

遺落夢境，發掘斬龍山之謎： 實境解謎遊戲於考古主題之運用評析

An Analysis of the Adoption of Reality Puzzle Games in Archaeology

林琮穎

老派博粉的謬思藝享

Lin, Tsung-Ying
Museum Visionary

隨公眾考古學概念成形，考古學界致力開展多元推廣途徑。本文以斬龍山遺址文化公園的《遺落夢境》實境解謎遊戲為案例，由謎題、線索、故事情節設計等面向，探討遊戲如何與考古知識及議題結合，強化考古與大眾的連結。



1

斬龍山遺址文化公園



2

《遺落夢境》實境解謎遊戲 (聚樂邦提供)

前言：闖入公園裡潛藏於底的世界

「看似平凡的公園，底下竟埋藏著兩、三千年歷史的文物……還不只一件！？」位於新北市土城區的斬龍山遺址文化公園（下稱斬龍山公園，圖1）於2019年6月起正式開放。而此處不到100公分深度的地層中，曾有大量史前器物出土，經調查研究後，2019年3月^①被指定登錄為市定考古遺址「斬龍山考古遺址」。

隨公眾考古學的概念成形，考古學者致力將考古遺址與其中的史前文化，有效地向公眾推廣，使公眾瞭解過去文化對當代社會的重要價值 (Henson, 2014；Schadla-Hall, 1999)，近二十年來，學界逐漸重視考古學與教育間的連結 (Malone et al., 2000)。尤其關注該如何透過多元途徑，促使考古遺址及知識與大眾間產生互動 (屈慧麗，2012)，更借用教育領域的認知、情意、技能等學習構面，促進大眾瞭解歷史知識、對遺

產的關懷與認同、自過去經驗學習、及考古實務方法等 (Henson, 2014；屈慧麗，2012)。

在多樣教育推廣媒介中，遊戲本身的沉浸體驗與趣味性，能激發玩家主動參與的動機，促進學習效益，是考古學實踐公眾參與及教育的嶄新途徑 (Gardner, 2012)。而近來實境解謎遊戲不僅是蔚為風潮的休閒娛樂活動，更因其學習與社會互動價值，為博物館或藝文機構所用，規劃展示教育活動 (林琮穎，2022)。

新北市政府文化局與專業實境解謎遊戲規劃公司「聚樂邦」共同合作，以斬龍山公園為場域，開發名為《遺落夢境》的實境解謎遊戲 (圖2)，遊戲擷取過去相關調查研究報告內容，作為遊戲設計素材，企圖提供大眾以具趣味性的視角探索公園及遺址 (新北市立十三行博物館，2022)。

① 斬龍山考古遺址於2020年1月修正指定理由並重新公告。

究竟，在考古遺址場域與主題上，實境解謎遊戲如何透過謎題、線索及故事情節，與考古知識及議題相結合？為此，本文擇取《遺落夢境》為案例，試圖以遊戲分析取徑切入，透過實地參與遊玩並蒐集遊戲介面資料，並訪談此遊戲設計師蕭雅馨（下稱雅馨），瞭解規劃設計歷程；同時，玩家完成該遊戲後，官方會於遊戲結束頁面提供回饋問卷連結，因此筆者瀏覽自2020年12月至2023年7月區間內，由玩家主動填寫的300份問卷中，擷取有關遊戲謎題與劇情規劃設計、考古相關知識與議題融入等回饋內容，作為筆者評析時的輔助資料。進而探討實境解謎遊戲在考古遺址場域及主題上的運用實踐，期望能提供未來博物館與考古相關教育推廣場域發展遊戲時的實務參照。

從考古遺址到文化公園

斬龍山考古遺址位於新北市土城區，在新北市立土城醫院斜對面。此遺址最早期為盛清沂和吳基瑞先生兩人於1955年所調查發現，然而其後相關調查研究報告極少，時至1990年因臺北捷運的建置，為瞭解土城延伸線對遺址可能造成的影響，由劉益昌教授進行考古試掘；而後又因土城醫院的興建，在2012年進行土城第一公墓的遷葬作業，卻發現數處文化層，續於2013年進行大規模搶救發掘（劉益昌，1992；簡史朗、郭素秋，2013）。

