

大玩實境解謎 操作桌遊卡牌

圖書館 × 博物館

化身遊戲舞台



著名的古希臘哲學家柏拉圖（Plato）曾經提出：「寓學習於遊戲」的主張，強調學習不應該透過強迫的手段，而可以利用不同的遊戲，讓人們快樂地學習。在學習遊戲化的時代潮流下，圖書館和博物館也吹起遊戲風，國立公共資訊圖書館、奇美博物館和世界宗教博物館不約而同推出實境遊戲，透過解謎與體驗增長知識；國立臺灣圖書館則以珍稀館藏為根基開發桌遊，藉由玩樂來學習。這些形式迥異的遊戲，顛覆場域的传统印象，吸引民眾入館，拉近群眾與知識的距離。

撰文／陳怡如、鄒明怡 攝影／莊震峰、劉德媛 圖片／奇美博物館、國立臺灣圖書館提供



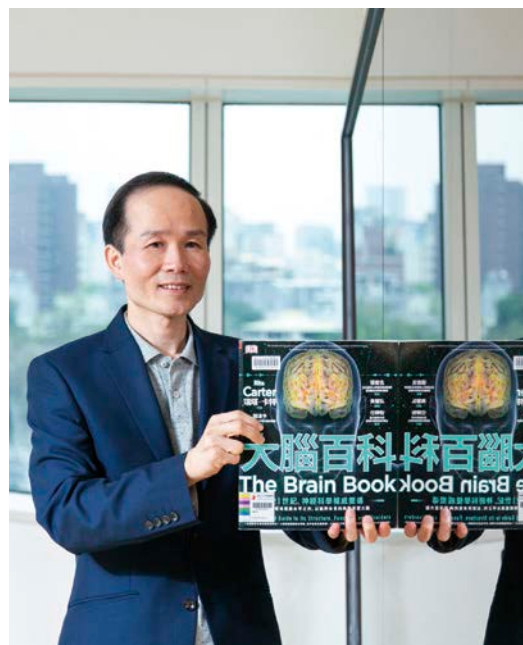
穿梭一座又一座書架，遊走一層又一層空間，當圖書館化身為大型解謎遊戲現場，每個角落都藏著令人驚喜的關卡線索。2022 年的世界閱讀日，國立公共資訊圖書館（簡稱國資圖）推出實境遊戲《索書號——探尋故事海洋之謎》，邀請讀者進入故事海洋，尋找秘寶以解救故事世界。

國立公共資訊圖書館 以遊戲抓住群眾目光

每年的世界閱讀日都是國資圖推廣閱讀的重頭戲，結合不同主題，讓民眾親近書本。過去國資圖曾以野餐閱讀派對、短片徵件、STEAM 工作坊、職涯探索、國民旅遊等主題，將閱讀融入生活各個面向，今年則扣合遊戲趨勢，以「實境遊戲」為主軸，吸引更多讀者走入館內。

負責世界閱讀日活動企劃的國資圖館員洪敦明觀察，從幾年前的抓寶遊戲「寶可夢」開始，到近來受歡迎的「動物森友會」，遊戲越來越吸引現代人目光，而國資圖的偌大場館，就成了最好的遊戲設計空間。

早在 2011 年，全球第三大公共圖書館「紐約公共圖書館」，就曾推出實境遊戲《尋找未來》（Find the Future），號召 500 位玩家，徹夜在圖書館尋找線索、破解謎題，並且邀請每位參與者寫下各自的發現與啟示，



