



2022公共圖書館營運知能培育

實境解謎活動設計工作坊

時間：2022.8.29(一)
地點：國立公共資訊圖書館
2樓第一會議室

2022 公共圖書館營運知能培育 實境解謎活動設計工作坊

目次

○ 課程緣起	01
○ 課程須知	02
○ 課程表	03
○ 課程簡報：	
△ 圖書館的實境解謎遊戲 / 洪敦明	05
△ 實境解謎遊戲基本功 / 方群	35
□ 筆記頁	



課程緣起

為提升公共圖書館從業人員營運圖書館所需之專業知能，以因應當代圖書館環境變革應具備的知識，特開辦本系列研習課程。本系列研習規劃主題包括實境解謎活動設計、建築設計、空間規劃、媒體識讀等各領域知識，以研習或工作坊形式，期能透過各領域學者專家與同道的分享及討論，提升館員營運知能、觸發創新思維，促進公共圖書館的整體發展。

配合十二年國教新課綱議題融入，國立公共資訊圖書館於 2018 年開始推動遊戲式學習，用多元形式發展遊戲化體驗與實境解謎遊戲活動，利用本館實體館藏、數位資源與創新科技等，發展能滿足分齡分眾體驗圖書館利用教育的圖書館學習。

今年國資圖以「索書號」的概念，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。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，集結成書，成為一本對人類文明的省思紀錄，2022 年國資圖將圖書館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。」為了分享研發成果，辦理此實作工作坊，歡迎各館一起腦力激盪，透過工作坊架起圖書館及大眾之間彼此互助合作的橋梁。

研習須知

歡迎您參加本次課程，有關本次研習相關注意事項提醒如下，如有任何問題歡迎洽詢本館班務人員，謝謝您！

1. 本課程需簽到退，全程參者方核予教育訓練時數。單日學習認證研習時數計 6 小時，課程結束後由本館核實登錄於「公務人員終身學習入口網站」。
2. 為配合防疫措施，本館研習課程前將對學員量測體溫，如額溫超過 37.5 度有發燒症狀者建議就醫並返家休息，現場提供酒精供學員消毒，除用餐時間外，請全程配戴口罩，以維持安全衛生之環境。
3. 研習期間請全程配戴識別證，以便識別學員，下課時回收識別證。
4. 上課期間請將手機調整為靜音模式，並由教室後門進出，以維持上課品質。
5. 停車費折抵：本館提供自行開車前往學員全日停車優惠 50 元（限進出一次），請於報到時提供車號及 50 元予工作人員，發票預計下課前發給學員。
6. 午餐時間為 12 時至 13 時 30 分，餐畢可於教室內休息、於圖書館內參觀或至館外活動。
7. 商店資訊：本館五權南路側設有星巴克與 OK 便利商店，五權南路建成路口有 7-11 便利商店。

8. 交通資訊



（本館交通資訊）

<https://www.nlpi.edu.tw/Information/Traffic/TrafficLibrary01>

9. 感謝參與本次研習，請於當日課程結束後掃描 QRcode 完成滿意度問卷，您寶貴的意見，將使我們更進步！



（課後問卷）

課程表

時間：2022 年 8 月 29 日 (星期一)

地點：國立公共資訊圖書館 2F 第一會議室

時間	課程主題	講師
09:10-09:30	(學員報到)	
09:30~10:30	圖書館的實境解謎遊戲 1. 什麼是實境解謎 2. 遊戲教育本質 3. 圖書館利用教育與議題融入 4. 如何與遊戲廠商協力開發	洪敦明 (國立公共資訊圖書館 助理輔導員)
10:30-12:00	實境解謎遊戲基本功 1. 實境遊戲簡介及實例操作分享 2. 遊戲素材蒐集 3. 素材蒐集及分享 4. 遊戲主題發想及設定 5. 小組討論時間 / 成果發表	方群 (芒果遊戲股份有限公司 活動長)
12:00~13:30	(午餐時間)	
13:30~16:00	實境遊戲體驗場 國資圖內有四款不同遊戲，讓我們一起實際體驗吧！	洪敦明 (國立公共資訊圖書館 助理輔導員) (以帶隊及分組形式，至 館內各樓層進行)
16:00~	(賦歸)	



實境解謎活動設計工作坊

💡 不知道什麼是實境解謎？

→ 國資圖有四款不同遊戲讓你了解實境遊戲的形式～

→ 四款遊戲皆為期間限定，敬請把握機會實際體驗！

🔑 《索書號—家庭版》 / 難度★★☆☆☆

故事海洋的書一本本不見了，需要玩家登上索書號，找到進入故事海洋的入口，尋找能拯救故事海洋的秘寶 ... # 適合家長帶著小朋友一起玩

出發地點：一樓 i 櫃台旁桌子領取摺頁

遊戲時間：30-60 分鐘

遊戲人數：1-4 人

🔑 《索書號—玩家版》 / 難度★★★★☆

玩家抵達故事海洋，發現四個故事發生嚴重混亂，需要幫助故事人物解決難題，獲知秘寶線索，讓故事海洋回歸正常 ... # 適合熱衷實境遊戲的高手 # 還能抽 switch

出發地點：一樓 i 櫃台領取遊戲包

遊戲時間：3-5 小時

遊戲人數：2-6 人

🔑 《索書號—支線任務》 / 難度★★☆☆☆

還玩不夠？再加碼來場深海探險記！國資圖的資源都在深海裡，一起潛入海底踏上解謎旅程 ... # 最簡單不頭痛

出發地點：五樓好 young 館

遊戲時間：20-30 分鐘

遊戲人數：1-4 人

🔑 《記憶特務》 / 難度★★★★☆

突然出現五位意外訪客，希望能取回遭諾拉科技公司移除的記憶，化身特務幫助他們，卻也意外窺見成癮背後的故事 ... # 真人真事的故事線

出發地點：一樓反毒特展櫃台

遊戲時間：30-90 分鐘

遊戲人數：5-25 人

簡報 I



NLPI-ONLINE 圖書館的實境解謎遊戲

國立公共資訊圖書館 洪敦明
a15125@nlpi.edu.tw

大綱

什麼是實境
解謎

遊戲化教育
的本質

圖書館利用
教育與議題
融入

如何與遊戲
合作單位協
力開發



遊戲化已成為數位時代的趨勢

活動緣起

每次閱讀就像是啟動一個遊戲，
尋書是解謎，閱讀是解譯，收穫是理解。
每場遊戲的終點，對閱讀都有不同觀點。

2019 登閱先鋒
閱讀+STEAM



2020 職想閱讀
閱讀+職業探索



2021 閱讀背包客
閱讀+主題旅遊



2022 索書號實境遊戲
閱讀+遊戲



企劃理念：實境遊戲

- 近年來，臺灣風行的實境遊戲，主張打破虛實之間的界線，包括密室脫逃、地理尋寶（Geocaching）、城市遊戲（Urban Game）、實境角色扮演遊戲（Live-action Role Playing Game）、交錯實境遊戲（Alternate Reality Game）等
- 以國立公共資訊圖書館為場域進行實境尋寶遊戲，遊戲需以圖書館相關的故事為主軸。在不同樓層與區域內設置多個關卡，玩家必須靠著謎題道具、跟現場景物配合解謎，才能找出下一個關卡地點。搭配本館iLib Guider 尋書導引APP和活動設計，讓民眾實際體驗圖書館教育，體驗國資圖的多元特色服務。

什麼是實境解謎遊戲

實境遊戲是個新興的概念，指的是讓人在真實生活場景遊玩的遊戲。較為人熟知的類型包括：戶外實境解謎、寶可夢Pokemon Go、密室逃脫等，都算是實境遊戲的範疇。



戶外實境解謎遊戲
（戶外）



寶可夢
Pokemon Go
（戶外）



密室逃脫遊戲
（室內）

實境解謎活動設計工作坊

實境遊戲實例：穹頂計畫

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



【奇美博物館實境遊戲】穹頂計畫介紹影片

- #扮演寶藏獵人團「六奇士」，
 - #穿梭於七大主題展廳，藝術真品解謎
 - #一趟宛如臺灣版《達文西密碼》×
 - 《國家寶藏》的實境解謎之旅
- <https://youtu.be/yBIXk-QhztI>

