

[探索廣闊書海江湖 百態武俠人生等讀者挑戰]

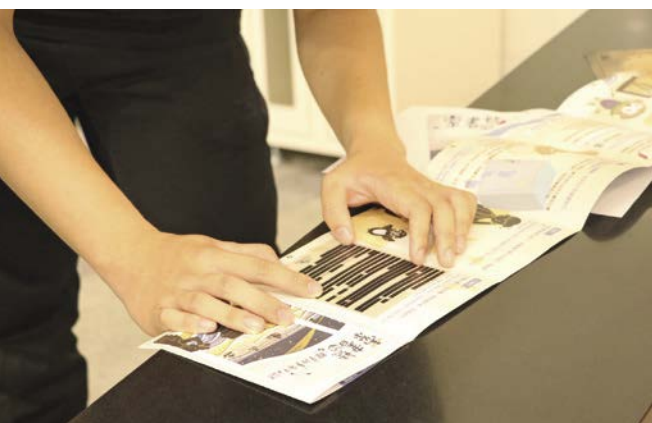
2024世界閱讀日 遊戲世界的奇幻探索旅程

2024年世界閱讀日，國立公共資訊圖書館將變身遊戲場域，推出實境遊戲《閱境江湖》，結合互動劇場和劇本殺，廣邀讀者化身遊戲中的主角，身歷其境體驗故事的高低起伏。這不僅是遊戲，更打破傳統框架，將閱讀推向嶄新的境地。

撰文／蔡蜜綺 圖片／國立公共資訊圖書館提供



國立公共資訊圖書館（以下簡稱國資圖）於4月即將呈現的「2024世界閱讀日」活動令人耳目一新，通過實境遊戲、劇本殺以及互動式劇場的跨域體驗，讓讀者以遊戲沉浸於武俠小說等文學的魅力中，這個別開生面的活動引發了關注，而其構思源自何處呢？





別開生面的文學奇遇

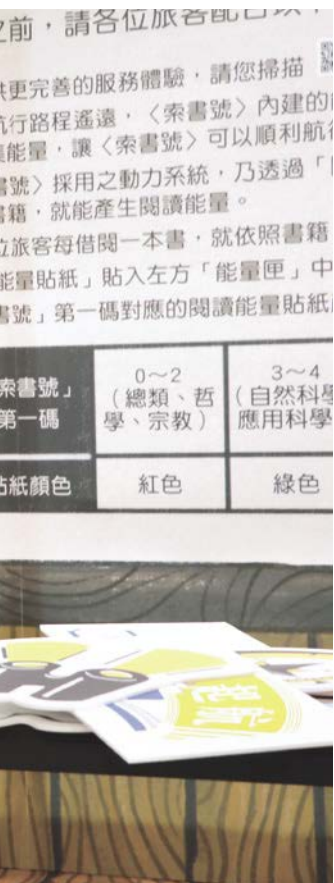
國資圖館員洪敦明表示，活動靈感來自於當今 3C 世代對遊戲化的熟悉度。近年，國資圖藉著實境遊戲、桌遊、心理測驗等方式，已成功吸引讀者的注意，民眾對遊戲化的體驗並不陌生。另外，武俠小說系列長期霸佔國資圖歷年借閱排行榜的前十名，成為閱讀熱潮中的不可或缺的一部分。基於潮流趨勢與讀者需求，館方決定在 2024 年的世界閱讀日，將閱讀導入一場引人入勝的遊戲。

「我們的目標非常清晰，就是把閱讀變有趣。」為了實現這個目標，國資圖化身為遊戲公司「NLPI GAMES」，推出全新實境遊戲《閱境江湖》，藉由劇場演出的方式，引領讀者進入虛擬世界，再透過劇本殺的角色扮演，以及實境遊戲的互動體驗，將閱讀融入到充滿遊戲元素的場景中。

這樣的設計能帶來沉浸感，從劇場的華麗演出到劇本殺的扣人心弦，再到實境遊戲的即時互動，每一刻都是豐富的文學體驗。這不單是閱讀，更是融合冒險、謎題與劇情的奇幻之旅。

3
1 4
2

1. 以解謎搭配實境場域與民眾進行互動。
2. 親子族群透過遊戲的趣味感，探索並發現圖書館的更多服務與資源。
3. 民眾可以在過程中與非玩家角色（NPC）進行互動。
4. 參與遊戲活動的民眾成功破關。



東西元素碰撞新火花

「世界閱讀日」源自西班牙的加泰羅尼亞地區，當地有個古老傳說，講述一位騎士為救公主殺死惡龍，龍血化成玫瑰，騎士將玫瑰送給公主，公主回贈騎士一本書，以彰顯其知識與力量。之後每年的 4 月 23 日，當地男女都會互贈書與玫瑰，成為西班牙「情人會」與「書香日」的傳統活動，既美麗又浪漫。另外，為了結合國資圖從日治時期典藏至今的珍稀館藏《蘭譜》。這次活動主題將中世紀的騎士改編為江湖的隱士俠客，西方惡龍改為東方祥龍，玫瑰改寫為蘭花，以此創造了一個跨文化的遊戲體驗《閱境江湖》。

