認知及學習興趣。

不過，在訪談時，有遊客提到的破關後希望有獎勵的部分反而在此名次沒有這麼前面，也在在凸顯訪客遊歷司法博物館目的仍在「提升自我知能」。

四、遊客暨館方人員的訪談

要掌握司法博物館之特色，除了發放問卷給遊客外，筆者認為就該實際走訪，實錄遊客及館方人員對於將數位實境遊戲運用司法博物館簡易操作後的連結性的感受。是故，研究



團隊在指導教師協助聯繫館方人員，並在館方人員簽呈臺南地方法院長官核可下配戴記者證於司法博物館進行訪談並且試玩我們所設計的數位實境遊戲，獲得遊客及館方人員的訪談實錄，但實際嘗試訪問的對象數量遠多於此，當時亦因正逢貓道導覽忙碌而無暇接受訪問，抑或也遇到不想接受訪問等原因而無法成功進行訪談，最後，總共成功蒐集到 6 次完整的訪談紀錄，茲述如下：

問題一：您個人有沒有最喜歡司法博物館的哪一個角落呢？為什麼會對這個地方特別有感覺呢？

回答 1：天塔，當初因為危險拆除了，很可惜。

回答 2：大廳，因為有一種莊嚴的感覺，也很漂亮。

回答 3：貓道，因全是木頭做的，很有質感。

回答 4：天塔，因為小時候常看到，無法重蓋十分可惜。

回答 5：天塔，小時候經過司法博物館經常看到，且總統府的高塔跟這裡一樣。

回答 6：貓道，馬薩式屋頂，貓道是維修通道，全臺只有這裡可以一探究竟

問題二：請問您覺得遊客來到司法博物館一定要看的部分有那些呢?也請告訴我們為什麼呢?

回答 1：拘留所，小孩喜歡在裡面玩，很有趣。

回答 2：模擬法庭，有很多不同法律人(包括法官、律師、檢察官)的衣服，還可以扮演他們。

回答 3：貓道，因為稀有，且有開放參觀，因此十分推薦。

回答 4：第四法庭，有角色扮演遊戲，可以看劇本，開庭審問犯人。

回答 5：公共藝術，因為它沒有重新修復過，是為了展現它的歷史，他用藝術的方式，把歷史跟藝術結合在一起。

回答 6：採光井，以天窗將光線導入採光井，利用天井的玻璃反射，會看到彩虹。

問題三：在司法博物館裡提供的各項歷史、故事或資訊中，有沒有哪一個部分會讓您很有感覺，或是可以和過去的生活經驗產生聯結的?

