

基于博物馆开展儿童民族类剧本推理游戏设计研究

吴穗茹

贵州民族大学美术学院，贵州 贵阳

收稿日期：2024年7月21日；录用日期：2024年8月22日；发布日期：2024年8月29日

摘要

随着现代博物馆功能不断扩展与深化，城市博物馆开始更加注重通过寓教于乐方式来提升儿童参观体验及学习效果。特别是儿童剧本推理游戏作为一种新兴互动体验方式，已经受到广泛关注。这种游戏方式不仅能够激发儿童学习兴趣，还可以增加他们对博物馆展品理解和认识。然而，通过对当前博物馆儿童剧本推理游戏实践访谈和观察分析，本研究发现问题：游戏内容与博物馆展品连接度不高，并且游戏推理逻辑较为单一，大多都是失窃案侦查类，游戏情节中有不良影响等。为解决上述问题，本文提出利用地域优势融入当地独特民族文化，将博物馆展品背后民族历史融入到角色中，提升游戏互动性和参与感。本研究目是为博物馆在开展儿童剧本推理游戏时能够提供参考性，以期在促进博物馆教育发展方面发挥积极作用，为各地域独特且丰富的民族文化进行传播，也为儿童提供更加丰富和有意义学习体验。

关键词

博物馆，儿童剧本推理游戏，游戏设计，民族地域文化

Research on the Design of Children's Ethnic Playbook Reasoning Game Based on Museum

Suiru Wu

College of Fine Arts, Guizhou Minzu University, Guiyang Guizhou

Received: Jul. 21st, 2024; accepted: Aug. 22nd, 2024; published: Aug. 29th, 2024

Abstract

With the continuous expansion and deepening of the functions of modern museums, urban museums begin to pay more attention to improving children's visiting experience and learning effect

through edutainment. In particular, children's script reasoning game, as a new way of interactive experience, has received extensive attention. This way of play can not only stimulate children's interest in learning, but also increase their understanding and understanding of museum exhibits. However, through the interview and observation analysis of the current practice of children's script reasoning games in museums, this study finds that the problem: the connection between the game content and the museum exhibits is not high, and the game reasoning logic is relatively simple, most of them are theft investigation, and the game plot has bad effects. In order to solve the above problems, this paper proposes to use the regional advantages to integrate the unique local national culture, integrate the national history behind the museum exhibits into the characters, and enhance the interactivity and sense of participation of the game. The purpose of this study is to provide museums with reference and guidance for children's script reasoning games, in order to play a positive role in promoting the development of museum education and provide a richer and more meaningful learning experience for children.

Keywords

Museum, Children's Playbook Reasoning Game, Game Design, National and Regional Culture

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

博物馆作为文化传承和教育载体，承担着重要社会责任。习近平总书记指出“博物馆是保护和传承人类文明的重要殿堂，是连接过去、现在、未来的桥梁，在促进世界文明交流互鉴方面具有特殊作用。”

[1]儿童剧本推理游戏作为一种寓教于乐方式，既能激发孩子们好奇心，又能培养他们思维能力和团队协作精神。儿童剧本推理游戏这一创新形式，正以其独特魅力，引领孩子们步入文化殿堂。目前国内博物馆内儿童剧本推理游戏也扮演着举足轻重角色，其目的在于以更具吸引力方式引领儿童走进文化殿堂，它如同一扇神奇窗户，透过这扇窗，孩子们得以一窥历史深沉与艺术奥妙，同时又在推理乐趣中锻炼思维，提升解决问题能力。在这个充满挑战与惊喜游戏中，孩子们将学会观察文物、分析历史和推理线索，在脑海里将不断运转，寻找线索，破解谜团。而这个过程，也正是博物馆赋予孩子们一份珍贵礼物——培养他们批判性思维，激发他们创新潜能。

然而，从目前现状来看，我国博物馆在开展儿童剧本推理游戏设计方面，作为一种教育途径，其力度尚显不足。尽管如此，这并不意味着我国在儿童剧本推理游戏领域没有发展空间。事实上，国内在这方面案例并不丰富，这意味着我们有很大提升空间。在这个背景下，各地博物馆结合当地特色地域文化或民族文化内容文化来设计推理游戏，实际上具有巨大操作空间。一方面，全国各地蕴藏着丰富民族文化为剧本创作提供源源不断灵感，使得剧情发展更具特色和吸引力；另一方面，通过地域民族特色剧情场景等设计，让儿童在玩过程中记住历史，感受历史，感受文化，有助于传承和弘扬也增强民族认同感。