資料來源：奇美博物館



「這一次，讓我們幹一票大的。」

古老的書信、
充滿符號的術語、
看不懂的筆記……

這是鑑定師金妮寄給你們——
寶藏獵人團「六奇士」的包裹。

「若要解開其中秘密，得去奇美博物館一趟。」

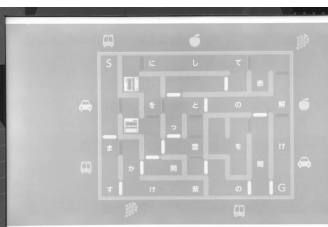
金妮留下這句話，到了約定的時間卻不見蹤影。

你們手上的包裹是否能找回她的下落？或是會發現更驚人的秘密？而那一路上窺伺著你們的人影，又是誰……？！

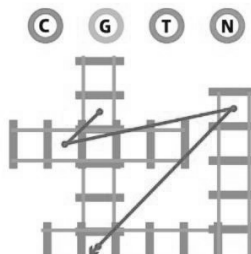
屬於你和夥伴的尋寶解謎之旅，就此展開！

實境遊戲實例：地下謎への招待状

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



地下謎お試し謎解き
ちからをあたえしるすとき
The Metro Mystery Practice



實境遊戲實例：東京国立博物館からの脱出

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

東京博物館慶祝150周年隆重推出『東京国立博物館からの脱出』實境遊戲

https://www.youtube.com/watch?v=c_juRUx3Ai4



資料來源：東京博物館

實境遊戲的圖書館應用

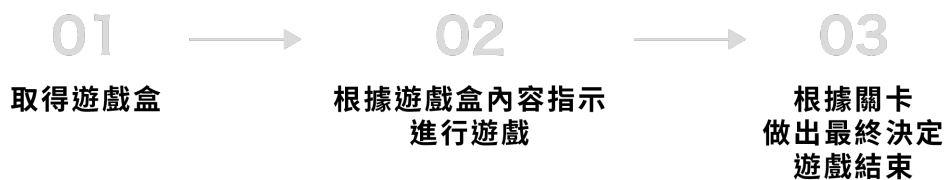
國立公共資訊圖書館
NATIONAL LIBRARY of PUBLIC INFORMATION



透過「實境遊戲」遊戲搬到戶外，把解謎和團隊合作讓讀者體驗圖書館的特色服務與活動，把真實場景變成遊戲中的關卡和敵人，把故事和閱讀融於遊戲之中。

實境解謎活動設計工作坊

實境遊戲 遊戲流程



主軸議題

遊戲會有一個主軸議題而後續的故事、地點將以此為依據發想決定玩家在遊戲中認知識題並做出相對應行為

故事情境

遊戲關卡會設計故事情節並對應議題以及地點之間的關係，使玩家更有帶入感

地景串連

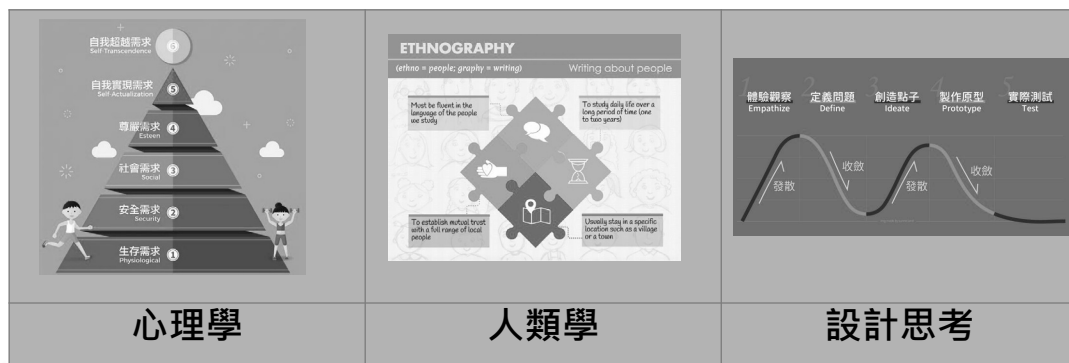
遊戲關卡通常會選擇5-7個真實地點進行並搭配故事及議題

謎題/線索

每個地點會藏有該地點對應之謎題，玩家解開後便能得到下一個地點的線索

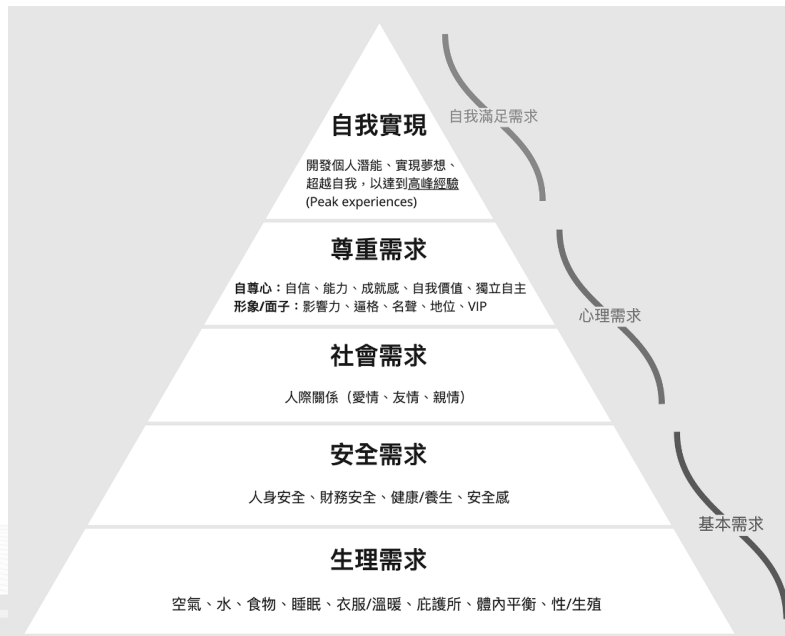
遊戲化教育的本質

遊戲設計師善用跨領域知識：心理學、人類學、設計思考，



馬斯洛心理需求五層次金字塔理論

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



NATIONAL LIBRARY of
PUBLIC INFORMATION

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

遊戲化的定義

- 遊戲化是將遊戲元素與遊戲設計技術應用於非遊戲環境當中，是一種以「人性為中心的設計」（Human-Focused Design），根據人們為什麼做或不做某件事，找到能夠強化人們的感覺、動機和投入程度的誘因去做設計