回答 1：建築物，因為像司法博物館的建築物，全臺只有三棟，且只有司法博物館可以參觀貓道，很特別。

回答 2：建築物，以前在建興國中服務時(退休教師)，每天都看的到那些建築物，好像我生活的一部分。

回答 3：圓頂對應高塔，只是現在高塔已經不見了。以前看過高塔真正的樣子，一個高一個低，前面有一條水溝。

回答 4：法官與當事人分道而行的設計，很符合人性設計。

回答 5：以前的法庭是法官，檢察官等都坐在上面，現在是法官坐在上面，其他人在下面。

回答 6：地板的花紋，依照日本人的個性應該是對應工整，但有一處就是剛好相反，注意到了，就是不知道原因。

問題四：您在司法博物館工作的過程中，有沒有什麼有趣或令您印象深刻的人或事呢？

回答 1：因要在司法博物館當志工，會有很多相關人士來教他們法律相關知識。

回答 2：有人拿通知書或傳票來司法博物館，以為這裡是法院。

回答 3：以前常常遇到奧客，但是現在比較不會。

回答 4：拘留所外面用來幫犯人沖廁所的踏板很有趣。

回答 5：採光井很有特色，很多遊客很喜歡。

回答 6：我們屬於臺南地方法院管轄，不是市政府教育局或文化局。

問題五：請問您認為我們所設計的實境遊戲是否有助於遊客們認識司法博物館呢？

回答 1：有。也有跳戰。

回答 2：有。因沒有過關，回頭再去看。

回答 3：有。

回答 4：應該可以，走到一個地方後，至少可以知道要看什麼。

回答 5：應該有。

回答 6：有，還不錯。

問題六：請問對於我們所做的實境遊戲，是不是有內容上的錯誤或是需要修改的地方呢？

回答 1：無，玩起來還可以。

回答 2：內容可加上關於庫房內文具和門，門很厚重推不動，是一個亮點，還有打字機。

回答 3：理應是「拘留所」不是「拘留室」。

回答 4：遊戲在答錯機制建議修改，等待的秒數太長。

回答 5：遊戲的背景設定可以美化一些。

回答 6：建議添上音效或者多種語言(語音)。盡量用選擇題，不要用填充題。

問題七：我們有在自己的社群中向同學推廣這個遊戲，請您是否可以給我們一些建議，還有什麼方法可以吸引更多的人來接觸這個遊戲呢？

回答 1：和司法博物館結合，在館內擺設機器並不定期有小獎品，以及題目也可不定期更新。

回答 2：結合法院活動並宣傳。

回答 3：提供獎品，吸引小朋友參與。

回答 4：加尋寶遊戲機制。

回答 5：搭配法院導覽後，進行相關遊戲。

回答 6：加入抽獎活動。

問題八：請問對於我們所做的實境遊戲，您覺得未來還可以增加那些元素，讓

內容更充實，更符合司法博物館的特色呢？

回答 1:更細部的建築特色。

回答 2:密室逃脫(虛擬實境)。

回答 3:採光井可命題，光線、折射等問題。

回答 4:可以加上法律知識，凸顯司法博物館的精神。

回答 5:加法律相關的東西

回答 6:加入司法相關歷史題目。

伍、結論

針對研究目的，並綜合各項研究歷程與結果，本研究得到以下結論：

一、有關遊客對司法博物館的看法與認知：是個充實自我知能的好所在

由參訪司法博物館目的來看，以觀光與拍照以及充實自我知能為最，多數是和親友偕同參訪，約 2~4 人，參觀時間 1~2 小時為多。而最吸引遊客是國定古蹟的建築特色、模擬法庭的部分，亦認同這裡是一個蒐藏臺灣近代司法文物最豐富的所在，來到司法博物館最期待的是主題式的展示與講解，足見這走過歲月的法院建築，不僅體現司法精神，是提升自我知能的好所在，而遊客於館內外一景一物的拍攝更是自我知能歷程的最佳實錄。

二、有關遊客對數位實境遊戲的認知與看法：助於認識司法博物館予以肯定

多數人受訪者有聽過數位實境遊戲，但少有接觸，對於其應用於司法博物館持予肯定，並建議加入有關模擬法庭的故事設定、博物館建築特色與有關館

藏文物的介紹等元素。建議一場數位實境遊戲應將時間訂在 30 分鐘內，可 2~4 人一組共遊，也認為遊戲背景的設定和音樂與音效的設定可讓整體遊戲更具體，有利館藏內容在融入遊戲式導向學習策略，透過遊戲化的闖關呈現，加深參訪者對於館藏的認知及學習興趣。

三、有關遊客暨館方人員的訪談：這古蹟建築對臺南人是重要的意義與回憶

根據受訪者的經驗與感受，司法博物館建築與史蹟是密不可分，志工們娓娓道來，彷彿這棟建築就像鄰家般地存在，屬於生活的一部分。而天塔、貓道、拘留所、採光井以及模擬法庭等都是推薦的素材，亦在試玩遊戲時不吝指教，也對於數位實境遊戲有助於遊客認識司法博物館予以支持。

四、有關數位實境遊戲與司法博物館連結的理念：更推廣、更深度

數位實境遊戲在於關卡設計，透過解謎來達到深度探索博物館，與親朋好友互助闖關，在這以實境遊戲基礎的遊戲式學習模式中，將司法博物館特色試圖引發遊客主動投入，以達到司法博物館欲傳達的知識內涵。在遊戲中培養問題解決、團隊合作等能力，進而達到有別於過去一般傳統博物館遊覽模式，以臻更推廣、更深度之訴求。

希望以此方式讓臺南在地，以及外地訪客了解司法博物館，深入認識臺南從日治時期到現今的司法演變歷程，及司法博物館的歷史建築、展覽物品，和在司法博物館審理過的重大事件等。

