



# 圖書館抓寶？ 回歸服務面找答案

著重推動本質 玩遊戲不跟風

文、圖

梁鴻栩、蔡尚勳

手機遊戲寶可夢風靡全球，世界各地的圖書館也掀起一股抓寶熱潮，究竟圖書館該不該提供遊戲服務，備受關注。



訓練師聚集臺北市立圖書館北投分館外抓寶。



手機遊戲《Pokémon Go》精靈寶可夢。

「到圖書館抓寶去！」「你捉了幾隻寶可夢？」，是近來的熱門話題。在全世界夯到沸沸揚揚的擴增實境（Augmented Reality，簡稱 AR）手機遊戲《Pokémon Go》精靈寶可夢，今年 8 月 6 日在臺灣正式開放下載，在短短時日內已經創下許多紀錄，例如上線一個月內締造了 1 億 3,000 萬次的下載量，創下首月下載次數最多的手機遊戲；App 在 70 個國家皆可下載安裝，成為稱霸全球的手機遊

戲；摘下全球 55 個國家營收榜榜首，成為最賺錢的手機遊戲等。這款遊戲讓使用者可在現實環境中擔任訓練大師，使用手機來「捕捉」在各公共設施或是熱門景點裡出沒的精靈與怪獸，為圖書館等公共空間帶來大量「抓寶」人潮。

過去的思維中，圖書館提供閱讀空間與館藏，遊戲則是「圖書館以外的事」。隨著行動裝置發展普及，手機與手機上的遊戲，影響了圖書館的

服務與經營模式。寶可夢大軍鋪天蓋地而來，圖書館服務不能再視若無睹，尤其在公共服務的立場，更要從讀者的需求出發，才有機會掌握讀者的心。

事實上，遊戲與圖書館服務，一直有著相當密切的關係，美國圖書館協會（American Library Association, ALA），就有專責關注如何利用遊戲在圖書館服務的圓桌會議部門（Games and Gaming Round



美國線上虛擬遊戲《第二人生》的官方網頁。(翻攝自網路)



在美國線上虛擬遊戲《第二人生》中選擇一個化身與其他玩家進行交流。(翻攝自網路)

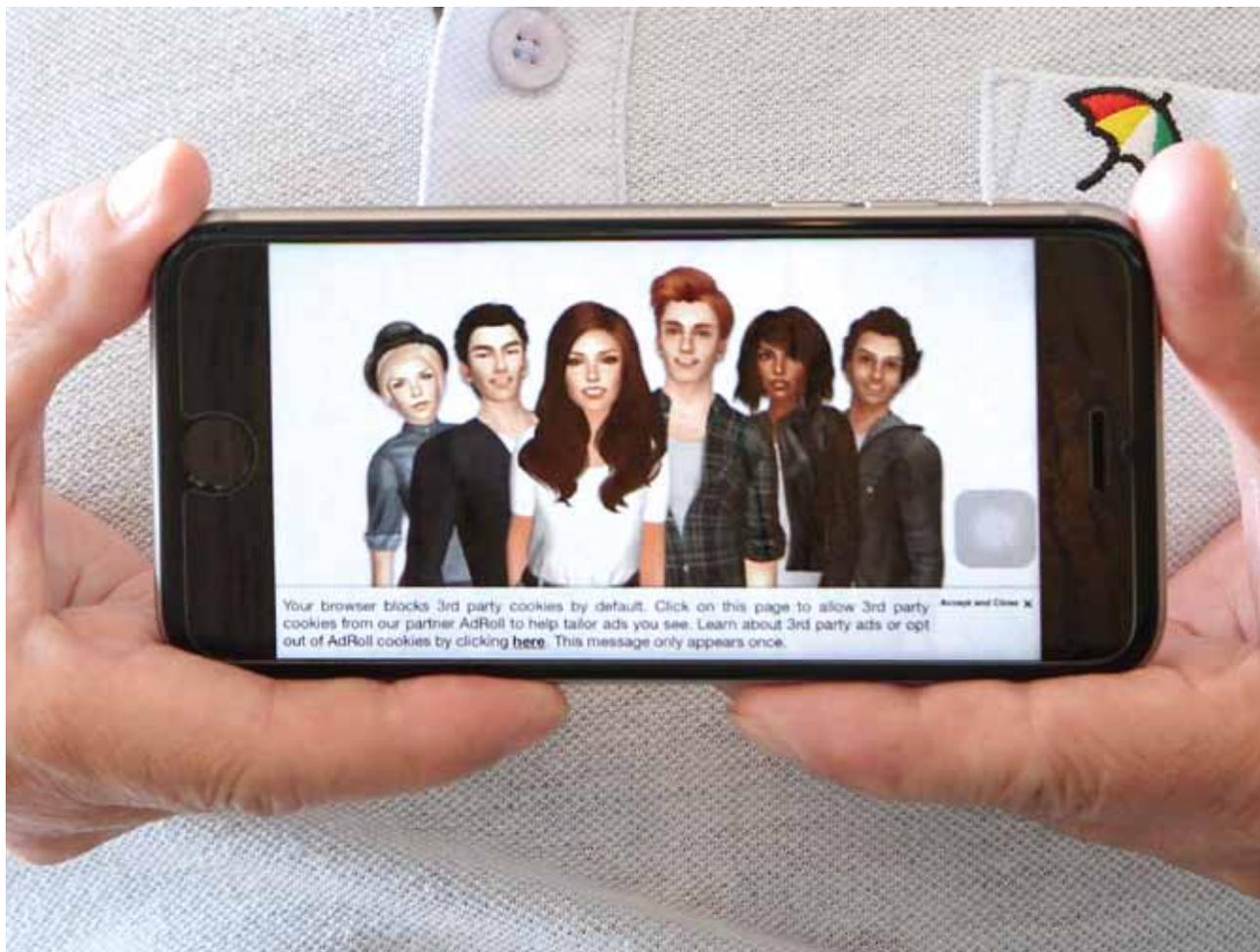
Table, GameRT)，GameRT 並非只觀整體趨勢，而是關注各類別的遊戲，包括桌遊（TableTop）、角色扮演（Role Play Game, RPG）、電腦遊戲（Computer Game）、遊戲機遊戲（Console Game）、手機遊戲（Mobile Game），以及設計遊戲（Design Game）等。每個類別的網頁中，都列出圖書館可應用的資源以