B = M A P

行為

動機 & 能力 & 提示
同時發生/出現

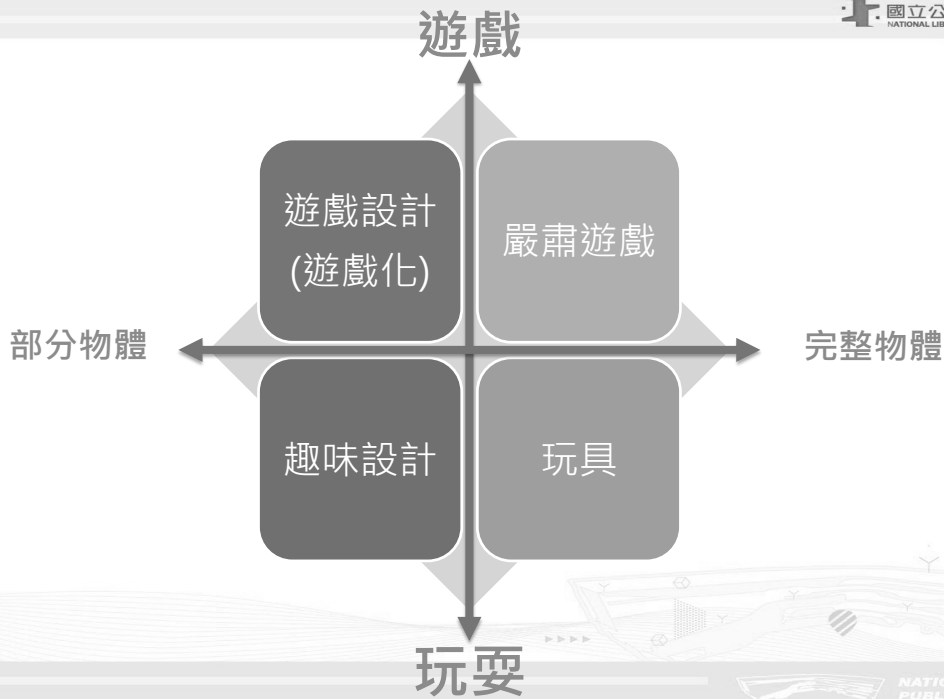
NATIONAL LIBRARY of
PUBLIC INFORMATION

遊戲化學習的定義

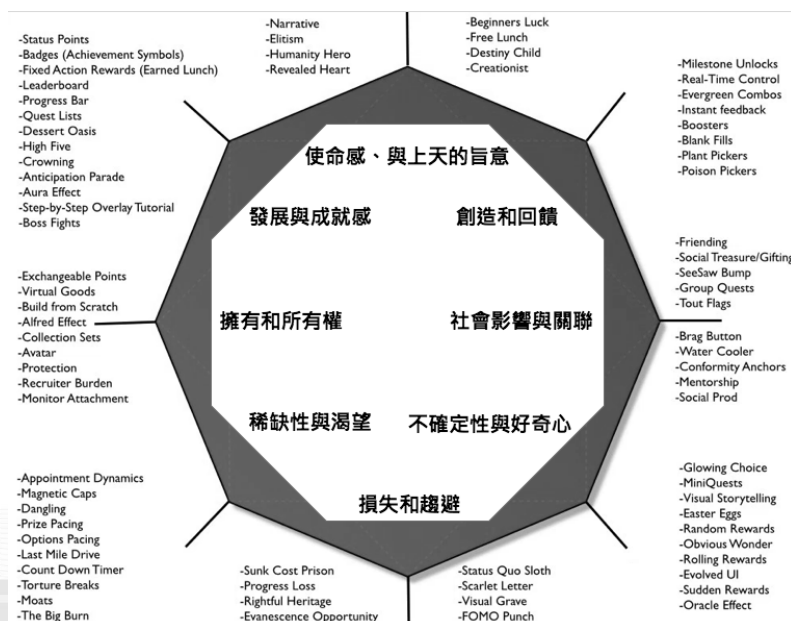
- Wood & Reiners (2015) 則表示，遊戲化學習是「將遊戲本身所帶有的『激發積極性』應用於學習活動中，融合人類對於溝通與分享成就的渴望，並透過設立目標來管理學習者的注意力，鼓勵他們採取行動。」簡單來說，將學習的過程遊戲化，不僅可以把平時無趣繁瑣的細節變得有趣和吸引人，更能夠讓學習者產生更大的動力投入、享受學習。

遊戲化學習的定義

- Wood & Reiners (2015) 則表示，遊戲化學習是「將遊戲本身所帶有的『激發積極性』應用於學習活動中，融合人類對於溝通與分享成就的渴望，並透過設立目標來管理學習者的注意力，鼓勵他們採取行動。」簡單來說，將學習的過程遊戲化，不僅可以把平時無趣繁瑣的細節變得有趣和吸引人，更能夠讓學習者產生更大的動力投入、享受學習。



遊戲化大師周郁凱的八角理論架構圖



資料來源：yukaichou

Gabe Zichermann 四分類的外在獎勵模式(SAPS)

Status (地位)

- 彰顯玩家獨特地位、身分、經歷的方式

Access (權限)

- 能夠解鎖使用特定物品、進入特定場域、享受特別物品等

Power (權力)

- 像是論壇的版主，具有抹些特定權力去做某些事情

Stuff (實物)

- 最直接給予實物的獎勵

遊戲化的手法應用

計分板
(Leadboard)

小測驗 (Quiz)

徽章 (Badges)

會員分級
(Leveling)

點數回饋
(Points)

挑戰
(Challenge)

進度表
(Progress Bar)

實際的遊戲
(Actual Games)

遊戲化的手法應用



圖書館利用教育與議題融入

- 編目：圖書分類、索書號、卡片目錄....
- 館藏：館藏查詢系統、電子書服務平台....
- 服務：借還館藏(書、DVD、桌遊等)
- 空間：樓層地圖、空間導覽、聲音地景....
- 科技：LED互動螢幕牆、智能客服、智能語音便利站、尋書導引APP
- 能力：閱讀理解、媒體素養、搜尋檢索....



iOS



android

尋書實境遊戲的價值

iLib Guider

尋書導引APP帶您找書！

國資圖尋書導引APP，是讀者的導引燈塔(Beacon)，帶您
暢遊閱讀天堂，不再入寶山卻空手而歸。

- 推廣國資圖尋書導引系統APP、電子書服務平台iLib Reader App：透過遊戲型態導引讀者找到書架的位置，誘導讀者使用電子書平台。
- 讓讀者充分體驗本館館藏與設施：將圖書館教育轉化為故事與遊戲，並且將遊戲任務與真實場域（如：樓層導覽、特色資訊設施、館藏等）結合。在娛樂體驗外，遊戲的主要目的是讓參與的讀者能夠深入了解圖書館教育，並且對議題做出反思和討論。

NATIONAL LIBRARY of
PUBLIC INFORMATION



iLib Guider

實境遊戲結合國資圖尋書導引系統APP、電子書服務平台iLib Reader App：以遊戲型態導引讀者找到書架的位置，誘導讀者使用電子書、數位資源、數位典藏等平台。並透過完成尋書遊戲可以在APP上進行集點。