本文笔者将基于国内已有博物馆儿童剧本推理游戏现状进行研究，旨在分析当下剧本游戏设计模式，总结出符合儿童心理发展并能达到博物馆教育目的游戏设计经验，并提供相应实践建议，以便于他人企业或相关人员设计出更有趣和吸引力且达到教育目的博物馆儿童剧本推理游戏方案，引领儿童走进文化殿堂，培养他们批判性思维，激发他们创新潜能，传承和弘扬民族文化，增强民族认同感，为我国博物馆教育事业注入新活力。

2. 博物馆儿童剧本推理游戏概述

儿童剧本推理游戏是今年根据成人剧本杀进行“改良”过一种新兴儿童游戏形式，主要面向6至14岁儿童。通常以桌游形式进行，一般需要6至10名孩子参与，游戏时间通常在3个小时以内。儿童剧本推理游戏以一个精心设计剧情为核心，能够吸引孩子们注意力，引导他们进入游戏情境。

儿童剧本推理游戏作为一种互动性极强教育方式，在博物馆文化教育传播中发挥着重要作用。博物馆根据自身馆藏资料经过剧情改编融入恰当游戏环节成为更适合儿童心理健康玩耍推理游戏。传统博物馆展示对于儿童来说，这些充满历史沉淀老物件陈列之地显得庄重、压抑、缺乏活力，理解起来颇为困难，同时也显得复杂。国际博物馆教育理念认为，展览固然是博物馆教育主要途径，但基于儿童对藏品隔着玻璃柜静置感受和旁边相关文字叙述理解度，很难在儿童脑海里留下深刻印象，且碎片化浏览过程像“流水线”般缺乏逻辑性和整体性。博物馆教育实施意义不在于参观过多少座博物馆，而在于获得哪些更深体悟。根据美国进步主义教育理论代表人物杜威提出“**做中学**”思想，强调儿童通过亲身经历探究以获取知识，体验过程，掌握思考方法，领悟思想转变，学习科学方法学会解决问题。杜威认为“儿童知识虽然贫乏，但当他全力以赴探讨感觉需要解决疑难时，他会像科学家那样肯于动脑筋和费心血。”[2]。

儿童剧本推理游戏通过设置与博物馆展览内容相关情境和任务，让儿童在参与过程中主动探索、思考和发现，从而更加深入地解和体验博物馆文化内涵。儿童剧本推理游戏能够增强儿童参与感和沉浸感。游戏中情境和角色往往与博物馆展览内容紧密相关，通过扮演不同角色、完成任务，儿童能够更加深入地解历史事件、文化背景等知识。这种沉浸式体验有助于激发儿童兴趣和好奇心，使他们更加主动地参与到博物馆教育活动中。其次，儿童剧本推理游戏有助于培养儿童思维能力和问题解决能力。游戏中任务往往具有挑战性，需要儿童运用所学知识进行分析、推理、判断，从而找到答案。这种过程有助于培养儿童逻辑思维能力、创造性思维能力和问题解决能力，使他们在未来学习和生活中更加具备竞争力。在游戏中，儿童需要与同伴合作、交流、沟通，共同完成任务。这种团队合作过程有助于培养儿童团队协作精神、沟通能力和社会适应能力，使他们在情感和社会性方面得到更好发展。最后，儿童剧本推理游戏能够提高儿童文化素养和审美能力。通过参与游戏，儿童可以更加深入地解博物馆文化内涵，包括历史、艺术、科技等方面知识。这种文化素养提高有助于培养儿童审美能力、批判性思维和跨文化交流能力，使他们在未来社会发展中更加具备文化自信和国际视野。