及實際範例，提供各圖書館參考，可見遊戲在圖書館服務中所占有的一席之地。

### 參考服務諮詢臺 進駐線上遊戲《第二人生》

在寶可夢形成風潮前，美國的線上虛擬遊戲《第二人生》（Second Life），就是國外圖書館界熱烈討論

如何應用館員專業於遊戲上的經典案例，這款 2003 年發行的純 3D 線上遊戲，玩家在遊戲中有一個化身（Avatar）負責代表玩家與電腦世界中的其他玩家進行交流。玩家不光是人物，連建築和物品玩家都可以自行設計建造，進而交易販售，就像活在另一個虛擬世界裡。2007 年時共有 500 萬位玩家註冊參與遊戲，3 萬位



美國線上虛擬遊戲《第二人生》可以在虛擬世界建立自己的另一個人生。

玩家同時上線經營他們的第二人生，而美國熱門影集「犯罪現場：紐約」（CSI: New York）第四季第五集《Down the Rabbit Hole》，甚至將《第二人生》當作案件的主要背景。

很多大學利用《第二人生》進行虛擬課程，包括哈佛、紐約大學等，圖書館見到這股潮流，開始思考既然有這麼多的潛在使用者在虛擬世界中，為何不也在《第二人生》中建立圖書館呢？於是許多現實世界的圖書

館或是圖書館員開始提供圖書館服務，在這個3D的圖書館裡，會有館員、館藏、線上目錄，就如同真的圖書館一般，玩家可以操作化身進館提問，參考館員也會使用他的化身在網路上來回答各項問題。圖書館也利用它來推廣館藏，美國國會圖書館舉辦了專題館藏展，將其數位化的特別館藏提供線上展示。Calendon Library以19世紀館藏為主題改寫為劇本，並為劇本內角色身分建立化身，同時

結合學校課程及相關研討會介紹活動來推廣圖書館服務。

2007年，共有700多個參考館員登錄成為會員，提供的參考服務包括導覽、建立圖書館、連結數位館藏與網頁，以及分享訊息。延伸的服務還有書報討論及出版作品；同年，圖書館界討論千禧年新思惟「圖書館2.0」（Library 2.0）時，第二人生也是不可或缺的重要議題，可惜的是，國內因為受限於語言介面緣故，《第