入館

查書

找書

取書

借書

離館



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



iOS

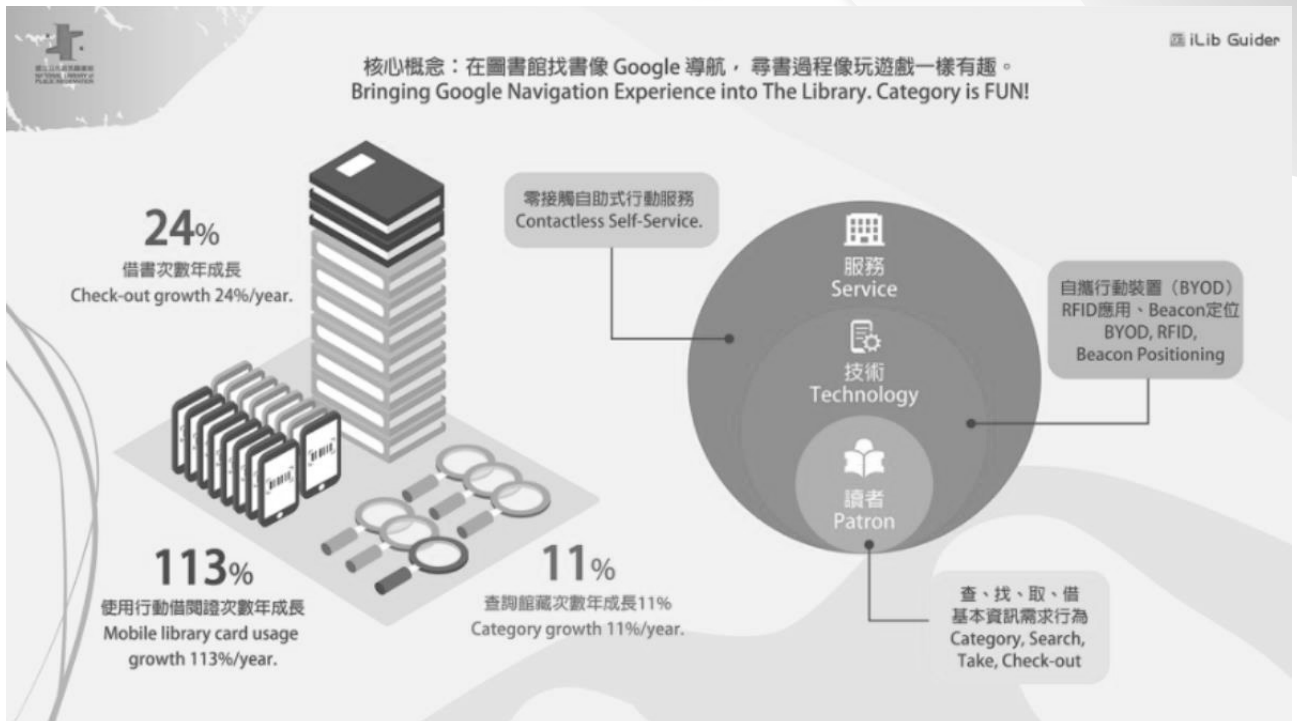


android

入館、查書、找書、取書、借書、離館，

全館零接觸，iLib Guider 是您圖書館的好幫手

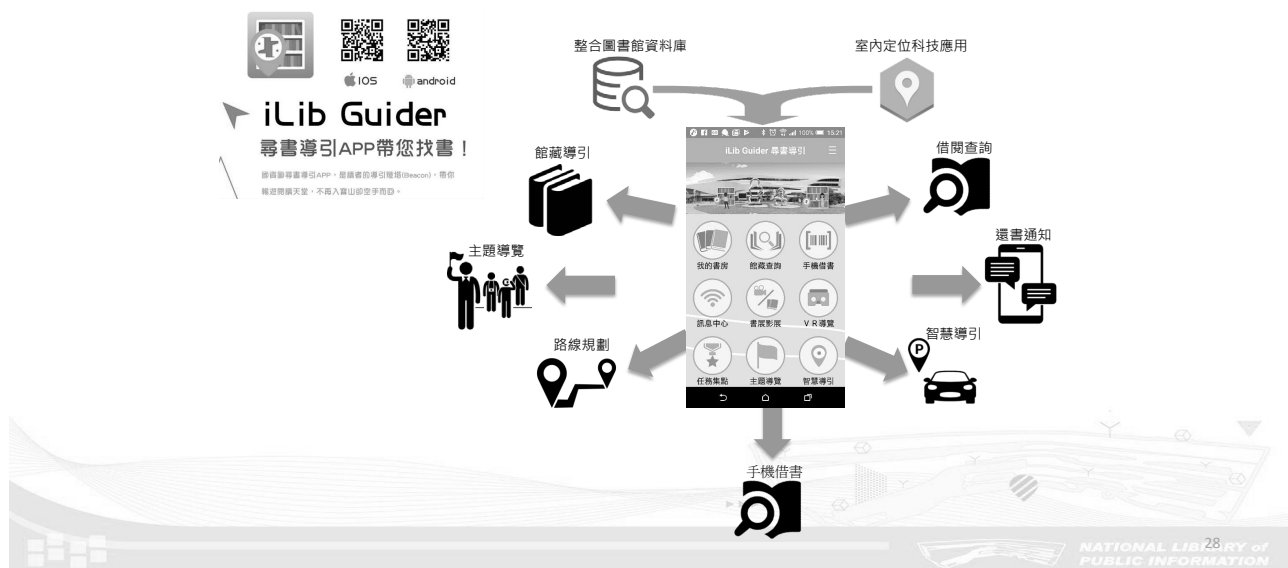
NATIONAL LIBRARY of
PUBLIC INFORMATION



實境解謎活動設計工作坊



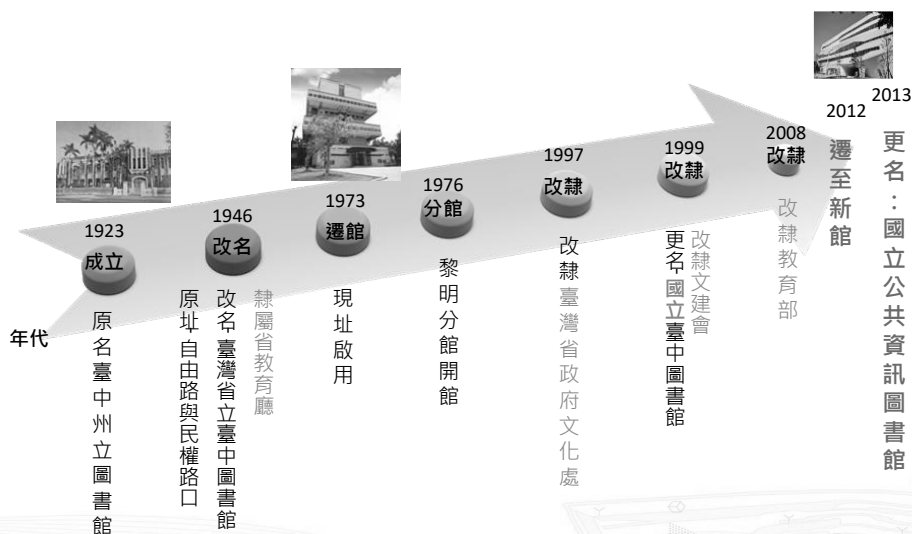
國資圖尋書導引APP主體功能



實境遊戲結合尋書導航APP進行集點活動



從圖書館過去歷史找遊戲的素材



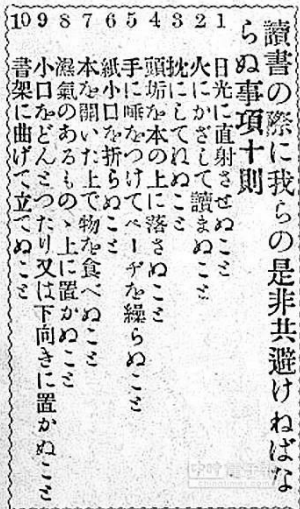
從圖書館過去歷史找遊戲的素材

等車看書不無聊

臺中州立圖書館時期，配合第六屆圖書館週系列活動，特別在臺中火車站設置「臨時書庫」。當時沒有人手一機的智慧型手機可以打發時間，臨時書庫的設置讓旅客的候車時間不再枯燥無聊。這個活動的發想，跟現在設置在臺中火車站的「微型圖書館」有異曲同工之妙呢！



昭和12年（西元1932年）第6屆圖書館週系列活動時於臺中火車站設置「臨時書庫」。（檔案來源：國立公共資訊圖書館數位典藏服務網）



閱讀也要十誡

臺中州立圖書館（西元1923-1945）與元代名畫家趙孟頫（字子昂，西元1254-1322）的書跋相去好幾百年，卻有著神似的「讀書十誡」與「閱讀六勿」，對應出幾百年來人們所關照的讀書習慣沒有太大改變，真是有趣極了。

「讀書十誡」為：一、避免陽光直射；二、不要在火上閱讀；三、不要枕著書睡覺；四、不要讓頭皮屑掉在書上；五、不要用法有口水的手指翻頁；六、不要在書頁上折角；七、不在翻開的書上吃東西；八、不要把書置於沾有濕氣的東西上；九、不要將書口朝下放置；十、不要將書四折置於架上。

事實上，臺中州立圖書館除制定「讀書十誡」外，亦可發現該館在每本書籍後面張貼使用規則，有趣的是該規則引了元代畫家趙孟頫的書跋，該書跋全文為「翠峯藏書，良非易事。善藏書者，澄神端慮，靜幾焚香，勿卷腦，勿折角，勿以爪侵字，勿以唾揭幅，勿以微枕，勿以尖刺，隨損隨修，隨閱隨換。後之得吾書者，並奉贈此法」，仔細對照可以發現趙文中所稱「六勿」，似乎與圖書館所引者有些許差異，若不考慮還真以為都是出自趙孟頫。



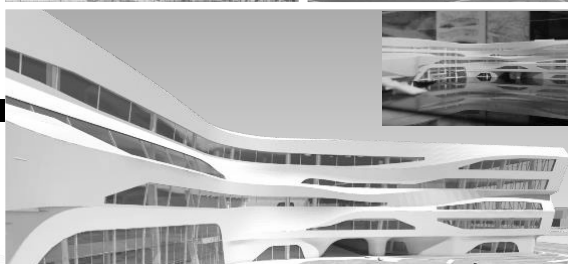
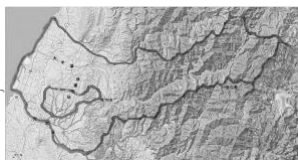
臺中州立圖書館「閱讀十誡」（左圖）與引用趙孟頫「閱讀六勿」（右圖）。（檔案來源：國立公共資訊圖書館數位典藏服務網《臺中州立圖書館館報》）

從圖書館過去歷史找遊戲的素材



從圖書館建築設計概念找遊戲的素材 - 閱讀城市紋理

川動鑿石·流動皮褶

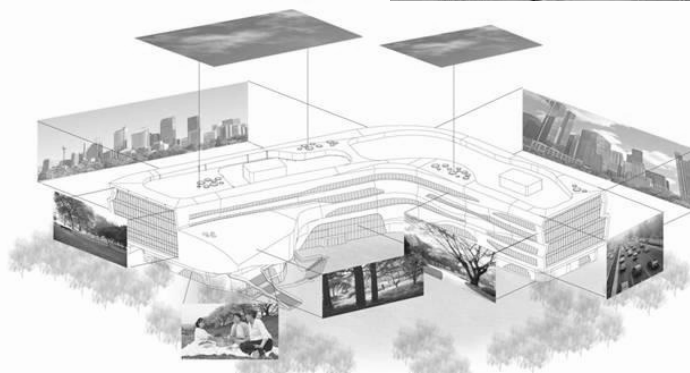


從圖書館建築設計概念找遊戲的素材



『知識之流』的水平流動

從圖書館空間找遊戲的素材



將不同樓層之窗景引入室內，轉化為空間、家具、色彩系統等主題。



NATIONAL LIBRARY of PUBLIC INFORMATION

透過實境遊戲體驗本館各樓層特色

都市框景

室內主題轉化

樓層使用項目

色彩

CLOUD
浮雲



藝術資料區
人文資料區
外文資料區
青少年專區

5th Floor

SKYLINE
建築天際線



自然科學區
社會科學區
應用科學區
語文資料區

4th Floor

CROWN
樹冠



期刊報紙區
多元文化資料中心
世界之窗展區
銀髮族專區

3rd Floor

TRUNKS
垂直樹陣



語言學習區
網路資源區
開架式片庫區
多媒體影音工作區

2nd Floor

EVENTS
共享活動



入口大廳/服務台
數位體驗區
兒童學習中心
流通服務區

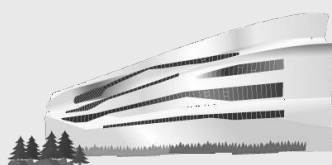
1st Floor

NATIONAL LIBRARY of PUBLIC INFORMATION

從圖書館服務內容找遊戲的素材

服務場域

實體服務空間



5F 中外文圖書、青少年區
4F 中文圖書
3F 多元文化、樂齡區
2F 視聽資源、聽視障中心
1F 兒童室、流通服務
B1 自修室

數位資源服務

Open 24/7 即取即用
館內外推廣，走遍全國368個行政區

館藏量 統計至109年底



實體館藏

圖書、期刊、報紙
計1,301,973冊(件)