此遺址為臺北盆地南側大漢溪右岸的重要遺址之一，從考古發掘與調查研究成果可理解到，其文化內涵是約距今約3,100年前至2,300年前的新石器時代晚期「圓山文化」，與鄰近的土地公山、鵝尾山遺址等皆為臺灣北部新石器時代晚期的代表性遺址，值得注意的是，此遺址皆為圓山文化及其同時期的遺留，屬單一史前文化層，有助於釐清該時期的文化樣貌（簡史朗、郭素秋，2013）。

在此遺址中，出土了豐富文化遺物。其中，陶器

部分以中小型陶罐為主，亦可見長頸瓶、陶紡輪，而在陶器的紋飾上，除了常見的壓印刺點紋、圈印紋，以及劃紋式的捺點紋外，亦發現大量拍印有條印紋、方格印紋的殘片，此現象未見於臺北盆地其他圓山文化的遺址，學者初步調查後，發現其與中國南安市的考古遺址出土陶器具類似性，不過兩者文化互動與傳播情形，以及其背後的文化意涵與時代背景，仍需待進一步比較分析與調查研究（簡史朗、郭素秋，2019）。

而石器種類則有斧鋤形器、鏟形器、石鏟、石刀、網墜等，其中又以石鋤、石鏟、兩端型網墜占絕大多數，代表當時以農耕、狩獵與漁獵等複合式農業生態為生活形式。部分石器則為非本地出產的石材製作，推測是由交換網絡或經特定加工後再帶回本地。另外，此遺址亦出土產自東部的少量玉器，更是蘊含高度工藝與交易機制（新北市立十三行博物館，2022；簡史朗、郭素秋，2019）。

斬龍山考古遺址所在位置鄰近都市發展區，在新北市府進行土城區暫緩發展區市地重劃時，特別將遺址的部分範圍劃為公園用地保存，並移撥給文化局規劃為遺址公園，使其具有多重功能。首先，透過公園的闢建，將考古文化層現地保存，以避免考古遺址遭到破壞，更成為了考古教育推廣的場域，像是在園區各處裝設說明板，簡要說明了考古遺址的調查研究成果。再者，此公園也提供一般民眾休憩，設有草坪、棚架、溜滑梯、水池等。同時，也可見兼具學習與休閒價值的活動與設施，像是本文所選案例《遺落夢境》實境解謎遊戲，以及考古「沙坑」，皆期望促使不同年齡層群眾能在遊戲過程中，激發自身對考古遺址與考古工作的興趣（新北市立十三行博物館，2022）。

穿梭公園與遊戲之間： 遊戲架構描述^②

在回顧斬龍山考古遺址的內涵與公園建置歷程

後，筆者接續聚焦本文遊戲案例，參照相關文獻，以實境解謎遊戲具備的實體場域、場景、解謎、故事情節及團隊互動等5項特質(林琮穎, 2022)為框架，初步描述《遺落夢境》遊戲架構。

實境解謎遊戲多於公共場域進行，從一間密室，到一棟博物館，甚至整座城市，此實景娛樂(location-based entertainment)(Schell, 2021)能使玩家獲得與實體互動經驗(Nicholson and Cable, 2021)。在實體場域中，設計一系列主題情境空間與場景，藝文機構大多會運用自身展場或特色空間轉化為遊戲場景(林琮穎, 2022)。為使玩家投入遊戲設定的場景，設計者常利用新奇、非日常的敘事題材，營造奇幻性，及使玩家化身特定角色，進而引發玩家沉浸其中，更能激起情感或態度上的共鳴，獲得情意學習(Nicholson, 2016; Prensky, 2001; Schell, 2021)。

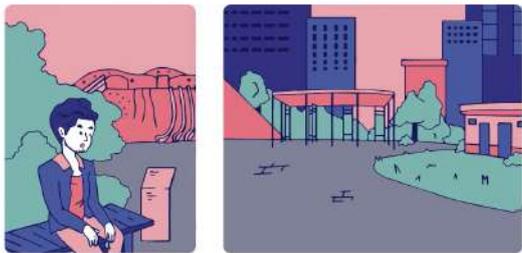
而「解謎」是玩家在實境解謎遊戲中面對的最主要任務，這些非直觀謎題(Nicholson, 2016)，使玩家獲得具挑戰性的體驗。在藝文機構中，則經常將解謎與相關知識內容相結合，增添學習價值(林琮穎, 2022)。為了解開謎題，在遊戲中玩家們會分工合作蒐集線索、討論解謎策略，因此，團體組隊共同參與更能使遊戲富有高度的社交內涵(Nicholson, 2016; Schell, 2021)。