新北市立圖書館陽光小屋提供 XBOX 遊戲。



新北市立圖書館透過互動遊戲的方式，提供樂齡讀者的健康數值管理。

二人生》並沒有如同其它英語系國家般造成風潮，事隔十年，雖然《第二人生》的官方網頁正在慶祝 13 週年慶，但是熱潮不再；因此，圖書館在投入進行數位遊戲平臺服務時，必需思考遊戲熱度終有退燒的一天，如何在資源、人力與成效上取得平衡，將是一大挑戰。

### 生化危機！解謎任務：原來是圖書館利用課程

如何讓讀者能輕鬆又開心的學習圖書館利用課程？不論大學圖書館或是公共圖書館，每近開學季，總是在苦思有沒有更好的方法。不如試看看殭屍危機主題課程吧！

「殭屍」這個總是能吸引目光的

嚇人主題，不論是近日熱門的韓國電影、美國影集、或是隔幾年好萊塢就拍一部相關作品，相較於數位遊戲一直不斷更新替換，圖書館可以試試歷久不衰「殭屍危機」經典主題進行推廣利用課程。

一般殭屍危機的圖書館利用教育，進行方式如下：



新北市立圖書館陽光小屋提供了創作和遊戲的基地。(資料照)

一、準備期：相關化妝、服裝、關卡任務單（如：找到如何製作乾淨的飲水或武器相關的圖書、利用資料庫尋找生化領域的論文來製作解藥等）、活動期間影片，以及關卡道具等。

二、宣傳期：圖書館先設計海報或是影片，除了以嚇人的殭屍危機作為宣傳背景外，也簡要敘述正有生化危機的威脅，學校出現許多殭屍。館員這期間可以打扮成殭屍進行服務，進行宣傳。

三、活動期：活動當晚，由館長或是主管於館內推播電視上宣布有生化危機，參與讀者的生命就連繫在圖書館上，世界的和平就靠各位學生等……，然後進行解謎活動，藉由解謎，認識圖書館整體環境、如何使用館藏系統找尋資料，以及如何利用關鍵字搜尋等，再配合道具、影片與環境整理設計，使讀者投入並在遊戲中，完成印象深刻的學習。最後再由館長宣布因讀者的優秀表現而解除世界危機。現在遊戲中會利用通訊軟體

發布訊息、通知下一關、解謎時，讀者也可傳送答案圖片給館員，可節省人力告知進行活動。

墨爾本皇家理工大學圖書館（RMIT Library），舉辦圖書館導覽課程「殭屍入侵圖書館」（Library Zombie Attack）活動，影片中學生反應課程帶來很多幫助，令人印象深刻，館員扮相維妙維肖，吸引許多學生參加課程。

反觀國內，運用主題遊戲在圖書館利用課程的案例不多，大多還



陽光小屋提供了電吉他，讓樂團及表演者可以盡情創作。（新北市立圖書館提供）

是維持傳統的教學方式，搭配一些小活動來吸引學生注意。淡江大學覺生紀念圖書館進一步利用「即時反饋課程系統」，讓學生使用紅外線控制器來進行投票，增加互動性。而公共圖書館則是會舉辦遊戲活動來吸引青少年讀者參加，像是國立公共資訊圖書館就於暑期舉辦桌遊活動，搭配主題書展，讓讀者認識相關資源，進而推廣圖書館利用。

公共圖書館設置遊戲機如XBOX、PlayStation，使遊戲機成為館設的一部分。新北市立圖書館閱覽典藏課長李毓偉說，在新北市圖重新籌設的過程中，在樓層的戶外空間設置了兩間電玩遊戲間，獨立空間可不干擾其它讀者，透明玻璃隔間讓小屋的光線更加充足。喜愛電玩的讀者可藉由座位管理系統，預約使用空間的時段，落實公共服務的精神。

然而整體來看，相較西方國家，因文化差異之故，國內應用遊戲於圖書館服務上，還有很多想像與發揮的空間。

寶可夢效應在全球各圖書館造成新的服務議題，不同圖書館基於解決方案的作法不同，也呈現不同的態度。美國加州漢庭頓圖書館（Huntington Library），景色如畫的館區集圖書館、藝文展覽館與植物