非書館藏

錄音/影帶、DVD、
VCD等非書資料
計142,950件



數位館藏

電子書、電子期刊、
資料庫
計185,717種

109年採購圖書22,302冊，視聽資料2,084件

109年採購電子資料庫25種，數位影音資源55種，
電子書2,725種

109年
服務快覽

館舍數量 1 總館
3 分館

實體服務 83 小時
每周開放 24H 自助還書機 2 台

預約智慧書架 全國公圖首創
行動借書服務 全國公圖首創
圖書 130萬 冊
視聽資料 14.2萬 件
期刊 660 種

線上服務 不受時地限制

數位資源 18.5萬 種
自建數位平台 7 種
資料庫 129 種

近3年 主要服務績效統計



累計辦證人數

+ 6.79 %



年度借閱冊數

+5.11 %



累計館藏冊數

+0.60 %

(單位：人；冊)	107年	108年	109年	108-109年成長率
累計辦證人數	103萬5,519	108萬5,771	115萬9,531	6.79%
年度借閱冊數	241萬0,244	259萬6,710	272萬9,506	5.11%
累計館藏冊數	159萬0,830	162萬0,976	163萬0,640	0.60%

從圖書館
服務內容
找遊戲的
素材

近3年 數位服務績效統計



年度數位圖書館
使用人次

+8.89 %



累計數位資源
種數

+0.61 %



累計數位辦證
人數

+21.07 %

(單位：人；種)	107年	108年	109年	108-109年成長率
年度數位圖書館使用人次	742萬6,020	744萬1,280	810萬2,995	8.89%
累計數位資源種數	18萬3,070	18萬4,595	18萬5,717	0.61%
累計數位辦證人數	18萬9,791	21萬3,846	25萬8,893	21.07%

實境解謎活動設計工作坊

從圖書館閱讀推廣活動找遊戲的素材

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

多元文化書展、新住民特展、
原住民月活動、偏鄉參訪活
動、多元文化書箱

多元
讀者

兒童
(嬰幼兒)

兒童書展、機器人說故
事、英文繪本時間、親
子博士信箱、國小班訪
、寶寶故事、首次辦證閱
讀禮袋

青少年

青少年書展、展覽、
桌遊活動、機器人程
式課程、講座

主題書展、閱讀講座、
影片播映、藝文展覽、
研習活動

一般
讀者

替者文件、聽視障
團體合辦學習課程
錄製有聲書、電影
聽賞會

聽視障
讀者



提供不同年齡和族群適合的服務

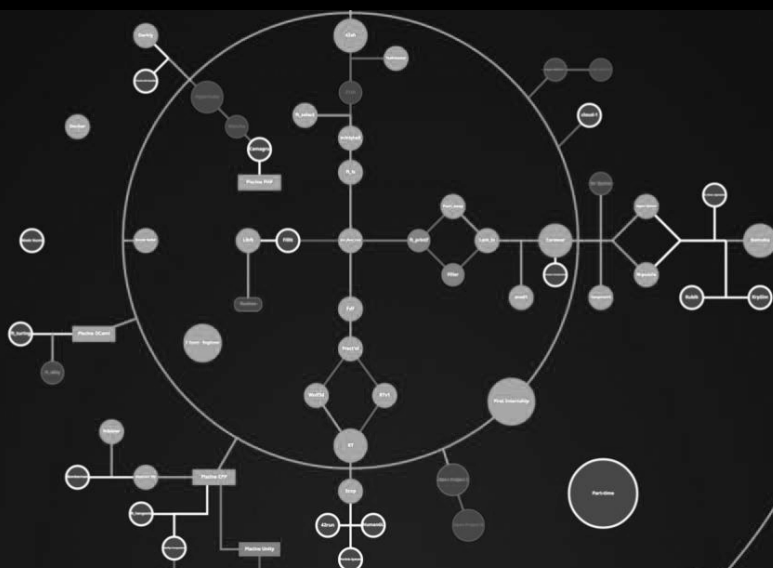
樂齡
讀者

樂齡書展、樂齡桌遊、
樂齡書箱、旅遊講座、
臺中市診所協會合作健
康講座、健康檢查

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

NATIONAL LIBRARY of PUBLIC INFORMATION

讓讀者可以透過實境遊戲中找到自己的閱讀樂趣



找尋可以設置關卡的地點

透過裝設互動機關、鏡像謎題、場景設計，或是使用現場之STEAM教具、電子門鎖等方式，進行遊戲場地佈置，增添遊戲互動性



鏡像謎題



互動機關



電子門鎖



場景設計

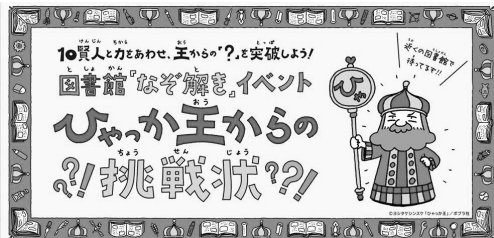


STEAM教具

設計符合館內特色的故事腳本1

- 1001夜的讀力挑戰-找尋失落的創作魔法：
- 呼應國立公共資訊圖書館獲登錄為國際圖書館協會(IFLA)「此生必去的1001所圖書館」之一
- 所有的故事結局都一個一個不見了，因為人世間慢慢已不再有人閱讀好的故事 而又能把它說出來，因此故事王國的國王下令把所有的故事一個一個都放到遺忘書之墓埋葬起來 直到有人能重新有人能接力說出1001故事的新結局，才會重新把所有禁書解禁

實境解謎活動設計工作坊



《一千零一夜の故事救援隊》 故事主題決定

「叩叩～」伴隨著叩叩聲，好像還有，求救聲？

「快來救救我們！我們的童話故事不見啦！」

「人物不見、對話不見、結局也都不見啦！」

「這樣不就再也沒有童話故事可以聽了嗎？」

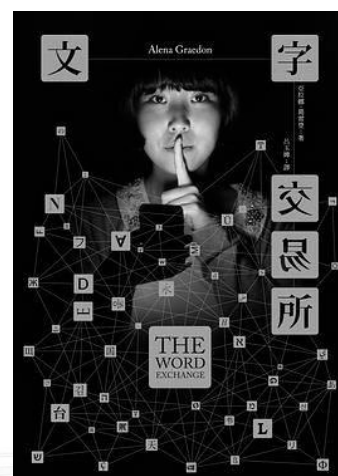
為了讓我每晚都有床邊故事可聽，我從床上跳起來，準備踏出拯救童話世界的旅程.....