3. 博物馆儿童剧本推理游戏现状分析

国内大多数博物馆以举办主题展示和举办不同内容丰富、形式多样剧本推理游戏体验，以博物馆核心精神产品作为展示，通过采用情景化方式，加入一些线索需要进行推理以此进行剧情还原真实场景，极大程度上丰富儿童视野，锻炼儿童认知能力。如敦煌壁画艺术博物馆举办“探秘敦煌、敦煌汉简、拓印书签、敦煌‘稚’绘、敦煌舞乐、敦煌美学、寻味敦煌”一系列活动带领儿童深切感受敦煌文化；如清华艺术博物馆让儿童扮演“收藏家”，在博物馆找寻不同对应藏品，并进行详细记录，分享给其他人，在这个过程中能够锻炼儿童观察力、记忆力、表达能力、社交能力、财商、读写能力、亲子互动。部分地区博物馆也会举办“学国学、品国粹”传统文化体验日活动，以经典国学、学习中华礼仪、趣味体验传统文化如弹古琴、投壶、蹴鞠、表演京剧、制作陶艺等项目，以“诵读国学经典、描摹国学艺术、感受国粹文化、聆听先贤事迹、感受传统美德”为活动主线，以文化体验、经典诵读、现场观摩、互动教学等多样化活动形式，满足儿童对传统文化求知鉴赏和娱乐需求[3]。这些博物馆教育活动取得不错效果和反馈，但仍然需要提高创新性、互动性和灵活性。

由于这个行业今年才开始兴起，依据笔者统计，时间截止到2024年1月12日，以博物馆结合儿童剧本推理游戏相关资料和案例都较为鲜少，网络上所找到案例仅十余个。笔者通过检索中国期刊网文献

数字资源库，解到当前国内以“博物馆儿童教育”研究，与其相关主题文献资料有 238 篇，以“博物馆 + 剧本杀”形式有 15 篇，从资料查阅中显示开展“博物馆儿童剧本推理游戏”可参考文献仅 2023 年 6 月有 1 篇。说明目前在博物馆开展以儿童作为教育对象推理游戏设计类型尚少，这就显示博物馆对儿童教育需要有更多关注和方式创新。

当前市场上儿童剧本推理游戏类型有包括历史名著系列、逻辑思维系列、童话世界欢乐故事、文化国学传统系列、红色主题、情感立意、欢乐机制还原系列、财商启蒙、侦探推理、对抗阵营机制系列等丰富多样内容。据笔者查找到资料显示目前博物馆采用主要游戏形式以探险最多，以寻找最终密码或丢失宝物为目，在途中所见所闻穿插博物馆文物知识融入，缺乏新题材满足儿童好奇心，**针对各地特色民族博物馆开展剧本推理游戏目前仍是空白领域**。

3.1. 案例分析

以当前已开启有贵州省地质博物馆《星狐战队——化石密码》(见图 1)为例，通过以追寻最终密码为目，在博物馆探险过程中解各纪元时代发展地质、生物变化，在线索中引导儿童主动学习探索自然科学知识，锻炼逻辑思维能力；以北京自然博物馆《神秘盗贼》(见图 2)为例，为找回丢失藏宝，在游戏过程



摘自小红书平台账号(275310131)

Figure 1. Poster of “Star Fox Team” of Gui-zhou Geological Museum

图 1. 贵州省地质博物馆《星狐战队》海报



摘自小红书平台账号(uniq-fish)

Figure 2. Manual of Beijing Museum of Natural History

图 2. 北京自然博物馆《神秘盗贼》手册

中还加入运用 AR 技术，将馆内藏品作为“NPC”可能是嫌疑人可能是证人，借助 AR 技术来进行语言识别证词。以小侦探作为角色还会在找到线索后获得专属小侦探证书和勋章。此外，诸如成都博物馆、杭州博物馆、上海博物馆、山东博物馆等文化机构已陆续推出众多儿童教育活动，然而，部分活动成效尚待提升。此现象之缘由部分在于相关教育活动未能充分契合儿童心理需求，教育手段过于单一，且专业教育人员储备不足等问题。

3.2. 用户访谈

笔者通过问卷调查法、用户深度访谈、对贵阳市地址博物馆 50 名观众进行调研，来收集《星狐战队》剧本游戏痛点，并对其进行需求分析(见图 3)。其主要调研对象是学生家长，他们对孩子此行目是否增长知识更为关注，有 88% 家长为此次儿童推理游戏以沉浸式地剧情演绎，在剧情中体验一把“名侦探柯南”破解谜题满足感而感到满意；74% 家长认为儿童推理游戏能够激发孩子思维逻辑能力；62% 家长认为不仅让孩子在寻找线索途径中解各纪元时代发展地质、生物变化等自然科学知识，激发儿童探索欲和好奇心感到满意。这说明儿童学习过程中沉浸式情景学习效果颇佳。还有 26% 家长认为本次游戏采用科技探索工具 APP 使用，能够让儿童从中体验到科技带来神奇之处。