實境遊戲

1
2

1. 館長劉仲成希望透過吸睛遊戲，讓圖書館成為家庭與工作之外的第三幸福空間，進入國資圖開啟遊戲的第二人生。
2. 《未來之門》為國資圖過往曾推出的實境遊戲。



集結成書，成為一本對人類文明的省思紀錄，「我看到覺得很有意思，讓人們重新思考閱讀，提升對閱讀的渴望，遊戲就是一種沉浸式的體驗方式。」洪敦明說。

關卡結合館內特色 體驗圖書館魅力

今年國資圖和芒果遊戲合作開發，將國資圖打造為進入故事海洋的入口。

累積廣大故事內容的故事海洋，正發生千年難得一見的異象，故事內容慢慢消失不見，就像人類世界中的圖書館，書本也開始一本本不見。故事海洋的守護者機器人波比（BOPI）發現了這個問題，推敲原因，可能是因為故事海洋的燈塔能量不足、光芒越來越小所導致，當故事海洋慢慢變成一片灰暗，許多缺少關注的故事紛紛出走。於是波比發出求救信，號召玩家搭乘「索書號」航向故事海洋，尋找能拯救故事海洋的秘寶，讓故事海洋回歸正常。

國資圖在館內不同樓層與區域設置多個關卡，玩家必須靠著道具與現場景物解謎，才能找出下一個線索，「關卡會融合國資圖的館藏、服務和特色，透過



	2	
1		3

1. 透過遊戲，玩家會更加認識國資圖的各個角落。
2. 《索書號——探尋故事海洋之謎》只要有2人就可以開始遊玩。
3. 洪敦明將關卡結合國資圖特色，讓玩家主動嘗試各種嶄新服務。

索書號

2022世界閱讀日 探尋故事海洋之謎

4.23

上午10:00 - 下午17:00

指導單位

主辦單位

國立公共資訊圖書館
NATIONAL LIBRARY OF PUBLIC INFORMATION

#尋寶實境遊戲

#永續書香市集

#創客工作坊

二創結局 讓故事不斷流傳

最後玩家終於發現，唯有透過閱讀故事、分享故事、創作故事，才能化為故事燈塔所需要的能量來源，照亮故事海洋，因而踏上閱讀、分享、創作故事的旅程。為了呼應這個精神，在結局最後會邀請玩家針對不同故事進行二創，改寫結局，再匯集大家的創作進行分享，讓閱讀與故事不斷流傳，「我們希望遊戲不只是好玩，還能把想要傳達的價值觀和學習放到遊戲中。」洪敦明說。

遊戲分為家庭版跟玩家版，最少 2 人，最多 5 人參與。在世界閱讀日當天，先由家庭版打頭陣，鼓勵親子同樂，創造共同回憶；暑假時再由玩家版接力登場，關卡更進階，解謎時間到 2022 年年底。「如果這次實境遊戲反應不錯，未來也不排除定期推出。」洪敦明補充道。

除了有實境遊戲、書香騎士說故事外，其餘活動也扣合遊戲主題，永續書香市集邀來不同單位發揮創意，推出遊戲讓民眾參與。像是臺中市消防局邀請民眾體驗滅火遊戲、勞動部中分署 TCN 創客基地則教民

遊戲讓玩家體驗各個角落，賦予改變使用習慣的動機，結束後便能更了解圖書館。」洪敦明解釋。

像是任務型關卡就讓玩家試著借桌遊、借 DVD，或是使用自助借還書機，體驗新的服務，讓民眾知道，來圖書館不僅能借書而已；此外，也有謎題類關卡，將線索埋入 ISBN 或中文圖書分類法中，把圖書館元素幻化為線索。有些關卡則善用國資圖特色，如把解碼道具書放在國資圖首創的 RFID 智慧自助預約取書櫃上，讓玩家體驗這個創新服務。

想要穿梭廣大的故事海洋，也需要導航指引，此時國資圖率全國之先首創的 iLib Guider 尋書導引 App 就派上用場。iLib Guider 能即時查詢超過 125 萬冊館藏，並導引書架位置，當玩家找到道具書的線索後，就能利用 App 查找位置。