故事腳本：《一千零一夜の故事救援隊》 找尋失落的創作魔法



呼應國立公共資訊圖書館獲登錄為國際圖書館協會(IFLA)「此生必去的1001所圖書館」之一

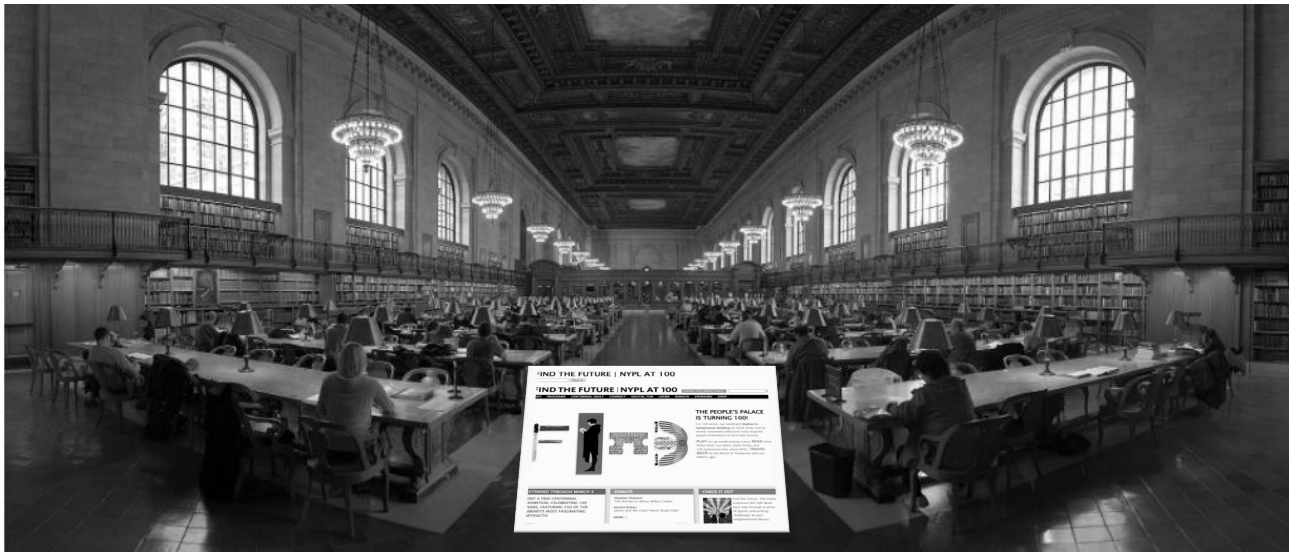
許多的圖書感染了文字流感，所有的故事結局都一個一個不見了，導致人們不再願意閱讀故事與說故事，因此故事王國的國王下令把所有沒有結局的故事都埋葬在遺忘書之墓，直到有人能重新有人能接力說出1001故事的新結局，才會重新把所有好故事重新上架



【歡迎來到1001夜的故事救援隊】
【新手任務載入中，正在為您隨機匹配故事角色走入書籍搶救結局】



圖片出處：JJP architects & planners



案例

2011年在紐約公共圖書館推出的遊戲【尋找未來】(Find the Future)，此遊戲是 Jane McGonigal 與其他遊戲設計師共同設計，號召了 500 名玩家參與，徹夜在圖書館尋找線索、破解謎題，每位參與者寫下各自的發現與啟示，共同集結成書，成為一本對於人類文明的省思紀錄。 <https://youtu.be/NTAIBv-oVYk>

資料來源：紐約公共圖書館

提供實境遊戲參考實例：光丘圖書館密室脫逃



資料來源：光丘圖書館

NATIONAL LIBRARY of
PUBLIC INFORMATION

提供實境遊戲參考實例：未來之門

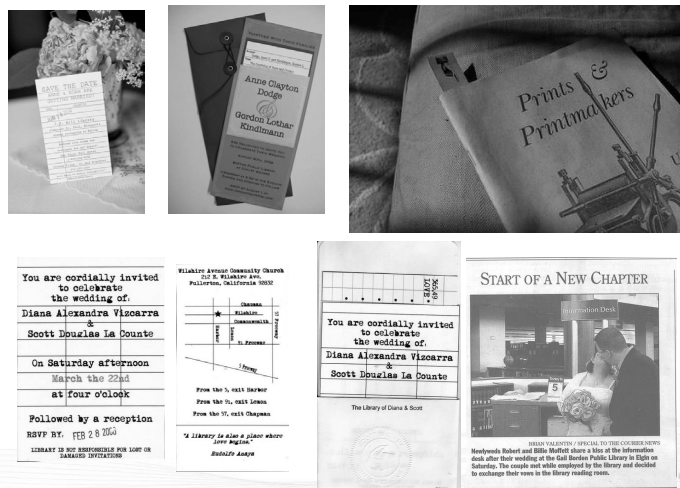


NATIONAL LIBRARY of
PUBLIC INFORMATION

提供實境遊戲參考實例：臺北拾刻、界閱



找尋實境遊戲可以運用的元素



提供實境遊戲明確的規劃思維

親子版遊戲摺頁 → 玩家版遊戲包規劃

發行10000份摺頁，配合故事主題，設計實體闖關活動，不需要使用手機系統

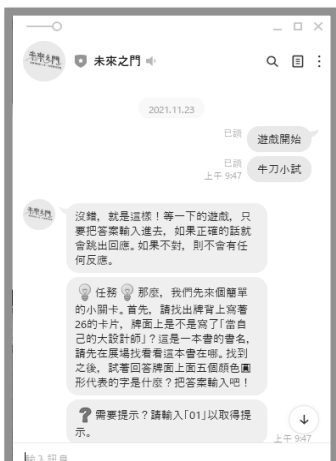
印製1500份遊戲包，以手提資料夾為外包裝，便於手提使用，內含冒險故事書、若干遊戲關卡道具、文具等，冒險故事書同時也是導覽手冊，增加視覺閱讀以外的感官體驗



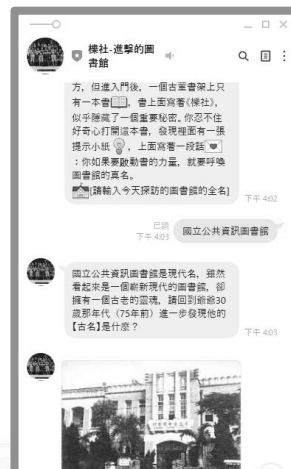
系統：AI機器人應用-Line@Bot與實境遊戲



運用道具跟館內場景互動



也可以透過互動得到提示

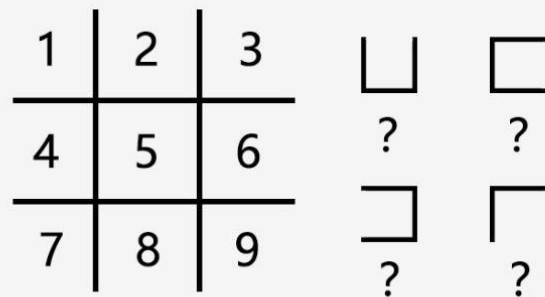


解謎提示亦可透過圖片等形式

系統：互動式手機版網頁參與實境解謎遊戲



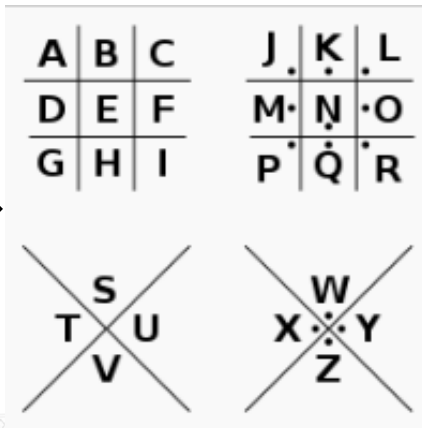
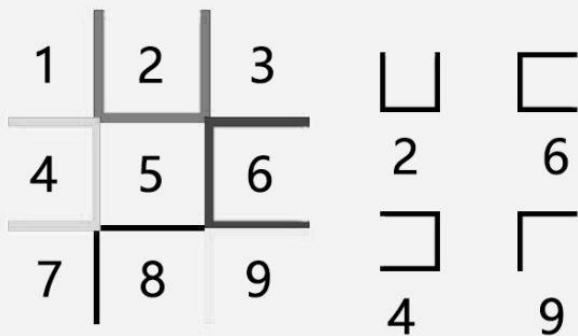
解碼小測試