Figure 3. The questionnaire is based on the satisfaction of children's reasoning games in the Geological Museum
图 3. 问卷对地质博物馆开展儿童推理游戏满意度问题

此外为进一步确定用户需求，笔者随机采访 30 名地质博物馆经常带孩子参观博物馆家长和馆内工作人员，他们对开展以民族地域特色文化为内容儿童推理游戏有何看法(见图 4)，进行总结：绝大部分都认为民族地域特色是中国最具代表性文化，特别是在蕴藏丰富少数民族文化和非物质文化遗产贵州省内，民族博物馆和省博物馆相当绝大部分展品都是介绍各民族服饰类、工艺类，但在参观时候会存在看不懂，不理解，也没办法跟孩子细说这个展品背后民族故事，不同民族服饰纹样背后意义，形成一种走马观花状态。如果能够将民族特色文化故事内容以游戏形式结合起来，让儿童在扮演不同民族角色及穿上服饰进行游戏体验，是一个非常不错题材。



Figure 4. Interview with opinions on developing games in ethnic museums

图 4. 采访对开展民族类博物馆游戏意见

就儿童剧本推理游戏领域而言，一位从 2021 年开始由成人剧本杀转向投资儿童剧本推理游戏股东陈世文在接受《中国消费者报》采访时指出，当前儿童剧本推理游戏行业现状复杂，剧本质量悬殊。尽管核心内容未包含负能量，但部分剧本并未达到预期教育效果，仍停留在简单“过家家”层面。优质剧本注重结构、逻辑，以及语言和情感表达，能为玩家带来深厚参与感和沉浸式体验。反之，劣质剧本则常常显得枯燥乏味、剧情单薄、线索缺失，甚至整部剧本逻辑混乱，让玩家难以忍受。其次是针对不同年龄对象需要平衡其难易程度剧本情节，如果剧本字太多，对年龄较小儿童来说阅读有些难度、且很难让儿童专注于其中，造成游戏体验感较差。不仅如此，博物馆内容丰富多样，如何将内容进行融合起来，构建一个流畅有趣剧本情节，在寻找线索过程中如何保障博物馆藏品安全，还有确保儿童在活动过程中安全性等方面都是极具挑战性。

4. 博物馆开展儿童民族类教育的必要性

博物馆作为文化传承与教育的重要平台，对儿童开展民族类游戏教育具有深远的意义。这种教育方式不仅能够促进儿童对民族文化的认知与理解，而且能够通过游戏这一轻松愉快的形式，激发儿童的学习兴趣和探索欲望，从而实现知识的内化与情感的共鸣。民族类游戏教育是一种有效的文化传承手段。在全球化的背景下，民族文化面临着被同质化的风险，而民族类游戏作为一种生动的文化载体，能够让儿童在游戏的过程中自然地接触和学习到各民族的语言、风俗、艺术等文化元素，从而增强民族文化的生命力和影响力，也增强了儿童对民族文化的认同和自豪。这种认同感和自豪感是构建健康人格和价值观的重要基础。不仅如此也有助于儿童认知能力的发展。游戏作为一种互动性强、参与度高的活动，能够引导儿童主动思考、积极探索，从而促进其观察力、记忆力、逻辑思维能力等认知能力的提升。民族类教育游戏中蕴含的历史背景和文化知识，也能够拓宽儿童的知识视野，提高其文化素养。对于培养儿童的情感态度和价值观具有重要作用，开阔跨文化的学习与交流视野。通过参与民族游戏，儿童可以体验到不同民族的生活方式和情感表达，从而培养对多元文化的尊重和包容，形成积极的人际交往态度。