《遺落夢境》的場域設置於斬龍山公園(圖3)，各謎題位置分布於園區各處，雅馨指出「希望大家用不同角度認識這個公園。」在遊戲中，玩家需探尋現場景物線索，同時瞭解考古遺址與相關知識。而玩家也透過在遊戲劇情中獲得的藏寶圖，並利用手機畫面的疊圖^③，與公園中的實際場景相結合，將兩處休憩棚架與滑梯設施^④，結合斬龍山考古遺址的文化特色，比擬為遊戲場景。

- ② 《遺落夢境》目前仍為常態開放遊玩的遊戲，惟本文將提及部分遊戲內涵，因此針對預計參與遊戲的讀者，建議於遊玩後再行閱讀本文，以維持完整遊戲體驗。
- ③ 此遊戲利用的疊圖方式，並非所謂的擴增實境(augmented reality)功能，而僅是將現場畫面預先拍攝，並與遊戲場景相互交疊後，將畫面呈現於手機中，可見後文圖11。
- ④ 公園內的棚架除了休憩功能外，在設計上，將斬龍山遺址文化出土的數種陶器紋飾轉化為支撐架的設計紋樣；而共融式滑梯設施與一旁的多色底座則僅具遊樂功能，較無利用遺址文化的相關內涵加以轉化融入設施的設計中，而是遊戲另擷取遺址文化的特定內涵，並選擇與該現場場景相互結合發展謎題。



3
斬龍山公園導覽地圖



原來這裡是斬龍山遺址文化公園啊……

遊戲裡，主角是一位人類學家的兒子，玩家以第一人稱視角，從現實的公園闖入夢境世界，更遇到一位拿著藏寶圖的神祕男孩，開啟一段尋寶冒險，旅程中也逐步尋找他與父親的共同回憶(圖4)。遊戲共有10道謎題，玩家需至指定位置尋找謎題線索，包括對照現場展示說明板內容或遊憩空間、設施等(圖5)。當玩家解開謎題，遊戲劇情也會隨之推進，官方預計整體所需時間為1至2小時。

《遺落夢境》官方推薦2至4人組隊，不過亦可單人遊玩，雅馨說明此機制設計主要是考量原於公園休憩的單獨民眾碰巧發現遊戲看板後，若引發其興趣但無法臨時徵求其他玩家時，仍可單刀赴會，降低組隊門檻。