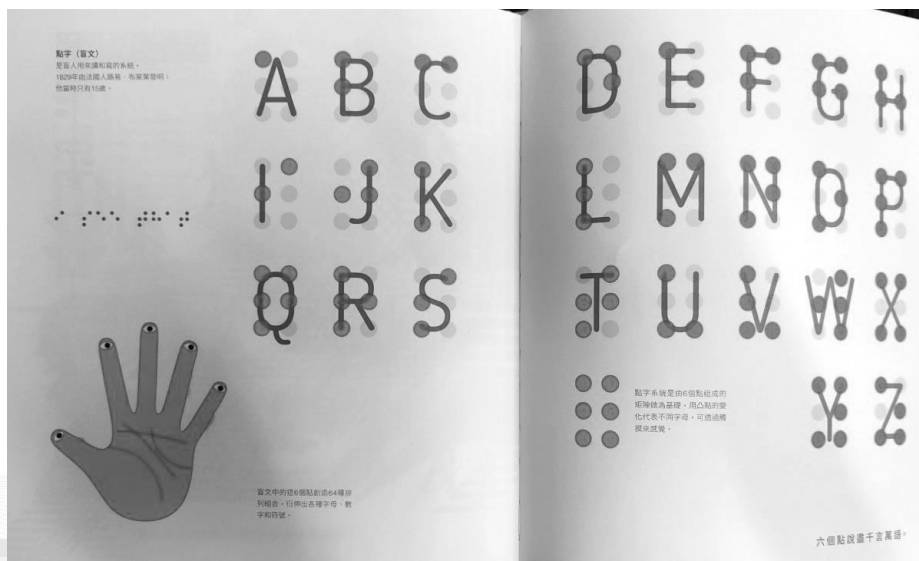
實境解謎活動設計工作坊

解答

豬圈密碼



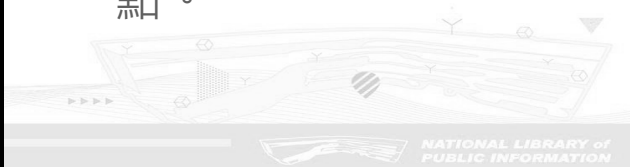
書寫閱讀本身就是一種輸入密碼/解碼的過程





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

- 每次閱讀就像是啟動一個遊戲，
- 尋書是解謎，閱讀是解譯，收穫是理解。
- 每場遊戲的終點，對閱讀都有不同觀點。





實境解謎活動設計工作坊

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



A stylized, minimalist illustration in black, white, and gray. In the center is a large white circle containing the text '簡報 II'. Surrounding this circle are several stylized figures: a person in a black and white striped shirt at the top left, a person in a white shirt and dark pants at the top right, a person in a white shirt and dark pants at the bottom right, and a person in a white shirt and dark pants at the bottom left. There are also two open books, one at the bottom left and one at the bottom right. The background is a dark gray with some white clouds at the top and bottom edges. The overall style is modern and graphic.

簡報 II



芒果遊戲

線上導覽實境遊戲

實境解謎遊戲基本功

MangoGame Team

2022/08/29

Web : mangogame.org

FB : facebook.com/MGS.fan



芒果遊戲

Mango Game

實境解謎活動設計工作坊

學校

創業競賽

成立



2013



2014



2015

大學生蓋密室 上百玩家想「逃」

實境遊戲引熱潮 成大學生合開工作室 打造「古都風」遊戲實境 又與民宿合作 推兩天一夜行程

【記者林曉芳／台南報導】實境遊戲風行全球，從台大、成大、政大、清大等校，紛紛成立實境遊戲社團，吸引學生參與。台南市也有實境遊戲社團，由成大學生合開工作室，打造「古都風」遊戲實境，又與民宿合作，推兩天一夜行程。

該工作室名為「台南實境遊戲工作室」，成員包括成大、南大、嘉大等校學生。他們在台南市打造了多個實境遊戲場景，包括「古都風」、「台南風」等。這些場景不僅是遊戲實境，也是旅遊景點。工作室還與當地民宿合作，推出兩天一夜的行程，讓玩家在游戏中體驗台南的歷史文化。

該工作室負責人表示，實境遊戲不僅是娛樂，也是一種教育工具。通過遊戲，玩家可以了解台南的歷史文化，增強對家乡的愛護之情。工作室還計劃在未來推出更多實境遊戲場景，讓更多人參與到實境遊戲中來。

瘋實境遊戲 扮偵探採到國外

【記者林曉芳／台南報導】「我發現自己像偵探一樣」，「你相信嗎？」實境遊戲在台南市大受歡迎，吸引了許多玩家參與。這些玩家不僅是學生，還有社會人士。他們在遊戲中扮演偵探，通過解謎、探索等方式，體驗台南的歷史文化。

在台南市的「真寶藏」實境遊戲中，玩家需要通過解謎、探索等方式，找到隱藏在台南市各處的寶藏。這些寶藏不僅是遊戲道具，也是台南的歷史文化遺產。玩家需要通過遊戲，了解台南的歷史文化，增強對家乡的愛護之情。

該實境遊戲的負責人表示，實境遊戲不僅是娛樂，也是一種教育工具。通過遊戲，玩家可以了解台南的歷史文化，增強對家乡的愛護之情。負責人還計劃在未來推出更多實境遊戲場景，讓更多人參與到實境遊戲中來。

帶孩子打棒球 學齡聯盟比開心

【記者林曉芳／台南報導】「一定得先打棒球」，這是許多家長對孩子的一貫要求。在台南市，許多家長都帶孩子去打棒球。打棒球不僅是運動，也是一種教育工具。通過打棒球，孩子可以學習團隊合作、競爭意識等。在台南市，許多家長都帶孩子去打棒球，希望孩子通過打棒球，學習到更多的知識和技能。

在台南市的學齡聯盟比賽中，許多學齡兒童都參加了打棒球比賽。這些比賽不僅是運動，也是一種教育工具。通過比賽，孩子可以學習團隊合作、競爭意識等。在台南市，許多家長都帶孩子去打棒球，希望孩子通過打棒球，學習到更多的知識和技能。

實境遊戲 謎題 逃脫 搶時間

實境遊戲和謎題逃脫遊戲的結合，是近年來非常流行的一種遊戲形式。在台南市，許多實境遊戲場景都採用了謎題逃脫的形式。玩家需要通過解謎、探索等方式，在規定的時間內逃出遊戲場景。這種遊戲形式不僅是娛樂，也是一種教育工具。通過遊戲，玩家可以了解台南的歷史文化，增強對家乡的愛護之情。

在台南市的實境遊戲場景中，許多場景都採用了謎題逃脫的形式。玩家需要通過解謎、探索等方式，在規定的時間內逃出遊戲場景。這種遊戲形式不僅是娛樂，也是一種教育工具。通過遊戲，玩家可以了解台南的歷史文化，增強對家乡的愛護之情。



資金資源



密室逃脫



實境遊戲

Mango Game

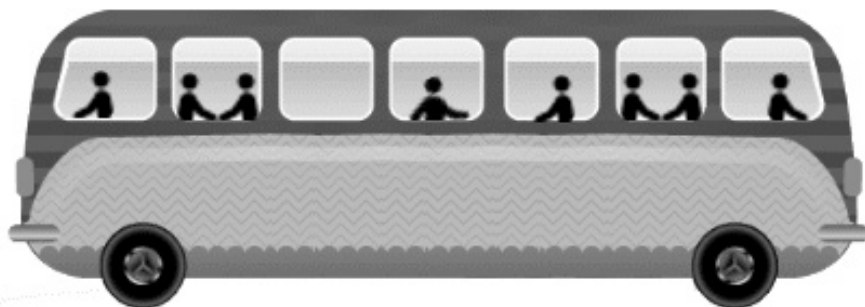
最早結合旅遊體驗的實境遊戲團隊

一群在台南相聚・喜好舉辦活動的年輕人
所組成・致力於將各種虛擬故事化為真實
的遊戲互動・「換一個角度看待世界吧！」
讓我們用實境遊戲來訴說地方的美好



Mango
Game Studio

營運方向



推理
解謎



教育
推廣



實境
遊戲

2022年8月19日

7

消失的聖物

台灣博物館-南門園區

台灣博物館南門園區過去原為樟腦工廠以及鴉片倉庫，因此實境遊戲帶領大家回到1930年代腦丁和原住民搶奪山上的樟樹開始，一步步藉由館藏內容帶領大家了解館中的故事。



館藏介紹



實境遊戲

不能說的他

臺灣文學館

以台南知名文學家-葉石濤的著作〈紅鞋子〉當作故事背景，去講述在戒嚴時期種種不能說出口的事情。

玩家透過與關主的互動，找出隱藏在繪本之後的秘密。



文學作品



實境遊戲

不能說的他

一本空白的繪本書，
一張被刪去的人像照片，
一段刻意被抹去的對話文字，
消失的故事主角引發大家不斷猜想，
但……卻又不能公開談論——
文學史上最大的謎團，也是最危險的禁忌，
私下謀得這本書的你，將如何破解真相，
而背後又隱藏什麼不可告人的秘密？

梯次日期 107年12/29(六)、108年1/19(六)、1/20(日)、1/26(六)