眾 DIY 翻動書本機關、國立臺灣工藝研究發展中心則透過樹藝 DIY 手作，體驗樹的一生，透過各種遊戲化的體驗活動，把學習變好玩。

發揮遊戲化精神 打造沉浸式體驗

擁有教育背景的國資圖館長劉仲成認為，從教育角度來看，過去制式化的講述方式，已無法滿足現代小朋友的多元需求，因而發展出「樂趣化教學」的方法，「也就是從做中學、學中做，用遊戲或說故事的方式，從生活中取材，讓孩子實際體驗，這樣更容易理解。」

劉仲成認為，不管是實體或線上，任何的遊戲體驗活動，各有特殊性功能和價值，適合不同族群。小孩子鍾情多元繽紛的實體玩具、老人家偏愛安靜思考的桌遊、年輕人則喜歡新鮮好玩的實境遊戲，「每個年齡層都有他的喜好、需求跟興趣，各取所需，互不衝突。」而這也是國資圖努力的方向，透過不同遊戲吸引讀者。

更廣義地說，遊戲化不只是遊戲，「而是一種樂趣化的展現，打造一個生動、活潑、吸睛、好玩、有趣的體驗，讓大家沉浸其中，更有意願去閱讀或學習。」像是劉仲成大力

推動的「類博物館」概念，就是遊戲化的展現，「閱讀本身無法單獨實施，必須多元發展，透過結合各種生活議題、社會趨勢和世界潮流，以同業合作、異業結盟的方式，彰顯閱讀價值。」每年的世界閱讀日結合不同主題，就是很好的例子。

在國資圖館內也有許多角落，實現遊戲化元素。比如一進大廳，就能看到機器人以有趣的人臉辨識與讀者互動、推薦好書；在兒童繪本區，則利用 AR 效果讓虛擬動物或文字現身在螢幕上；在 3 樓「世界之窗」特展區的綠能主題展，民眾還可以實際踩腳踏車發電，「這些都是樂趣化閱讀的展現。」透過吸睛遊戲，拉近閱讀與民眾的距離，讓圖書館成為在家庭與工作之外的第三幸福空間。

		3
1	2	4 5

1. 不同的遊戲活動都有其獨特價值，適合不同的年齡層。
2. 可與人互動的機器人，也是遊戲化元素之一。
3. 奇美博物館擁有廣大的場域與豐富藏品，相當適合進行實境遊戲。
4. 實境遊戲將館內的展品都變為追查的線索。
5. 《穹頂計畫》為奇美博物館在 2019 年推出的第一款實境遊戲。



奇美博物館 解謎破案宛如臺版《達文西密碼》

講求氛圍的實境遊戲，也很適合在擁有豐富藏品的博物館進行。奇美博物館邀請觀眾化身精通藝術、音樂與兵器等知識的寶藏獵人團「六奇士」，穿梭展廳解謎尋寶、逮捕怪盜，燒腦刺激的情節，有如在羅浮宮冒險探秘的《達文西密碼》。

2015 年啟用新館的奇美博物館，巍峨的歐式建築，加上館內典藏的西洋藝術珍品，讓人彷彿置身歐洲。開館幾年後，為了

讓參觀過的民眾願意再次造訪，同時吸引年輕民眾踏入博物館，奇美博物館想出了以實境遊戲的方式，讓民眾在各具特色及氛圍的常設展廳中展開冒險遊戲，「玩家上一秒在很有文藝氣息的藝術廳，下一秒又置身黑暗之中，來到很多動物標本的動物廳，空間轉換非常刺激，特別適合舉辦實境遊戲。」奇美博物館展演組專員蔡海廣說。

奇美博物館與專精實境遊戲的聚樂邦攜手，在 2019 年推出第一款實境遊戲《穹頂計畫》，以重要名作《音樂的寓意》這幅天井畫為主題，化身「六奇士」的玩家，必須依照前人留下的古老文件在各展廳進行解謎，目標是找到百年前消失的寶藏。