五、有關針對司法博物館設計數位實境遊戲：持續修正與調整

有關針對司法博物館設計數位實境遊戲部分，則是持續修正與調整，包括：

- (一)更細部的建築特色：館方人員提點遊戲中有關建築部分，可以加入更細節的部分，讓遊客也能留意建築的細部結構。
- (二)多一點歷史的題目：有訪客人希望多增加一些司法相關歷史之題目，因為司法博物館建於日治時期，且審理過焦吧哖事件，有不少的故事。
- (三)縮短錯誤待時時間：本為防猜機制，當回答錯誤時會鎖住，但秒數太長。遊客建議把答題答錯後的等待時間縮短，才不會一直等待，浪費時間和力氣。
- (四)以選擇題取代填空：訪客年齡層廣，以選擇題以及搭配音效接受度會更高。
- (五)增加法律相關的內容：既然是參訪司法博物館，就該連結有法學常識或法條，更能發揚司法博物館的精神。

陸、參考文獻

一、期刊

1. 郭昭翎(2015)。以「遊戲」為博物館兒童展示設計策略之文獻探討。博物館與文化，第9期，33-53頁。
2. 徐典裕、劉杏津、王秀雯(2011)。兒童學習網站融入遊戲因子之研究——以國立自然科學博物館兒童數位博物館為例。博物館學季刊，第25期，65-91頁。
3. 黃源謀(2011)。全球化下司法博物館教育功能之研究——結構功能分析模式。嘉南學報，第37期，652-670頁。

二、網路資料

1. 王盟傑、翁凱昕、蕭顯勝(2005)。虛擬實境應用於遊戲式導向學習之數位博物館導覽與設計。取自

<http://rportal.lib.ntnu.edu.tw:80/handle/20.500.12235/35291>

2. 黃心蓉專欄(2019年9月16日)。從繆思到傑努斯？國際博物館協會對博物館新定義的討論。取自 <https://artouch.com/column/content-11641.html>
3. 台南旅遊網：司法博物館(原台南地方法院)
<https://www.twtainan.net/zh-tw/attractions/detail/680>
4. 國定古蹟臺灣臺南地方法院(司法博物館)網站
<https://tnd.judicial.gov.tw/hs/index.asp>

三、碩博士論文

1. 陳威綸(2018)。密室脫逃結合擴增實境應用於社會領域學習成效與動機之研究(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統。
2. 蘇煒婷(2017)。以使用者經驗探討實境密室逃脫玩家動機(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文系統。
3. 林夙瑩(2017)。博物館真人實境遊戲活動規劃之前置性評量：國立臺灣史前文化博物館南科館個案研究(碩士論文)。取自臺灣碩博士論文系統。
4. 鄭宜東(2017)。探討密室逃脫實境遊戲工作室經營成功關鍵因素(碩士論文)。取自臺灣碩博士論文系統。

柒、附件

附件一：問卷

敬愛的女士、先生：

感謝您在百忙之中撥冗協助，我們是○○國中的學生，正在進行獨立研究的學習課程。我們研究的主題希望調查一般民眾對司法博物館與數位實境遊戲之認知與看法，因此，請以目前的認知勾選下列選項。您的意見對於我們非常寶貴，衷心期盼您能惠予協助，謹在此致上最誠摯的謝意。

祝 萬事如意

台南市○○國民中學獨立研究社組員敬上

一 受訪者資料調查：

1. 性別：男性 女性
2. 年齡： 20 歲以下 21~30 歲 31~40 歲 41~50 歲 51 歲以上
3. 教育程度：高中(含)以下 大學(含正在就讀) 研究所(含)以上
4. 職業類別：司法相關從業人員 博物館管理從業人員 教育相關從業人員 旅遊相關從業人員 其他。
5. 請問您是定居於台南的人嗎：是 否
6. 是否常去各類博物館嗎：是 否
7. 是否曾經使用 3C 產品如平板電腦、手機等進行數位課程的學習：

是 否

8. 是否曾經使用 3C 產品如平板電腦、手機等接觸過數位遊戲(如線上遊戲、手機遊戲等)：是 否

二 受訪者對司法博物館的看法：

1. 到司法博物館之目的：**【可複選】** 為了充實自我知能 觀光與拍照 為了個人休閒的興趣 教育研究 路過順便參觀 其他，請註明

2. 請問您是與誰一起參訪司法博物館 **【單選】** 自己一個人 和親友(含家人、朋友) 和團體旅遊、自強活動、參觀(學校公司社團社區) 其他，請註明_____

