

從遊玩中獲取知識

# 實體玩具 × 數位遊戲

## 虛與實各顯學習魅力

遊戲該如何幫助閱讀和學習？虛實各有不同做法。新北市蘆洲兒童親子分館用玩具專區讓孩子學會觀察世界，更進一步發揮想像力；臺灣唯一國家級文學博物館「國立臺灣文學館」，則透過數位遊戲，把文學物件幻化為遊戲情節，讓文學走進人們生活。

撰文／陳怡如 攝影／黃建彬、王士豪 圖片／國立臺灣文學館提供

推開大門，小朋友的歡笑聲此起彼落迴盪空中，有人在玩沙坑，有人在拼積木，有人在走平衡木，這裡不是遊樂園，而是新北市立圖書館蘆洲兒童親子分館，裡頭不只有書，還有特別的玩具專區，超過 200 種玩具任孩童借閱、遊玩。



國立臺灣文學館



新北市立圖書館蘆洲兒童親子分館



## 新北市立圖書館蘆洲兒童親子分館 玩具是孩子認識世界的第一步

不同於其他圖書館要求的絕對安靜，「在我們館內，是可以允許小朋友發出一點點聲音的。」新北市立圖書館蘆洲兒童親子分館主任蕭美玲笑著說。以「親子」為主軸的蘆洲兒童親子分館，在 2010 年正式開館，4 萬本館藏中，超過一半都是兒童繪本，鼓勵親子共讀，更首創玩具專區，服務 6 歲以下的小朋友，來這不只能借書，還能借玩具。



所謂的玩具圖書館，其實就是把館藏從「書」換成「玩具」，館方依照圖書館的方式整理，每個玩具都有編號和擺放櫃位，小朋友可翻看目錄找尋自己想玩的，1 小時能借 2 種玩具，如果後面無人排隊

就能續借，也可以一次借一組大型遊戲，多人一起玩。

除了一般傳統玩具，館內也提供「共融玩具」，也就是讓身心障礙兒童和一般兒童都能使用的遊戲器材，同時也有桌遊，以及在平板電腦上遊玩的數位思考遊戲，像是需要縝密思考的拉密牌（Rummy）、大眾熟知的黑白棋和四子棋等，或是配合音樂的著色書遊戲，透過數位的聲光效果，吸引小朋友目光。

談起 10 多年前設立玩具區的構想，蕭美玲說：「玩具是孩子認識世界的第一步，像是做菜、車輛或動物，我們無法給



1 2 |  
3 | 4 | 5

1. 蘆洲兒童親子分館一半以上的館藏都是兒童繪本，是小孩子的學習樂園。
2. 透過玩具，小孩表現出他們所看待的世界。
3. 小孩子可以自行翻閱目錄，尋找自己想玩的玩具。
4. 玩樂可以培養對事物的好奇心跟觀察力。
5. 透過遊戲體驗，拉近文學與民眾的距離。





孩子同樣大小的東西，但透過玩具，讓孩子觀察這些事物的外觀，進一步模仿、學習，發揮想像力。」

她觀察，像是烹飪、醫生看診等角色扮演類遊戲，還有工程車組、小英雄消防署等車輛遊戲，以及可以發揮創意的積木、樂高，和可愛的動物類遊戲都很受歡迎。常看到孩子們扮演各式角色，用工程車蓋出心目中的樓房，或是模仿動物的叫聲，「透過玩具，孩子表現出他們是如何看待與觀察這個世界。」

蕭美玲說，在資訊時代，尤其重視創新能力，而創新來自對事物的好奇心與觀察力，「玩樂正是培養這樣的能力。」曾有小朋友用樂高堆了一隻大象，但蕭美玲卻怎麼也看不出來，後來才發現要用不同視角才能看出大象形貌，「我完全被震撼到，原來這是大象！我們都在框架裡，小朋友對事物的看法和理解，跟大人完全不一樣。」

### 從玩樂培養人際關係

「遊戲不是學習的敵人，而是夥伴！」蕭美玲認為，遊戲能促進大腦發展，透過理解、遵循遊戲規則，進而創造出不同的遊玩方式和組合，理解不同的價值觀跟世界觀，「這點與閱讀很相似，我們也是透過閱讀來理解不同的人事物。」

館內除了有玩具，還有玩伴，孩子也從中學會互動、分享和團隊合作。採訪當天，剛好有 2 家幼稚園造訪，原本互不相識的孩子，立刻玩在一起，「他們的社交能力也是超乎我們想像！」在玩的過程中，孩子懂得遵守規則和排隊，當老師說要離開時，散落一地的玩具立刻收拾得乾乾淨淨，也連帶訓練孩子的紀律和整理能力。