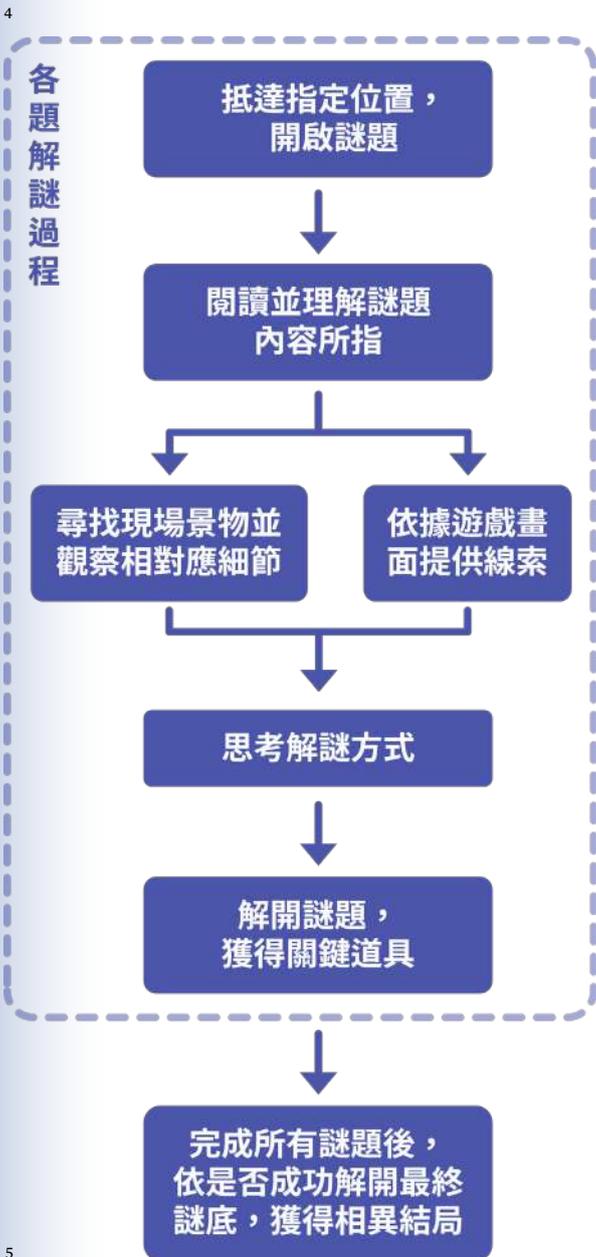
匯聚解謎與考古之中： 遊戲規劃設計評析

本文將以遊戲分析的角度，分為3個面向，討論本文遊戲案例《遺落夢境》如何在遊戲謎題、線索及故事情節中，融入考古相關知識與議題，企圖達到主辦單位設定的遊戲目的，正如雅馨描述：

希望大家可以多認識這個公園，對遺址文化有所認識，另外是情感層面，稍微讓大家去思考考古遺址的保存與搶救，以及對自身或對社會的關係。

(一) 從手機介面到現場景物：雙重遊戲媒介的運用

首先，玩家如何進行解謎？在《遺落夢境》中，玩家不論開啟謎題、輸入答案、閱讀故事情節，皆於手機的遊戲網頁介面操作。特別的是，遊戲中善用手機點按與滑動的觸控手勢，將考古探坑轉化為介面上的3D物體，玩家透過左右轉動，在文化層中尋找線索；另外，玩家也要依據遊戲指示操作，模擬陶器製作的各個過程(圖6)。



4 遊戲前導動畫畫面(聚樂邦提供)

5 遊戲解謎過程示意圖(筆者繪製)



6
需透過點按與滑動完成製陶體驗關卡(聚樂邦提供)

7
解謎過程需觀察斬龍山公園的遊憩設施

雅馨談及「純手機遊戲缺少可以應用紙本道具的摺紙、拼貼等操作型的謎題，所以我們想說，可以增加一些手機上的互動功能，讓趣味性高一點。」對此，有數位玩家給予正向回饋，像是「透過遊戲體驗，實際定位坑位、製作陶器等，讓我對於考古學知識和遺址文化更有印象」及「特別是手機上可以操作很多動作，像是拼圖、3D旋轉、陶器製作的體驗等，都是嶄新的體驗」。

除手機介面，在解謎時玩家也需同時觀察公園內的環境與景物，經筆者綜整後，依據結合方式可大致分為三種類型。第一為園中的展示說明牌，如陶器與石器簡介；再者為遊憩設施，包括棚架的紋飾設計，以及滑梯設施的多色底座(圖7)；最後則為遊戲增設於園區的看板，包括陶器製作流程、考古工作歷程等。筆者發現，玩家需透過閱讀說明文中的特定資訊、對照景物與設施的位置及樣態等方式，以取得解謎所需線索。





8
斬龍山公園休憩棚架中設有展示說明牌

對位於戶外場域的斬龍山公園而言，不同於考古類型的博物館或藝文機構等室內場域，較難展出考古發掘的實體物件或相關展品；而是於大眾休憩的棚架中裝設展示說明牌(圖8)，並採用考古探坑的意象，設計適合公園遊戲性質的沙坑等，雅馨指出：

公園是較博物館而言更開放的場域，沒有那麼多的展品可以運用；而且這些設施都要考量它原先的用途。(略)所以我們大量使用那些解說牌上的內容或棚架上的紋飾等，去引導大家多看見既有的設施，但同時避免解謎與小朋友在溜滑梯、沙坑遊戲間相衝突。

綜上所述，遊戲面對公園內多為遊憩設施及均質展板等該場域本身的條件與限制，除了善用手機介面的操作特點創造互動性，該如何使謎題結合現場既有景物，即是該遊戲規劃時的挑戰。筆者認為，此遊戲試圖結合在公園內較少受到關注的說明牌，過程中亦需觀察現場景物，確實促使玩家在遊戲中接觸考古遺址資訊，並有機會瞭解設施的設計巧思。

(二) 發掘考古遺址與知識：謎題中的學習內涵

基於遊戲載體，解謎過程如何與考古遺址及知識相結合，促使解謎過程蘊含學習內涵？《遺落夢境》共10道謎題，經筆者梳理，將遊戲結合的考古遺址資訊與相關知識大致分為兩類。