因寶可夢遊戲人潮導致臺北市立圖書館北投分館棧道損壞。



臺北市立圖書館北投分館設告示牌, 提醒寶可夢訓練師勿影響他人閱讀權益。

園為一體的著名景點。在這些地方想必藏了許多「寶」，漢庭頓圖書館不僅開門歡迎抓寶玩家，還特別製作了 Pokemon 地圖，告訴玩家何處有補給站、道館以及可以抓到哪些妖怪。而為館區製作抓寶地圖的是圖書館的影音視覺技術人員 Nathan Branson，他說道，「園裡

有超過 50 個補給站，我怎麼會不在這玩？」他自己也是 Pokemon 玩家，因此用圖書館的官方地圖製作了玩家地圖。漢庭頓圖書館市場傳播主任 Thea Page 也說，「我們很高興大家來圖書館玩遊戲」，他認為，遊戲幫助民眾瀏覽平時容易忽略的一些藝術品、建築，也能讓孩子們

了解園區的歷史。

紐約公共圖書館 (New York Public Library) 則在浪潮中順勢推出一款該館所屬的虛擬遊戲，把圖書館設定為一個精靈站點，提供玩家讀者圖書館介紹以及位於館內與周邊的虛擬精靈，以激勵更多的讀者進館抓寶，並且館方也計畫後續推出精靈集



寶可夢效應在各圖書館造成新的討論議題。

點遊戲以維持讀者的熱度。然而圖書館在這樣的虛擬遊戲過程中，所提供的重要功能則是，幫助玩家讀者（尤其是學齡孩童與青少年）建立 AR 擴增實境的規範與安全觀念，如此寓教於樂的導引方為公共圖書館所樂見。美國德州的法默斯布蘭奇圖書館（Farmers Branch Manske Library）甚至舉辦了捕捉寶可夢趴，歡迎讀者到場同樂，也有館員設計了寶貝球塗色色紙，放在圖書館旁的補給點宣傳圖書館服務。

### 深入省思 危機就是轉機

相對於正面因應的圖書館，美國猶他州普若佛（Provo）市立圖書館館方卻提出消除寶可夢出現在館內的申請，他們提出了九項原因進行抵制，包含硬體與館設耗損，例如草皮、用電、環境變亂、吵雜等，玩遊戲也影響了正常使用圖書館的讀者。不約而同，國內幾個寶可夢熱點附近的圖書館，也遇到同樣的問題，臺北市立圖書館北投分館外部的地板就已

經破損，外部的吵雜聲也影響館內的安寧，北投圖書館館方表示，暫時不傾向導入數位休閒科技或是遊戲，而且寶可夢風潮已經造成原有圖書館使用者的困擾；館方並指出，北市圖各分館皆有不同發展特色，北投分館因處於歷史悠久的文化區域與優美的公園內，希望帶給讀者舒適安靜、充滿傳統書香的藝文氣息感受。

面對科技或是遊戲所帶來的正面或負面的影響，公部門該如何決策？

淡江大學教育科技系副教授顧



玩家化身手機遊戲《Pokémon Go》精靈寶可夢訓練師。



「到圖書館抓寶去！」已成為近來的熱門話題。

大維表示，遊戲本身並沒有完全的正面或是負面的影響，重點是在於是否能正確的捉住該著重的本質，他舉例，每當一個遊戲很熱門的時候，就會有更多人開始討論遊戲學習 (Game-based learning) 是否可以應用在教學上，顧大維認為，藉由遊戲的熱門程度來提高學習的動機與興趣，其實無可厚非。但是，學

習最重要的還是學習的內容，並且有完整的教學目標與設計，若只是因著流行跟風，硬要把不相關的遊戲，乃至科技套進學習中，其實已經失去了真正的精神。同樣的，遊戲與圖書館服務的結合，除了遊戲帶來的話題與人氣，該可以有更深入的思考與結合。

寶可夢為圖書館帶來大量人潮，

也同時造成管理上的問題，以北投地區為例已出現負面評價的聲浪，許多人到圖書館並非為了利用館藏資源，而只是為了冷氣與飲水休息，低頭遊戲也造成了一些碰撞意外。寶可夢在世界各處也造成類似問題，站在公共服務的立場，參照國際作法，為讀者提供一個疏通的解決方案，想必是應然之道。◎