5. 博物馆儿童民族类剧本推理游戏设计要素

博物馆藏品种类多样、内涵丰富，因此博物馆学习内容具有广博性和综合性，涉及多个学科和领域[4]。根据皮亚杰提出儿童认知理论中不同年龄阶段情感发展意识和自觉兴趣养成特点，7~12岁儿童心理发展定义为具体运算阶段，对具体事物有一定逻辑推理能力和心里运算能力，并且可以根据指导逐步进行游戏体验活动。博物馆儿童剧本推理游戏要根据不同年龄阶段、性别、教育水平儿童进行不同难易程度游戏安排，游戏剧情中所含内容也应当是满足对象所能理解到知识水平，通过整场游戏结束能够从中获得一定知识与技能学习，还能培养某种情感成长与价值观树立。并在游戏过程中不断增强参与者自信心，学会遇到困难解决困难能力，最终达到博物馆儿童教育受益最大化。

其次需要满足由美国麻省理工学院托马斯·马龙(Thomas Malone)教授提出内在动机和外在动机。个人动机中包括：挑战、好奇、控制和幻想。人际动机包括：竞争、合作和尊重。出在博物馆儿童剧本推理游戏设计中要满足内在动机条件，游戏设计难易程度占比也是影响整个游戏进程和效果重要因素。不仅如此，博物馆在进行游戏设计过程时要有选择性地判断具有特色新奇罕见特征藏品作为对象，适当编造一些非现实地场景进行游戏体验，譬如时空历史穿梭剧情，从而满足参与者好奇心与幻想心理。还要有针对性地能够带给参与者具有代表性认知内容。

5.1. 探讨游戏民族剧情设计

要确保提供信息和内容能够精确地反映本民族文化本质和特点，避免造成误解和刻板印象。还要在剧情编写过程中注意对民族文化充分研究，尊重各民族文化传统和习俗。游戏故事情节应与博物馆文物

背景紧密相关，以展示文物背后历史和文化。不仅如此还要注意规避民族文化中不符合儿童心理健康教育内容。让儿童在游戏中探索文物背后历史民族故事，引导他们解文物背后民族意识重要性和历史文化价值，增强他们对民族共同体意识，相互尊重，相互欣赏。通过有趣情节和任务，激发儿童好奇心和探索欲望，让他们积极主动地参与到游戏中。游戏场景、道具和角色服装等视觉元素应符合儿童审美特点，色彩鲜艳、形象生动。视觉元素风格应与文物背景相契合，营造出浓郁历史文化氛围，让儿童更好地融入游戏情境。

5.2. 研究民族角色设定和互动环节

不同的民族身份扮演，都应该让儿童在游戏过程中或是结束之后懂得尊重不同民族文化，尊重其差异，各民族团结互助相亲相爱的意识。剧情设计应注重儿童参与感和互动性，让他们在游戏中扮演积极角色，而非被动地接受信息。通过与游戏中角色互动、完成任务等方式，提高儿童参与度和兴趣。博物馆儿童剧本推理游戏设计中必然需要充分利用博物馆资源搭建一个能够提供戏剧情感氛围空间环境，并提供特定服饰装扮、背景音效、仿真道具，在游戏过程中，引导者或 NPC 角色也非常重要。他们需要根据剧本设定，扮演相应人物角色，为参与者提供必要线索和信息，引导他们理解和推进剧情。同时，他们还需要在游戏中灵活应对，根据参与者反应和进展，适时调整剧情和引导方式。角色扮演和道具设计可以充分利用藏品形状、色彩、花纹等作为设计元素，从而让游戏具有鲜明博物馆特色，并让参与者在游戏过程中产生熟悉感觉，加深对藏品记忆和解^[5]。中国作为一个多民族国家，其历史长河中孕育了众多民族的独特文化和故事。这些故事不仅是情感精神的载体，也是道德规范和价值观的体现。它们构成了一个跨学科的知识体系，涉及人类学、历史学、民俗学和艺术学等多个学科领域。这些丰富的文化资源，为博物馆开展以儿童为对象的民族类剧本游戏提供了坚实的知识基础和创意灵感。同时，中国各民族的服饰和非物质文化遗产，如戏剧艺术和传统手工艺，是民族文化的瑰宝。它们不仅具有独特的审美价值，也是传承历史和文化的重要途径。通过这些元素，可以有效地培养儿童的审美艺术能力和历史探究能力。因此，笔者认为，博物馆开展以民族文化为主题的儿童游戏，不仅具有重要的教育意义，也具有广阔的发展前景。