其一是斬龍山考古遺址資訊，共有6題屬此類，例如園區說明牌簡介了該遺址的地理環境與變遷、考古發掘調查歷程(圖9)，玩家需將其中資訊與謎題相互對照。同時，遊戲挑選了陶器、石器的資訊展板，基於其中知識加以補充深化，像是觀察此遺址出土的陶器紋飾類型與所使用工具；辨別在地出產及外來的石材，與對應產製的石器及其用途，使玩家一窺遺址的重要文化特色。

另外4題則連結較廣泛的考古知識，該部分知識內涵主要由此遊戲新增融入謎題中。例如玩家需初步瞭解考古探坑與文化層概念，並判斷指定器物所在的層



9



10

9
遊戲謎題結合斬龍山公園入口的展示說明牌

10
遊戲於公園座椅旁增設的製陶步驟看板

位與方位，也有謎題汲取考古遺址命名時利用的威妥瑪拼音元素，以及在解謎時學習陶器製作的主要流程（圖10）。

為了尋找線索，玩家要主動探索現場景物，進而認識此公園與初步接觸遺址文化。有玩家即指出「喜歡結合現代地景和文化遺產的解謎遊戲」、「畢竟一般人很容易把它當成一個公園，但這裡有遺址，有故事，透過這個遊戲可以讓更多人認識它」。

而由此案例中，也可一探遊戲將考古遺址相關知識轉化為謎題與線索的設計策略。首先是「史前文化的想像還原」，對考古學家而言，透過遺址中的各類跡證試圖重建當時的文化樣貌。然而，雅馨指出「公園現場的解說牌呈現了很多出土文物碎片的樣貌，但是我們有點難想像它們在史前時代是如何實際應用在生活中。」為搭建考古跡證與大眾的橋樑，遊戲即嘗試呈現對該文化的想像。

例如，遊戲從現場介紹的陶器紋飾為線索，延伸出紋飾施於陶器的方式與所需工具，並結合陶器製作過程體驗模擬；同時利用簡介石器遺物的展板，在謎題中復原其使用情境與用途。對此，玩家亦回饋「好像知識活過來了」、「有體驗考古現場及文物歷史的體驗」、「可以了解新石器時代的生活方式」。

另一策略則為「考古工作的模擬」，考古專業工作涵蓋在田野的發掘及後續的分析研究。遊戲擷取了其中步驟、內涵與工具等元素，試圖強化技能層面的學習。雅馨提及「遊戲其實有努力按照考古流程去融入的，這些流程聽起來很難，你可能沒有覺得有做到這麼厲害的事情，但其實是有對應到（考古工作項目）」。

例如，有謎題汲取鎖定遺址位置、地表調查、定坑及探坑發掘、破碎遺物復原等考古田野工作元素。

另有謎題延伸器物的成分分析作業，玩家即在異曲同工的情境下辨別謎題中所指稱的石材種類。

整體而言，因遊戲謎題與線索中結合相關知識內涵，玩家能初步認識此考古遺址與其文化特色，並透過上述策略，不僅能促使玩家的認知學習，更容易從考古遺址瞭解史前文化的樣貌。

（三）考古遺址與我們的關聯：故事情節裡的議題與知識轉化

在考古教育中，不僅是學習有關（about）過去的事物，更是從（from）過去學習，進而將過往面對的課題與現今的人們相互連結，以此展望未來（Henson, 2011）。「考古遺址與我們有什麼關聯？」在《遺落夢境》的前導動畫中向玩家拋出此課題，並利用故事情節鋪陳遊戲欲傳達的觀點。

首先，遊戲以虛構夢境背景構築劇情，對玩家而言，夢境不僅是眾人皆擁有的經驗，雅馨說明「雖然有時無法解釋夢境中的潛意識跟自己現在的生活有什麼關係，但其實夢境可能會跟現在的狀況有關聯。」遊戲企圖運用夢境與考古的相似之處，也就是當代社會與史前文化乍看或無直接關聯，然而正是經歷漫長發展方能造就現今的文化樣貌。

而當玩家解開所有謎題後，需限時至指定位置並輸入謎底，雅馨指出由此期望貼近「考古人員趕在遺址遭受破壞前搶救發掘的心情」，以呼應斬龍山考古遺址係因公共工程環評作業而進行首次試掘，並於醫院興建時實施大範圍的搶救發掘工作。

