

## 實境遊戲結合桌遊卡牌啟動閱讀樂趣

# 國資圖 用夢想設計人生

2021年創意閱讀開麥 Library Talk 入選名單中，國資圖的「用夢想設計人生巡迴展」，以時下最流行的實境遊戲結合桌遊卡牌設計，盼能吸引青少年族群走入圖書館，並從閱讀中找尋未來契機。

撰文／涂心怡 圖片／國立公共資訊圖書館提供

根據觀察，青少年族群對於圖書館的資源使用，多集中在閱讀空間，但參與圖書館的服務或書籍借閱相對較少，為此，國立公共資訊圖書館特別規劃「用夢想設計人生巡迴展」，利用實境遊戲啟動閱讀樂趣，期待能吸引年輕讀者增加與圖書館的互動頻率。

「我們希望在遊戲的引導之下，帶著他們探索圖書館的每個空間，發掘各種類別書籍，培養他們對書冊的熟悉感，進而產生興趣。」計畫發想者之一、國資圖輔導推廣科館員洪敦明坦言，這只是此文案發想的初衷之一。過去曾有幾年時間，他投身中輟生的輔導工作，在與他們相處的過程當中，洪敦明發現只要青少年找到自己真正想做的事情，就會燃起他們很強的鬥志，因此「夢想設計人生巡迴展」的目的，除了希望吸引青少年走進圖書館閱讀，也希望能在實境遊戲中帶領他們探索人生。

### 結合實境，看見未來的可能性

「夢想設計人生巡迴展」的執行架構主要分為「用夢想設計人生主題書展」、「用夢想設計人生主題展覽」以及「未來之門實境遊戲」三大部分，無論選書或是實境遊戲設計，皆緊扣著「透過親手設計人生、探索不同版本的自己」之核心。其中實境遊戲「未來之門」擔綱此一巡迴展要角，參與



$\frac{1}{2} \frac{3}{4} \frac{5}{5}$

1. 在圖書館裡除了能獲取新知，也能透過「職業試探」聯合特展發掘自己未來的可能性。
2. 為提升年輕族群的圖書館使用率與書籍借閱率，國資圖用心策劃各式創意文案吸引他們注意。
3. 參與實境遊戲的讀者需跟著指示尋找、翻閱書籍才能找到解碼線索。
4. 遊戲亦結合社群軟體讓青少年也能從熟悉的科技載具中親近閱讀。
5. 「人生設計工作坊」則帶領讀者探索未知的自己從中學習職涯規劃。

民眾透過官方 LINE 帳號設定後，即可進入關卡參加挑戰，扮演正煩惱未來該選擇哪個科系的 18 歲青少年，在一次因緣際會下，打開一扇扇未來之門，從中窺見 25 歲、30 歲以及 35 歲的自己。

「每道關卡的門板上，皆設計著奇妙的拼圖，只要拼出不同內容，就能看見不同的可能。」洪敦明進一步解釋，將實境遊戲搭配桌遊卡牌設計成一道道需解密的關卡，能讓青少年朋友從中學會反思，了解自己究竟想做什麼、想要什麼，也可透過這樣的遊戲互動讓他們明白不同抉擇可能產生的未來結果，找到重新設計人生的方法。

### 接觸書籍，閱讀未發現的自己

「一般實境遊戲都會設計解碼挑戰，而我們設定解碼後所得的數字，正是某本書籍的身分證——ISBN（國際標準書號）。」洪敦明解釋，玩家必須從書架上取下該書，並從書中找尋線索，才能順利進入下一道關卡，「我們的遊戲總共會使用到 150 本書，參與遊戲的民眾平均都會接觸到 15 至 20 本書，這也達到我們希望年輕讀者能夠多接觸書冊、閱覽不同類別書籍的期待。」

洪敦明表示，文案設計雖由國資圖發想，且籌備過程長達半年，但為了能與全國各公共圖書館分享此一資源，因此包含實境遊戲、卡牌與 150 本選書的規劃，皆可因地

制宜的舉辦，也因此總計至今，全臺已有超過 30 座公共圖書館提出申請展出，而各館也因應在地所需，舉辦不同的開幕活動，例如「未來明信片」、「夢想願景板」等，各自發揮巧思。

「閱讀書本很容易，但要閱讀真實的自己其實很難！」能獲得 2021 年創意閱讀開麥 Library Talk 評審的肯定，洪敦明深感欣慰之餘，更強調國資圖的最大心願，就是希望讓閱讀可以是青少年朋友夢想的起點，而實境遊戲則是夢想的行動，「進而帶著讀者從活動中更細微的觀察自己，並發現過去從未了解的自己。」



### 企劃亮點 Highlight

用實境遊戲融合桌遊卡牌包裝閱讀，讓讀者從中看見自己，並整合所有資源至各縣市公共圖書館舉辦巡迴展，或提供各縣市免費申請展出，盼藉此推廣全民閱讀，縮短城鄉差距，饒富創意值得推薦。