5.3. 分析游戏机制和难度设置

儿童剧本推理游戏任务关卡设计也是不应让参与者感受到强制性选择，而是在可提供范围内拥有自主选择权，且不会影响剧情走向，出现偏差，满足参与者主导型自由感。整体游戏走向中应当在合作中竞争，竞争中也需要合作，二者相辅相成使参与者学会懂得尊重不同人行为，促进儿童感知能力、倾听意识、合作精神等^[6]。除注重内在动机是整个游戏设计中最为重要，适当满足外在动机带来奖励也能为整个游戏设计点睛之笔，游戏圆满结束，可以制作一些相关博物馆主题游戏周边产品作为纪念品给参与者，让他们在日后也能回想起当初整个游戏带来美好过程。

根据参与者年龄阶段，在保证整个剧情推理过程中他们注意力集中时间段，主持人 DM (Dungeon Master)一定要能够掌握整个游戏进程时长，每个环节大约控制在 10~30 分钟，不要在推理过程中让参与者陷入牛角尖，导致参与者情绪产生低落和注意力分散情况。总而言之，整个剧本设计全过程，无论是剧本字数数量、文字词汇运用、剧情内容发展、线索推理程度、任务设计难度都要符合参与者能够接受程度，达到一个合理平衡点，符合儿童情感决策和推理原则。太难会导致儿童失去兴趣、情绪不高涨、整个游戏很难进行达不到最初博物馆教育目；太简单又会满足不孩子从挑战中获得满足感和成就感，对孩子思维能力及其他方面也得不到有效提升。博物馆参与工作教育人员也要进行相关儿童教育培训，不仅要懂得关于博物馆藏品知识、历史、情感把握，同时也要学关于儿童教育心理学、儿童心理特点相关

知识内容。整个游戏设计中创作者要跳出成人固定思维模式，站在儿童立场去策划整个教育活动。这对于博物馆开展儿童教育也是很重要因素之一。

5.4. 利用多媒体技术集成

目前科技高速发展和博物馆与时俱进优势，在儿童游戏过程中借助科技手段，利用 AR 技术为藏品添加虚拟信息层，让儿童通过智能手机或平板电脑扫描实物，看到额外的信息、故事或动画。这种互动方式能让儿童在探索过程中更加投入，增强他们对展品背后文化的理解。利用 VR 技术创建沉浸式的体验，让儿童能够“穿越”到历史现场或文化场景中，直观体验民族文化和历史。通过这种方式，儿童不仅能看到展品，还能身临其境地感受文化的风俗习惯，譬如参加民族舞蹈节庆氛围体验。开发交互式展览屏幕和触摸屏应用，让儿童通过游戏和任务学习有关民族文化的知识。这些应用可以设计为寓教于乐的形式，鼓励儿童通过参与和解决问题来获取信息。利用多媒体和数字技术讲述藏品背后的故事，结合视频、音频和动画效果，为儿童提供丰富的视听体验。通过故事讲述，可以激发儿童对文化遗产的兴趣。

5.5. 安全性的游戏环境

在博物馆内开展儿童的游戏活动确保参与者的安全是极为重要的，博物馆内含有很多珍藏的玻璃柜和文物，要避免儿童在游戏过程中奔跑或是拥挤等活动导致意外。特别是在游戏过程中若设计民族手工艺体验环节，使用特殊工具或设备，应该提供适当的安全指导和监督。如蜡染、剪纸要注意画蜡过程中蜡锅的温度会烫伤儿童或者是剪纸过程中使用剪刀也会引起意外。在品尝民族特色食物确保食物符合卫生标准，也要注意儿童中是否有过敏源，提前收集参与者的过敏信息，避免食物过敏或者中毒的风险。

6. 基于博物馆儿童剧本推理游戏设计应用推广实践

要使基于博物馆儿童剧本推理游戏项目取得成功，寻找合适合作伙伴至关重要。博物馆可以与游戏开发公司、教育机构、文化企业等展开合作，共同研发和推广这种新型教育产品。通过整合各方优势资源，如游戏公司技术实力、教育机构教育经验和博物馆文化底蕴，可以打造出一款具有较高教育价值和市场前景儿童剧本推理游戏。在推广策略上，可以采用线上线下相结合方式。线上通过社交媒体、网络广告、短视频等途径进行广泛宣传，让更多人了解博物馆剧本推理游戏特点和优势。线下则在博物馆内设立体验区，让参观者在现场亲身体验游戏乐趣。尽管基于博物馆儿童剧本推理游戏在市场上还处于起步阶段，但其巨大潜力和前景已经引起广泛关注。未来，我们需要对这种游戏设计实际效果进行深入研究，以验证其教育价值和社会影响力。在此基础上，相信这种游戏会在儿童教育和娱乐领域发挥更大作用，为我国教育事业贡献力量。