同時，依玩家順利回答謎底與否，將呈現兩種結局。若成功，主角不僅找到心中答案，遊戲畫面中更會闡明在遺址遭破壞前，能搶先發掘其中文化，試圖搭建過去與當代的連結；然而若答題失敗，即代表主角未能拾起遺落的童年回憶，結局也會呈現當某個遺

址已遭破壞，可能意指錯過一個與歷史交會的機會。

對此，數個玩家在完成遊戲後分享正向感受，像是「遊戲結束後也有自我及歷史文化的反思」、「玩到後來被故事感動，對於認識遺址也很有幫助」、「覺得劇情的設計，讓考古這個議題和當代生活深刻連結」等；不過也有觀眾提及「故事性可以再加強一點」。

另一方面，玩家在解謎時隨著劇情而在多個場景間移動，此遊戲將公園中的設施與景物，結合斬龍山考古遺址的文化元素，轉化為遊戲場景(圖11)。第一個場景選擇公園裡的休憩棚架(圖12)，該棚架將數種陶器紋飾轉化為支撐架的樣式，又因考古研究曾推測陶器紋飾與史前文化的信仰有關，遊戲即利用此特色將棚架比擬為「神殿」。

雅馨說明因當時較難確定當時宗教信仰場所的樣貌，同時考量棚架樣式及參考大眾較熟悉的西方神廟型態，因此設計為神殿，她也強調「實際上不可能是西洋式建築，我們就在遊戲中反覆強調這只是幻覺、夢境，不是真實情形。」然而，有玩家即提出「神殿的部

分覺得不太搭，畢竟是臺灣史前」。

而遊戲亦利用園中另一休憩棚架打造第二個場景「木屋」，隱喻當時人們的農耕與定居生活型態，於此場景的謎題，皆以居民日常所需的陶器為主題。第三個場景則為「大船」，象徵著當時人們傍水而生的特色，以及當地經由水路途徑與其他地區形成的器物交換網絡，也因此謎題特別引導玩家認識部分非本地出產的石材及相對應產製的石器。

此外，在各場景移動過程中，玩家會與其他遊戲角色對話，同時補充遺址相關知識。值得一提的是，玩家需協助兩位角色互相轉交背心及玉管珠，前者於劇情延伸介紹紡輪及紡織技術；而後者則是在遊戲增設的展板中，說明臺灣玉的交換機制及精良工藝。

總結來說，在故事情節上，遊戲透過三個場景，傳達斬龍山考古遺址的文化特色；而利用主角找回兒時回憶的冒險歷程，進而觸發玩家思索考古與當代的關聯，由此，遊戲不僅融入知識層面的內涵，更企圖強化情意層面的共鳴與認同。





12

遊戲結合的公園休憩棚架

結語：從遊戲觀點初探考古

在考古主題與遺址場域中，如何運用實境解謎遊戲使玩家認識考古知識及議題？本文透過《遺落夢境》的案例評析，可發現在遊戲善用實體場域景物的基礎上，將謎題與線索結合考古遺址的文化內涵及相關考古知識，並在解謎過程中試圖還原考古研究對史前文化的想像，以及與考古實務工作相互比擬，能促進玩家於認知與技能構面的學習。而當遊戲將考古遺址搶救與保存議題轉化為故事情節時，則能強化玩家在情意與態度層面的學習，引發大眾反思考古遺址保存對當代社會的意義。

不過筆者認為，在遊戲載體上，若能輔以實體道具，與手機、實體場域三者的交互運用，應更能增強遊戲的實體互動豐富程度。而當遊戲為了將知識轉化為謎題，而採取模擬考古工作的策略時，若能在解謎過程適時闡述其中模擬的元素，應能使玩家更能感受自身猶如投入考古工作一般。

同時，在此遊戲的整體劇情中，仍主要以主角個人角度敘事，與考古遺址保存的連結較隱晦，若能在解謎過程即逐步點出，且在遊戲後適度補充斬龍山考古遺址的搶救發掘過程，應更能強化遊戲的情意層面學習。另外，筆者認為遊戲以西方形式神廟作為虛幻的場景設計，仍可能會誤導玩家對臺灣史前文化的認知，雖當時該遺址的信仰樣貌難以確認，應企圖參考文化內涵較近的族群，或能以其他與陶器紋飾相關的文化內涵作為設計基礎。