玩家穿梭在四大主題展廳，館內所有藝術品都成為追查寶藏的線索，冒險刺激的劇情宛如臺灣版《達文西密碼》，一推出





就受到熱烈歡迎，至今已累積超過 12,000 位玩家體驗。

由於好評不斷，2021 年奇美博物館再推出續集《穹頂計畫 II 潘神之子》，以希臘神話為主軸，闖蕩各國的竊盜集團「潘神之子」，只針對希臘神祇的雕塑下手，這次「潘神之子」留下挑釁預告信，要到奇美博物館犯案，「六奇士」要在時限內破解線索，逮捕怪盜、守護藏品。

透過遊戲包裝 深入探究展品細節

2 款遊戲都利用手機、道具和現場展品

互相搭配，每次謎題都各具巧思，有些玩家在體驗時都大呼非常燒腦，但在解謎過程中又能深入了解藏品。像是《音樂的寓意》在畫中 4 個區塊分別繪有「宗教」、「舞蹈」、「軍樂」及「狩獵」等 4 個主題寓意圖像，玩家必須仔細觀看畫中角色，才能得出下一關的線索。



過去奇美博物館常有很多學校團體進行



1	2	3
	4	
5		

1. 奇美博物館的實境遊戲相當受歡迎，至今已超過 12,000 位玩家體驗。
2. 遊戲中的謎題別具巧思，玩家的回饋相當熱烈。
3. 透過實境遊戲，民眾更有動機認識館內展品。
4. 《穹頂計畫 II 潘神之子》為 2021 年奇美博物館推出的實境遊戲。
5. 利用手機與道具，就能與現場展品互動。



校外教學，但在有限的時間內，學生們往往只能走馬看花，但藉由實境遊戲，卻能仔細觀察展品細節和故事，也改寫過去博物館大多採用導覽、講座等單向傳播的推廣方式，「像是博物館傳統學習單的升級版，透過遊戲化加上劇情包裝，觀眾就有強烈動機想去認識展品，甚至有玩家回饋，在遊戲後，對這些展品過目不忘。」蔡海廣笑著說。

另一方面，遊戲也的確成功吸引年輕民眾的目光。館方做過調查，《穹頂計畫》的玩家最大宗是 26 至 35 歲（44.6%），其次是 18 至 25 歲（36%），比平日博物館的參觀年齡層 25 至 45 歲年輕了不少，順勢提升來館人數，甚至有不少外地玩家特地將解謎遊戲排進臺南之旅中。而在解謎過程，玩家們會互相討論，連帶促進溝通能力與合作默契，也吸引不少公司來館內做團隊訓練。

目前這 2 款遊戲皆開放至 2023 年，只要揪上三五好友，隨時都能到奇美博物館展開冒險之旅。奇美博物館更預計在 2022 年下半年推出第 3 款實境遊戲，這次「六奇士」要在提琴顧問、動物標本師、兵器維護師、藝術修復師等 4 位館員中，找出潛伏許久的

潘神之子，「過去博物館人員好像比較神秘，藉由遊戲想讓民眾了解博物館人員的工作內容。」透過遊戲化的設計，博物館不只是展示文物珍寶的殿堂，更是展開未知冒險的巨大遊樂場。

世界宗教博物館 以遊戲開啟認識宗教的契機

位於新北市永和區的世界宗教博物館（簡稱宗博館），在 2021 年年底，亦攜手聚樂邦推出實境解謎遊戲《未竟之旅》，期待結合有趣的遊戲內容以及館內特別的空間設計與豐富館藏，驅動玩家對於故事解謎的好奇心，吸引更多民眾願意踏進館內。透過遊戲的過程，讓民眾有機會認識各個宗教的精神，進而探索出自己內心所嚮往的核心信仰，同時也讓不同宗教的信仰者，能夠展開自由且互相理解的對話。