3. 請問您共有幾人一起參訪司法博物館：1 人2-4 人 5-8 人 9-12 人 13 人-50 人 51 以上。

4. 您在司法博物館預定會停留多久 **【單選】**：少於一小時 1-2 小時 2-3 小時 3-4 小時 4-5 小時 6 小時以上。

5. 您印象中，您認為司法博物館吸引你的部分有哪些 **【可複選】**：臺灣近代司法歷程的展出 國定古蹟的建築特色 模擬法庭(第四法庭)的法庭體驗 法扶學堂講座的演講 兒童繪本說故事的活動 博物館團體導覽與貓道參觀 法院拘留所的拍照體驗 其他，請註明_____

6. 您印象中，您認為司法博物館應是一個什麼樣的場所 **【單選】**：是一個蒐藏

台灣近代司法文物的地方 是一個展示古蹟建築之美的地方 是一個提供司法教育的地方 是一個休閒娛樂的好去處 其他，請註明_____

7. 參訪司法博物館時。您會有下列哪些期待【複選】：主題式的展示與講解 易懂且饒富趣味的散步地圖 多種語言且豐富內容的語音導覽 多樣且有趣的拍照景物 其他，請註明_____

二 受訪者對數位實境遊戲的看法：

1. 您之前是否聽過「數位實境遊戲」：是 否

2. 您過去是否參加過類似的活動：是 否

3. 您是否有興趣參與博物館有別於傳統的「數位實境遊戲」參觀方式：是 否

4. 若我們未來以司法博物館為主題設計「數位實境遊戲」，請問您認為應具備以下哪些項目：【可複選】館藏文物的介紹 司法制度的沿革 館內相關歷史人物的了解 常設展與特展的內容 博物館建築特色 模擬法庭的故事設定其他_____

5. 您認為一場「數位實境遊戲」應設定多少遊戲時間為合適：30 分鐘內31 分鐘至 60 分鐘 61 分鐘至 90 分鐘 超過 90 分鐘。

6. 您認為一場「數位實境遊戲」的活動進行方式應以幾人為一隊較為合適：一人 兩人 三人 四人 五人

7. 您認為「數位實境遊戲」的那些設計能吸引您的參與：【可複選】音樂與音

效 遊戲的背景設定 遊戲關卡的內容 破關後所獲得的獎勵
遊戲角色的設定 其他_____

本問卷至此已填答完畢，非感謝您的配合！！

附件二：訪談問卷

叔叔(阿姨)您好，我們是○○國中的學生，正在進行獨立研究課程學習，生為在地的孩子，我們想多知道家鄉的美好，我們這一次的研究主題是探索司法博物館，可否請您協助我們就司法博物館的各方面有多一點的認識，謝謝您。

題目	訪談內容
問題 1: 您個人有沒有最喜歡司法博物館的哪一個角落呢? 為什麼會對這個地方特別有感覺呢?	
問題 2: 請問您覺得遊客來到司法博物館一定要看的部分有那些呢? 也請告訴我們為什麼呢?	
問題 3: 在司法博物館裡提供的各項歷史、故事或資訊中，有沒有哪一個部分會讓您很有感覺，或是可以和過去的生活經驗產生聯結的?	

<p>問題 4: 您在司法博物館工作的過程中，有沒有什麼有趣或令您印象深刻的人或事呢?</p>	
<p>我們有針對司法博物館製作了數位實境遊戲，希望能讓來此參觀的遊客能對司法博物館有更多的認識與了解，可否請您看過後，給我們一些寶貴的建議呢?</p>	
<p>問題 5: 請問您認為我們所設計的實境遊戲是否有助於遊客們認識司法博物館呢?</p>	
<p>問題 6: 請問對於我們所做的實境遊戲，是不是有內容上的錯誤或是需要修改的地方呢?</p>	
<p>問題 7: 我們有在自己的社群中向同學推廣這個遊戲，請您是否可以給我們一些建議，還有什麼方法可以吸引更多的人來接觸這個遊戲呢?</p>	

問題 8：請問對於我們所做的實境遊戲，您覺得未來還可以增加那些元素，讓內容更充實，更符合司法博物館的特色呢？

叔叔(阿姨)謝謝您願意花時間與我們討論，您寶貴的意見讓我們受益良多。