「而且遊戲是孩子的天賦，常常不用教他們就知道怎麼玩。」蕭美玲笑著說。孩子在遊戲中學習、在紀律中成長，當能寓教於樂時，學習效果自然事半功倍。

### 國立臺灣文學館

### 鼓勵民眾以舊文學物件說新故事

不只實體玩具幫助學習，國立臺灣文學館（簡稱臺文館）利用數位遊戲的方式，讓文學故事走入人心。不管是在奇幻島嶼上，找回作家遺失的物件；或是穿越回 1940 年代，感受作家經歷的文化風景，透過沉浸感十足的遊戲體驗，拉近文學與民眾的距離。





「其實當初是為了推廣博物館藏品。」談起製作數位遊戲的起源，臺灣文學館研究組組長林佩蓉給了一個意外答案。臺文館一直思索如何讓民眾親近給人高深印象的文學作品，「有時覺得可惜，大家都知道翠玉白菜或肉形石，但講到國家的文學寶藏是什麼，卻都講不太出來。」

2018年，文化部推行「臺灣行卷——博物館示範計畫」，臺文館因而有經費將館內與文學家有關的物件藏品進行3D掃描、建模，除了化為數位資產，放在網站上供民眾瀏覽之外，更想進一步發揮物件價值，因

而想出了把物件與遊戲故事結合的方式，「因為文學最厲害的就是故事，而遊戲是最貼近民眾的方式。」

「但我們也不想把故事變得菁英化，只有能寫故事的人才寫，而是鼓勵願意說的人說出來。」因此臺文館決定在同年舉辦第一屆「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」活動，從文學作家中挑了50個故事性高的物件，像是林海音收藏的象偶、跟隨姚一葦一辈子的皮箱，或是張深切徒步旅行時，邀請重量級好友寫下的名人題字錄等，請民眾挑選物件發想遊戲腳本，首獎作品再委託愛迪斯科科技團隊，重製開發成數位遊戲。

不到3個月時間，就收到了百件投稿作品，「大家水準都好高！也因為這樣，讓很多不是文學背景的民眾認識文學，這都讓我們很興奮，我們就是希望



有一天文學不只有喜歡文學的人才知道，它應該是在人們的生活裡。」

### 遊戲細節生動還原文化風景

第一屆徵選活動的學生組和社會組首獎，分別開發成《夢獸之島》和《1940》2款遊戲。在《夢獸之島》中，玩家化身馴夢師，找出「銀河穹夢」失控的原因，而姚一葦、林海音、張深切、龍瑛宗、葉石濤等5位臺灣作家的物件，則是拯救宇宙的重要線索。這款遊戲不只有App版本，若戴上VR眼鏡，更可進一步沉浸在奇幻的遊戲世界中。

而《1940》則以劉訥鷗的「麻將牌」為發想主軸，玩家扮演跨越時空的國際特務，從2080年回到1940年的上海，穿梭各個關卡、層層解謎後，找到藏置各處的麻將牌，送回臺文館，防止歷史遭邪惡組織竄改。「我們對場景、服飾、配樂還有整體氛圍都非常講究。」林佩蓉說，遊戲場景生動還原劉訥鷗的生命軌跡，玩家身處風華絕代的百樂門，也走過40年代的上海街頭，身歷其境感受作家故事和當時的文化風景。

第二屆和第三屆的首獎作品，則製作成體感遊戲《生命之鳥》和《藏字人收妖錄》，以吳瀛濤的生命故事和李獻璋收藏的媽祖像偶為互動主題，設置在館內地下1樓的兒童閱讀空間「文學樂園」中。孩子們開心對著牆上投影的畫面揮手、踏腳，熱烈氣氛比起過去單純只說故事，更加生動有趣。

林佩蓉透露，館內曾推出2款桌遊遊戲，但比起實體遊戲，「數位遊戲更簡單、直覺，還有聲光效果，更有沉浸式的氛圍。」但她也強調，「我們的重點不是放在遊戲下載量，而是教育推廣。」過去館內曾舉辦過結合遊戲的推廣活動，也就是先講故事再玩

遊戲，參與者反應熱烈，無形中也植入文學印象。

為了更貼近故事核心，2022年的第四屆徵選活動將不挑物件，而是直接開放12個文本讓民眾改編，要做成VR或體感遊戲統統都可以。在遊戲加持下，不僅讓民眾了解珍貴的臺灣文學瑰寶，更讓臺灣成為創意不斷的故事之島。✦

1	4
2	5

1. 《1940》遊戲畫面截圖。
2. 用遊戲讓民眾更了解、親近文學。
3. 林佩蓉組長希望藉由遊戲推廣臺文館館藏。
4. 玩家在《夢獸之島》裡必須利用臺灣作家的物件拯救世界。
5. 臺文館館長蘇碩斌在發表會上試玩遊戲。