實境遊戲則是讓玩家根據故事腳本，以解謎的方式與實境場域進行互動體驗，利用「燒腦大挑戰」解出謎題找到線索後，再去破下一關，直至成功的歷程。

國資圖曾於 2022 年成功舉辦實境遊戲，吸引許多讀者踏足平常未使用的區域。例如：往常許多親子族群僅在 1 樓的兒童學習中心逗留，但透過遊戲的趣味感與贈品獎勵，他們嘗試探索其他樓層，從而發現並體驗圖書館更多的服務與資源，像是 3 樓有許多 DVD 能看電影，4 樓提供團體討論室，5 樓可以借桌遊玩等等，打破讀者對使用圖書館的場域原有框架。

融入閱讀素養解謎團

2024 年的活動與過去相比，令人感到煥然一新。「2022 年雖已推出實境遊戲，但從玩家的回饋得到不少人期待強化代入感。」洪敦明提到，當時的實境遊戲主要透過手機系統和布置關卡，讓玩家自行想像故事情節。然而，有些人的想像力受到限制，因此遊戲規劃便針對讀者的「體驗程度」，有了全新設計。

其活動特點在於將實境遊戲、劇本殺和互動式劇場相融合。活動初期，讀者可以透過大型劇場演出，對劇本的場景更具象化，再根據劇本中的 3 個角色進行選擇，並展開遊戲體驗；最後，由現場的讀者一起投票選擇喜歡的結局，館方將根據票選結果，以戲劇的方式現場演繹。

由於劇本殺著重於角色代入，玩家必須深入了解角色的背景、脈絡和後續情節。洪敦明認為，這與閱讀息息相關。閱讀不僅僅是對文字的理解，更是一種深層次的涵養。讀者需要超越僅滿足自身需求的程度，並能夠從不同角度、不同架構去思考問題。

近年來，國際學生能力評估計劃（PISA）和促進國際閱讀素養研究（PIRLS）等國際素養調查凸顯閱讀素養的重要性。閱讀素養不僅包括高層次的思辨技巧，還需具備整合跨領域的溝通能力，能夠從各種文章中深入挖掘因數，並從閱讀中獲得學習。「實境遊戲可建立閱讀社群的互動，我們期望加入劇本殺與互動劇場，能夠引導讀者了解閱讀素養的重要性。」



結合劇本殺和互動劇場的實境遊戲，意在打破傳統閱讀框架，讓人們重新認識閱讀。這樣的體驗讓民眾意識到，玩遊戲也是一種閱讀。國資圖 2024 年世界閱讀日的實境遊戲活動，不僅是一場娛樂饗宴，更是閱讀素養的深度之旅。



遊戲過程才真正可貴

實境遊戲大多被設計為至少 2 個人以上的團體遊戲，在解謎過程中必須互相討論，藉此拉近玩家間的距離，遊戲的社交功能成為吸引民眾參與的一大原因。相較於傳統的讀書會，以遊戲方式進行，不僅能減輕讀者的閱讀壓力，還能促進社交互動，這對於閱讀素養的培養非常重要。

此次活動的遊戲包共有 3 種類型的筆記本，內含遊戲劇本、關卡和線索。筆記本的設計讓玩家能隨時記錄、加速遊戲進程，並以國資圖為探索場景，提供館內的導覽地圖，留有空白頁的設計，則是希望讀者記錄探索過程中的印記。

遊戲分主線和支線，串聯了周邊館舍「國家漫畫博物館」等社教館所，讓讀者集章獲得額外的獎品。「玩家最初參與可能是為了獎品，但我們希望隨著遊戲的進行，能發現過程才是最有趣的部分。」期許透過遊戲，讓讀者發現，閱讀和解謎其實密不可分，進而願意嘗試、親近書籍。

2
3
1 4

1. 實境遊戲活動吸引民眾帶小朋友前往體驗。
2. 解謎過程須互相討論，藉此拉近玩家間的距離。
3. 以國資圖為遊戲探索場景，布置各關卡的線索提示玩家。
4. 藉由實境遊戲與劇本殺，引發小朋友的好奇心，進而接觸閱讀。

故事共創更投入情境

國資圖新推出的閱讀存摺系統「閱幣交易所」，也將配合 2024 年世界閱讀日的實境遊戲亮相。每次解謎可累積幣值，並在實體關卡中進行交易。例如，累積 200 個閱幣可以換取一份禮物，使閱讀過程猶如探險般有趣刺激，藉由遊戲的互動體驗，提高民眾的參與率。

洪敦明說，閱讀本身就是一種解讀，類比於實境遊戲中解謎的情境。透過劇本殺的結合，讀者需要思考不同人要表達的意思，就像解謎者思考關卡的設計者為何這樣設計。「遊戲的魅力在於它不僅能夠帶來樂趣，更能讓我們進入一種心流狀態，在專注的過程中激發對目標和任務完成的渴望。完成任務後所產生的滿足感和成就感，更是讓讀者不斷回歸遊戲世界體會閱讀的奧妙。」很多人閱讀是直線式地從開始讀到結尾，這次遊戲規劃 3 種不同結局，讓讀者不再只是單向接受作者安排，而是主動參與、進一步反思，選擇自己理想的結局，為遊戲增添更多可能性。

閱讀融合遊戲不僅激發讀者的想像力和創造力，還能提升自我的認知能力與素養，讓我們的閱讀體驗獲得無盡的樂趣與啟發，有興趣的民眾千萬別錯過此次活動！



⊕ 「2024 世界閱讀日——閱境江湖」

活動期間：2024 年 4 月 20 日（六）至 2024 年 8 月 31 日（六）

2024 世界閱讀日
官方網站

⊕ 「玩家互動劇場」共兩場

演出日期：2024 年 4 月 20 日（六）、7 月 20 日（六）上午 10 點至 12 點