宗博館是由靈鷲山佛教教團的創辦人——心道法師所建立，以「愛」與「和平」為出發點，並透過特別的空間布置與展品的說明，將目前 10 個世界上歷史最悠久、信

仰人口最多的宗教，外加臺灣的傳統信仰，共 11 個宗教，介紹給所有來參觀博物館的民眾，讓大家除了可以更廣泛且深入地認識各個宗教所懷抱的理想與相關知識，避免人們因迷生信，誤入歧途，也期望藉此幫助每個人找到自己內心和平的一條路，降低各種衝突事件的發生機會。

儘管宗博館有這樣遠大的使命，且自 2001 年正式開放以來，許多參觀過的民眾都曾表示，來到這裡會得到很多意想不到的體驗和知識上的收穫，「但是要讓未參觀過的民眾，尤其是年輕的族群放下對『宗教』的框架，踏入博物館，展開對各個宗教的認識，一直都是我們亟欲想解決的問題。而把實體環境變成遊戲中的關卡，讓玩家在進行



1	4
2	
3	

1. 《未竟之旅》實境解謎遊戲啟發民眾對生命的探索。
2. 《未竟之旅》實境解謎遊戲包裝外觀。
3. 將周遭環境變成遊戲關卡，讓玩家更有身歷其境的感受。
4. 透過遊戲，民眾可體驗博物館展現的美學精華。





遊戲時有身歷其境感受的實境遊戲，正能夠實現我們的目標。」世界宗教博物館教育推廣主任王乙甯笑著分享最初想要開發遊戲的動機。

從死亡觀點切入 啟發民眾對生命的探索

《未竟之旅》以生命重要的議題——死亡，作為故事的切入點，讓參與遊戲的玩家依據不同的人數情況，共同組隊體驗。過程中，玩家將扮演小穆，踏上因意外而過世的朋友、旅遊作家薩薩曾經走過的旅程，並藉由化解重重的難關，釐清薩薩對各種生命議題的感悟，為她完成未竟的遺作。

王乙甯表示，大家或多或少都會對生命的議題有些好奇和疑惑，「比如我為什麼要活著？未來我要成為什麼樣的人？我要去哪裡尋找這些問題的答案？」然而這些關於生命的議題，其實許多宗教都已經試圖在為人們解答，「因此，我們也期待這一款遊戲能夠讓大家有機會來到這座充滿驚喜的博物館，透過解謎和參觀的過程，自然而然地去探索、思考屬於自己的答案。」

「實境解謎遊戲因為需要思考，玩家通

常比較不希望被打擾。」王乙甯因此說道，館方的工作人員也因此不會主動與體驗遊戲的民眾攀談，但還是有許多玩家會在結束遊戲後回饋，認為《未竟之旅》的遊戲質感非常好，特別是遊戲故事和謎題的設計，與館內空間及館藏有非常緊密的互動關係，甚至還有許多玩完遊戲的民眾會特別再多逗留一陣子，感受這座博物館獨特的美學，並重新打開自身對宗教信仰的理解和想像。

除了有效提升年輕族群入內參觀的意願，《未竟之旅》也受到內部人員的肯定，「像原本有許多對實境解謎遊戲不熟悉的館內志工，也都因為我們館員的解說，以及看見許多玩家玩得意猶未盡的樣子而產生興趣，紛紛邀請朋友一起組團來博物館體驗，並且也感受到館方與時俱進、想應用不同的方式與外界展開對話的努力，提供大家更多不一樣的機會和視角來認識宗教。」

除了歡迎民眾能夠踴躍到宗博館體驗這一款《未竟之旅》，王乙甯也提醒玩家，可以在遊戲結束後，將遊戲盒中的解密小書再閱讀一次，相信能夠讓大家對這款遊戲有更深入的理解，或許自身也會有不同體悟。





