

穿梭館內尋找神秘藥水

臺北大學圖書館 打造線上魔法世界



在新生入校的重點宣傳時刻，臺北大學圖書館發揮創意，借用受歡迎的 Gather Town 平台，把制式的圖書館介紹化為有趣的線上互動遊戲，不僅引起同學熱烈迴響，也透過輕鬆方式，讓學生無痛認識圖書館服務。

撰文／陳怡如 攝影／黃建彬
圖片／國立臺北大學圖書館提供

「我」是魔法界中最厲害的巫師，各種魔法都難不倒我！最近我在研究一款失落已久的神秘藥水，而記載那神秘藥水的配方被封印在圖書館中，由校史館內的獨臂女神看守著；另外，調製藥水所需要的原料，據說也藏在臺北大學的校園內……」螢幕上，戴著巫師帽，交付玩家任務的巫師不是別人，正是臺北大學圖書館館長朱炫璉。

遊戲中，圖書館化身為魔法世界，當同學進入由館員一手打造的虛擬圖書館後，在找尋配方和原料的過程中，必須探索圖書館的每

個角落，還要回答相關問題，最快完成任務的玩家，就能獲得巫師獎賞。有趣的體驗讓遊戲在 2021 年 10 月一推出後，6 場名額立刻秒殺，許多同學紛紛敲碗希望再次舉辦。

結合尋寶任務 關卡埋藏問答中

朱炫璉表示，為了讓學生多加使用圖書館，每年的重頭戲之一便是在新生入學時介紹圖書館，吸引學生進館。2021 年原先打算舉辦實境解謎遊戲，希望透過遊戲讓學生挖掘圖書館有趣的小細節，卻碰上疫情三級警戒，學生無法入館，館方於是靈機一動，借用在疫情中暴紅的 Gather Town 平台，打造出一款虛擬的圖書館遊戲，結合角色扮演和尋寶任務，讓學生透過遊戲，進而認識圖書館的環境和各項服務。

北大圖書館善用 Gather Town 可讓使用者自行建置虛擬空間的特性，在遊戲中不僅打造了圖書館，還有部分北大校園，從標誌



$$\begin{array}{r} 1 \mid 2 \\ \hline 3 \mid 4 \end{array}$$

1. 北大圖書館在疫情的限制中，利用 Gather Town 打造線上互動遊戲。
2. 透過 Gather Town，學生可以用更輕鬆的方式認識圖書館。
3. 北大圖書館 Gather Town 遊戲畫面。
4. 朱炫璉館長帶領團隊，每年都以不同的創意吸引學生親近圖書館。



性的圖書館建築外觀，到館內入口處的貓頭鷹裝置藝術和各樓層的書架，高度還原空間配置，玩家行走其中，宛如真的走逛圖書館一般。

然而，場景逼真只是基本原則，當玩家走到不同區域時，還能透過互動點擊按鈕，認識更多圖書館服務。像是走到主題書展專區時，按下按鈕就能看到實際的場景照片和現正展出的主題，甚至還能超連結至圖書館網站，瀏覽歷年書單。而這些介紹資訊也和關卡問答連結，「同學為了尋找配方，一定會親自去逛每一層，還會看介紹，等於主動地去認識圖書館，根本不用強迫。」朱炫璉笑著說。

擬真還原館內空間 學生更有感

負責打造遊戲的館員王思婷，大約花了 2 至 3 個禮拜把遊戲建置完成，「這是一段痛苦又興奮的過程！」原先就喜歡玩室內擺設遊戲的她，很享受空間逐步建造的過程，但也坦言，如何把圖書館盡可能擬真重現，



還原現實環境是最大挑戰。實體物件縮小的比例尺和相對位置的模擬規劃，都必須考量平台內建物件的比例，進行空間大小的切割，讓整個遊戲畫面看起來豐富，「不然會很空曠，同學要走好遠才會遇到圖書館設施。」她笑著說。

第二個挑戰在於如何簡化並組織圖書館資訊。為了把圖書館的眾多服務都彙整進遊戲裡，「要思考怎麼把分散的資源整理在一個區域中，統一推播給參與者，整體串聯後，讓他們了解圖書館的完整輪廓。」為此王思婷費了不少心思，將分散的圖文和影音資料，進行分類整理，再內嵌到遊戲不同區域裡。

除了館長化身巫師外，王思婷也在遊戲中扮演輔助玩家的角色，回答玩家問題，同時追蹤學生玩遊戲的過程。由於遊戲進行時需要館員協助參與，考量人力問題以及維持遊戲品質，2021年10月推出時採期間限定的方式，在3天內只開放6場，每個時段最多可以有25人報名。

學生反應熱烈 化被動為主動參與

館方特地借來電腦教室，讓同學在課間可以結伴來玩。遊戲化的方式果真吸引同學目光，現場氣氛熱烈，「他們的表情真的超投入！還有人很緊張，拿滑鼠手都在抖，有種很想贏的感覺。看見同學流露出投入、苦惱以及破解後的愉悅神情，這樣的情緒轉折讓我也有很大的成就感。」王思婷還記得，在最後一場遊戲結束後，大家仍依依不捨地逗留在遊戲空間中，館方特別邀請大家在線





- 1 | 3
2 |
1. 館內各項物件都在 Gather Town 中以縮小的比例重現。
 2. 同學們熱烈參與 Gather Town 遊戲活動。
 3. 透過數位模擬設計，圖書館空間更具臨場感。

上移動到學校地標「北大石」前一起合照，為活動畫下暖心句點。

以往北大圖書館規劃的線上活動，以線上有獎徵答為主，參與者回答問題接著等待抽獎，遊戲的參與感相對較低，這次透過 Gather Town 的互動特性，讓學生從被動參與轉為主動投入，更有臨場感。

朱炫璉表示，由於反應熱烈，預計在 2022 年 10 月開學時，將設計不一樣的遊戲故事情節，擴大到北聯大 4 所大學同步推出（包含臺北大學、臺北科技大學、臺北醫學大學、臺灣海洋大學），後續也考慮拿掉遊戲關卡機制，變成常態性開放的互動資訊平台，「即使沒有遊戲，同學還是可以進來逛，用更生動的方式認識圖書館。」

數位化時代來臨 考驗館員靈活創意

朱炫璉說，北大圖書館一直都很強調創意活動，「在數位化時代，學生都習慣科技化、電子化，圖書館推廣也不能再跟傳統一樣，要想辦法透過創意活動，把他們吸引過來。」

不過她也坦言，這樣的改變對館員來說也是一大挑戰，「館員要應付現在的高資訊化、高資訊量，又要配合學生喜歡的科技品項，隨時都要吸收新知，時常關注現在有什麼好玩的遊戲、科技產品，把它融入在圖書館服務中，才能讓圖書館的活動更靈活、有新意。」

然而，不只是館員，圖書館的經營也要與時俱進，「數位化、電子化對圖書館最大的影響是，讀者可能不會走進來，我們要主動走出去。」朱炫璉說。不只是推廣活動用科技打破地域限制，北大圖書館也推出許多線上服務，像是電子資源下載、線上電子書展、線上講座直播等，讓學生在家裡也能無縫使用圖書館服務。

未來，北大圖書館也預計用更多輕鬆的方式，融入到學生的生活中，像是配合時事議題與主題活動推廣閱讀，透過受年輕人歡迎的 Instagram 等社群平台，推廣圖書資源，或者結合國際時事與當紅社會議題撰寫每週（月）一書貼文，進行館藏圖書或影片推薦，拉近圖書館與讀者的距離。✚