7. 研究结论与展望

关于我国博物馆开展以儿童剧本推理游戏设计作为媒介进行博物馆教育途径研究仍然存在以下不足，首先，从研究文献来看，能够获取到相关博物馆儿童剧本推理游戏篇数少之又少，并且大多是博物馆人员实践经验总结或者是新闻报道形式进行简要采访记录，以教育专业学术研究者很少。由于这类教育游戏模式是从 2022 年才兴起，市场上能够进行实地调研博物馆开展剧本游戏较少，且地域范围分布较为广泛，笔者在有限条件下能够进行实地调研案例较少，具有一定难度。

从研究内容来看，大部分基于博物馆与师资队伍建设、家庭、学校三方合作关系开展研学教育途径较多，但是与儿童剧本推理游戏还是存在差异，目前市场上博物馆研学和博物馆剧本推理游戏概念容易混淆并模糊界限。根据各年龄阶段儿童不同心理特征、认知水平、情感发展等多方面进行针对性地博物馆剧本游戏设计研究也是寥寥无几。笔者认为关于本话题研究应当扩展更宽阔视野，从更多优秀传统文

化通过博物馆教育游戏发展，从而能够开展更多非遗类民俗文化教育。

从研究方法来说具体主观性、片面性且形式单一。主要采用实践经验总结法、文献资料法、同类比较法、案例分析法和调查访谈法。通过互联网得到博物馆剧本游戏反馈结果和实地通过采访调研结果都具有片面性和主观性。笔者从剧本研发机构、博物馆工作人员、参与者家长、参与儿童、无关人员进行实际调研得到反馈结果表示：博物馆开展儿童剧本推理游戏教育路径是一种具有新意且能够提高儿童综合素质的有效方式。但仍然提出一些建议，如儿童适龄性没有得到满足；文字部分仍然存在儿童不识字不理解问题，可以提供语音播放或者视频播放等方式；如故事内容含有歧义或者不良影响质量良莠不齐情况需要进行整改；题材希望有更多新意和主题性强游戏环节，能够体验更多文化活动等。

我国博物馆在儿童剧本推理游戏方面虽然存在一定短板，但结合地域和文化特色进行创新，仍具有巨大发展潜力。我们需要把握这一契机，加大投入，开发出更多富有创意和地域特色儿童剧本推理游戏，以满足广大青少年群体文化需求，为我国博物馆教育事业注入新活力。同时，也要加强对相关人员培训，提高博物馆开展儿童剧本推理游戏能力，使之成为孩子们喜爱第二课堂。在未来发展中，我国博物馆应积极探索和实践儿童剧本推理游戏新模式，以期为孩子们提供更加丰富、多样教育体验。这不仅有助于培养他们综合素质，还将对我国博物馆事业繁荣发展产生深远影响。从这个意义上说，儿童剧本推理游戏在我国博物馆教育中重要性不容忽视，让孩子爱上博物馆，也必将为我国博物馆未来发展注入新活力。

参考文献

- [1] 习近平. 向国际博物馆高级别论坛致贺信[N]. 人民日报, 2016-11-11(01).
- [2] 杜威. 民主主义与教育[M]. 王承绪, 译. 北京: 人民教育出版社, 2004.
- [3] 黄雪丹. 博物馆儿童教育工作现状与展望[J]. 中国民族博览, 2016(8): 223-224.
- [4] 吴镝. 基于动机理论博物馆教育游戏设计研究[J]. 文博学刊, 2021(3): 65-71+83.
- [5] 谢锡琴. 国内儿童博物馆教育研究综述[J]. 陕西学前师范学院学报, 2019, 35(6): 62-65.
- [6] 吴若航.“好玩的博物馆”观念下的儿童美育项目探索[J]. 美术教育研究, 2022(20): 71-74.