國立臺灣圖書館

玩樂中學習圖書館使用技能、認識臺灣史

坐落於新北市中和區的國立臺灣圖書館（簡稱國臺圖），於 2021 年新冠疫情三級警戒、圖書館關閉期間，攜手國內的臺灣學專家學者、創創文化遊戲設計團隊，以及國立臺灣科技大學迷你教育遊戲研究團隊，合作開發《福爾摩沙歷險記》桌上型遊戲，將遊戲化為學習媒介，並融入國臺圖的館藏資源及服務特色，讓國小中、高年級以上的學生能夠在玩樂中，培養出關鍵字資料檢索、找尋書籍以及解決問題的能力。

國臺圖臺灣學研究中心組長蔡蕙頻表示，本館前身是創立於 1914 年的「臺灣總督府圖書館」，是臺灣歷史最悠久的公共圖書館。館內除了提供一般大眾日常借閱、查找資料的服務外，還有三大館藏特色：一是繼承自臺灣總督府圖書館時期的臺灣學特藏資料，包含二次大戰前至今的各種年報、統計資料、地圖、圖書、期刊等 16 餘萬冊；二是原由戰前「南方資料館」所保存、與中國東南地區和東南亞相關的「南方資料」；三是提供古籍修復技術服務的「臺灣圖書醫院」。

因此，為了讓學童在玩這款桌遊時，能夠更深入地認識這座圖書館，在設計



《福爾摩沙歷險記》時，設計團隊便選擇以國臺圖具代表性的館藏圖書《享和三年癸亥漂流臺灣チヨプラン島之記》為遊戲的故事背景，將書中的主角文助從日本漂流到臺灣的所見所聞，設計成遊戲的關卡和任務，並精選國臺圖的圖書館藏以及特色服務，融入遊戲的機制和配件裡。

過程中，玩家就像穿越時空回到文助所處的年代，必須合作運用遊戲中的線索，搜尋相關的知識書籍，幫助文助解決眼前的困難，順利回到家鄉。負責接洽此次桌遊開發案的承辦人蕭尚華表示，其實在發想階段，團隊並沒有設定遊戲的形式，而是單純地希望可以藉由一套遊戲（教材），讓民眾可以更認識國臺圖，並了解如何更有效地使用



圖書館的資源，「所以我們當時覺得無論是實體的桌遊卡牌，或線上虛擬互動遊戲都可以，最重要的是可以把圖書館利用教育的概念融入遊戲中。」

不只是桌遊 也是一套萬用互動式教具

除了以桌遊的形式作為遊戲成品，團隊也同步開發 App 版本，期望這套遊戲不只能吸引讀者走進國臺圖，也能讓豐富的館藏資源透過手機或平板，推廣至校園、社教機構和展覽活動等不同場合。

1	2	3
4		5

1. 國臺圖開發桌上型遊戲，期待將遊戲化為學習媒介。
2. 遊玩《福爾摩沙歷險記》，孩子可以認識臺灣史，也能學會圖書館利用技能。
3. 開發團隊利用 APP 於科學節活動中提供現場遊戲體驗。
4. 《福爾摩沙歷險記》以國臺圖的經典藏書《享和三年癸亥漂流臺灣チヨプラン島之記》為故事背景。
5. 在遊戲裡，能夠潛移默化的培養孩子各項能力。

像是 2021 年 11 月，團隊帶著遊戲參與國立臺灣科學教育館的科學節活動，提供民眾現場體驗數位版的《福爾摩沙歷險記》，受到現場大小朋友的歡迎。此外，這套遊戲不僅能提供 3 至 6 位玩家組隊體驗，也能搭配簡報、學習單等不同的教具，在 30 人以上的大班課堂教學中使用。

國臺圖企劃推廣組主任吳瑛玲強調：「『玩中學』本來就是人類的天性，所以我們也希望透過這套桌遊，達到教育部在 2020 年修訂《圖書資訊利用教育教學綱要》的目標，讓孩子可以一邊玩遊戲，一邊了解如何善用圖書館的資源，並讓孩子在潛移默

化中，培養出閱讀以及覺察、解決問題和團隊合作的能力。」✚