而值得一提的是，筆者亦發現玩家在遊戲時僅能初步接觸基礎知識，當玩家在現場取得所需資訊後，即會返回謎題中解謎，而較難從遊戲中較深度地理解斬龍山考古遺址的文化內涵。藉本評析能進一步思考，不論是對博物館、藝文機構或相關教育推廣單位，在開發實境解謎遊戲時，應如何在順暢遊戲體驗與學習內涵間達到平衡。使遊戲能適度融入相關知識

與課題，而不僅是單純的娛樂活動；同時，也需考量遊戲的推廣吸引力與體驗流暢度，而不過度教條式地傳遞大量知識(Gardner, 2012)，這應是主辦單位需細緻權衡的課題。

透過《遺落夢境》案例，筆者認為，實境解謎遊戲的價值在於能搭建起考古與大眾的橋樑，成為平時對考古領域不熟悉的大眾「初探」考古的學習媒介。當引發大眾對考古進一步瞭解的動機，即可投入其他更廣泛及深度的學習途徑，強化考古教育推廣的效益。

而筆者期望未來能持續分析各類學科主題與場域的實境解謎遊戲，並規劃更為完整的玩家研究，深入探究遊戲學習價值與玩家的整體經驗。亦希冀本文能作為未來相關場域發展考古教育推廣時的實務參照，透過實境解謎遊戲等創新途徑，持續強化考古與大眾的連結。

參考文獻

- Gardner, A. (2012). Strategy games and engagement strategies. In: C. Bonacchi (Ed.), *Archaeology and Digital Communication: Towards Strategies of Public Engagement* (pp. 38-49). Archetype Publications.
- Henson, D. (2011). The educational purpose of archaeology: A personal view from the United Kingdom. In: K. Okamura, & A. Matsuda (Eds.), *New Perspectives in Global Public Archaeology* (pp. 217-226). Springer.
- Henson, D. (2014). Constructivism in archaeology education. In: C. Smith (Ed.), *Encyclopedia of Global Archaeology* (pp. 1675-1679). Springer.
- Malone, C., Stone, P., & Baxter, M. (2000). Education in archaeology. *Antiquity*, 74(283), 122-126. <https://doi.org/10.1017/S0003598X00066217>
- Nicholson, S. (2016, October 20-22). The state of escape: Escape room design and facilities [Conference presentation]. International Academic Conference on Meaningful Play 2016, Michigan State University, U.S.
- Nicholson, S., & Cable, L. (2021). *Unlocking the Potential of Puzzle-based Learning: Designing Escape Rooms and Games for the Classroom*. Sage.
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. In: M. Prensky (Ed.), *Digital Game-based Learning* (pp. 106-144). McGraw-Hill.
- Schadla-Hall, T. (1999). Editorial: Public archaeology. *European Journal of Archaeology*, 2(2), 147-158. <https://doi.org/10.1179/eja.1999.2.2.147>
- Schell, J. (2021). 遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與原理（盧靜譯）。大家。（原著出版於2020年）
- 林琮穎 (2022)。探索博物館之謎—博物館運用實境遊戲之研究。博物館學季刊, 36(1), 5-27. [https://doi.org/10.6686/MuseQ.202201_36\(1\).0001](https://doi.org/10.6686/MuseQ.202201_36(1).0001)
- 屈慧麗 (2012)。挖掘與再現—推動考古教育的一些省思。文化資產保存學刊, 22, 99-112. [https://doi.org/10.6941/JCHC.201212_\(22\).0006](https://doi.org/10.6941/JCHC.201212_(22).0006)
- 新北市立十三行博物館 (2022)。新北市斬龍山考古遺址。遺址十三, 1, 86-93。
- 劉益昌 (1992)。台北縣土城鄉土地公山、斬龍山遺址試掘報告。田野考古, 3(1), 21-56。
- 簡史朗、郭素秋 (2013)。「斬龍山遺址搶救發掘計畫」結案報告書(未出版)。新北市政府文化局(委託社團法人台灣打里摺文化協會執行)。
- 簡史朗、郭素秋 (2019)。「斬龍山考古遺址出土遺物整理暨研究報告計畫」期末報告書二次修正版(未出版)。新北市政府文化局(委託社團法人台灣打里摺文化協會執行)。