參加對象 12歲以上民眾，每梯次限額20人，採4-6人一組分組進行

活動時間 13:00—16:00，每梯次3小時

活動內容 以葉石濤文學作品為主題，走訪相關文學地景，現場進行搜索及與角色NPC真人對話，進行推理解謎開關卡，透過遊戲互動認識作家生平，並瞭解兩位文化。

集合地點 國立臺灣文學館2樓文學體驗室

活動範圍 本館、葉石濤文學紀念館及臺南市中西區一帶，以徒步方式進行

活動費用 免費，但請事先報名，完成報名並於活動當天完成開關卡，將原贈紀念品乙份。

活動詳情 11/30 開放線上報名，詳情請洽本館官網。

主辦：國立臺灣文學館、臺南市文化局、臺南市文化局 承辦：芒果遊戲

古物奇緣

鄭成功文物館



館藏介紹



實境遊戲

以鄭成功文物館常設展的七件登錄一般古物為主題進行設計的實境遊戲。

玩家需要找到隱藏在每件古物背後的愛情故事，最後找出七世情緣環環相扣的秘密。

古物奇緣

成功—典藏瑰寶常設展 實境遊戲

10/13、11/10、12/1、12/8
台南 鄭成功文物館

實境解謎活動設計工作坊

獵寶大冒險

中正紀念堂

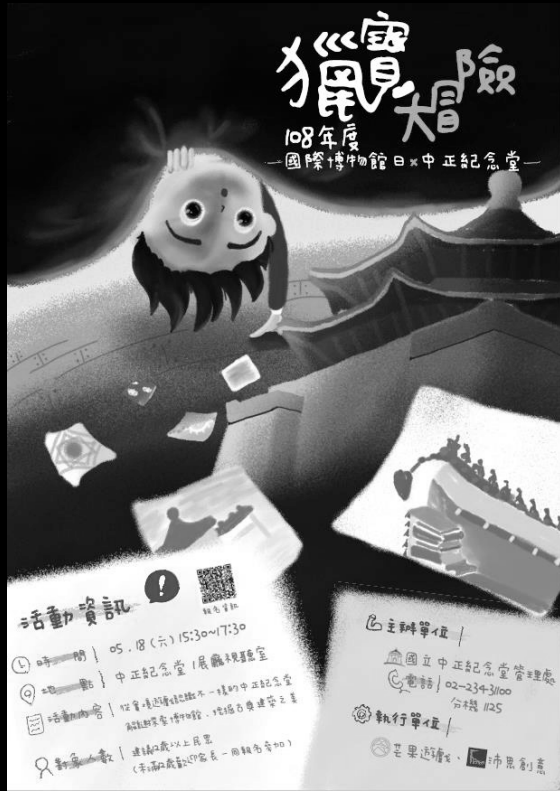
以中正紀念堂的建築風格和歷史文化當作主軸，於2019年的國際博物館日舉辦的實境解謎遊戲。玩家藉由遊戲搜尋中正紀念堂各處的線索，找到隱藏於此地40餘年的秘密。



館內建築



實境遊戲



空總機密任務

社會創新實驗中心

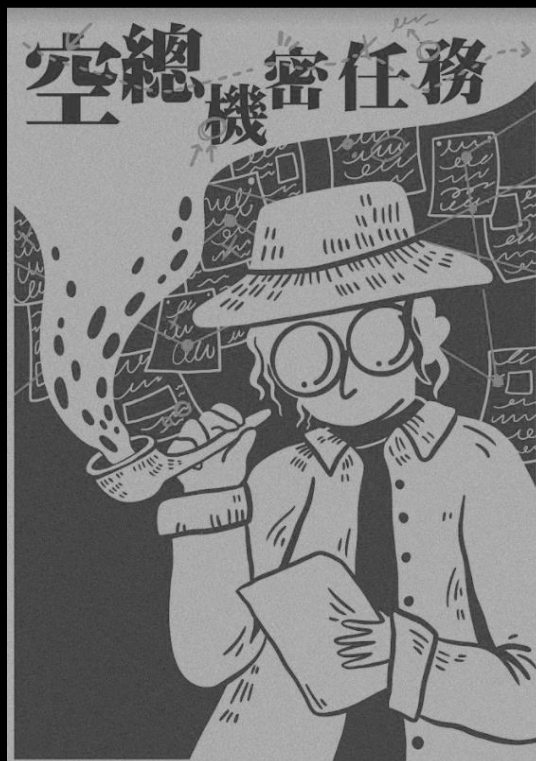
配合社創中心4周年慶祝活動，芒果遊戲以舊空總當作遊戲故事主軸，將17項SDGs融入遊戲當中。以趣味故事吸引更多民眾走訪社會創新實驗中心，並親身互動體驗，增進學習認知以SDGs永續目標為素材設計題目，打造寓教於樂的情境。



永續發展目標



實境遊戲



未來索引

成功大學總圖書館

實境遊戲「未來索引」以成大總圖為闖關解謎的場域，透過沉浸式自學的方式，導覽圖書館的空間、查詢館藏圖書、並結合圖書館的利用教育，讓玩家與圖書館有高度連結性、參與性和互動性。達到寓教於樂的效果。



館內建築



實境遊戲



芒果遊戲為最早結合旅遊體驗的實境遊戲團隊

專營透過推理解謎傳達核心價值、主題行銷等互動規劃

公司簡介

- 芒果遊戲公司成立於2015年，是最早結合旅遊體驗的實境遊戲團隊，致力於將各種虛擬故事化為真實的遊戲互動，並利用其趣味的互動傳達欲與群眾對話的理念。
- 芒果遊戲在台灣各地有數十個實境遊戲持續舉辦，並透過與地方資源的整合，傳達各式主題理念、以及在地資源的活化及推廣。

營運項目

- 以特色的沉浸式遊戲體驗，協助參與者了解各式議題，開啟不同層面的對話模式，為每個議題安排趣味活潑的陳述方式。



曾結合議題



01.

什麼是遊戲

PLAY?

TELEVISION?

ENVIRONMENT?

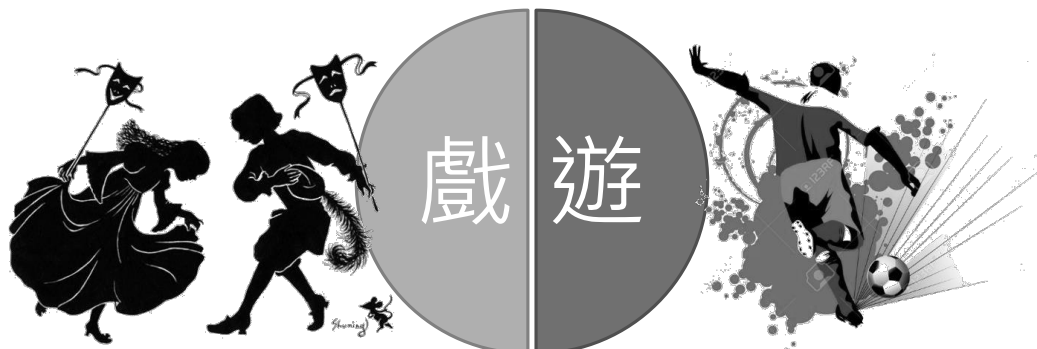
GAME?

STORY

COMPUTER?



什麼是遊戲



- 由「遊」與「戲」組成的一項娛樂。
- 「戲」為被動式的娛樂，而「遊」則是互動的。

遊戲規劃

芒果遊戲

遊 戲

規則



象徵性符號



目標

2022年8月19日

18

01.遊戲的發展歷程

行為模式

通常解釋「遊戲」最簡單的因素，就是遊戲會有特定的流程模式，這種流程模式是用來貫穿整個遊戲的行為，我們必須要依照它的流程模式來執行。

規則決定遊戲世界觀

猜拳是一種很常見的遊戲方式，而這規則必須為大家遵守才得以進行下去。



www.mangogame.org



02.遊戲設計

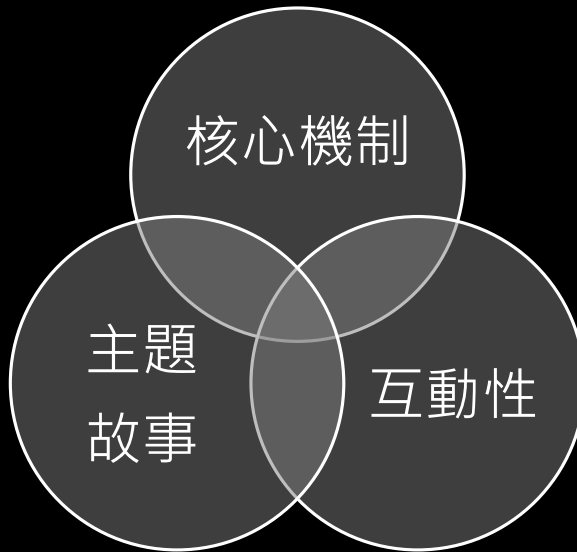
遊戲的主題

遊戲的主題是設計遊戲的開端；今天我們要設計一套遊戲就必須先要將主題明確地突顯出來，這樣玩家才不會搞不清楚所設計出來的遊戲到底要表現什麼。



www.mangogame.org

遊戲的三個領域



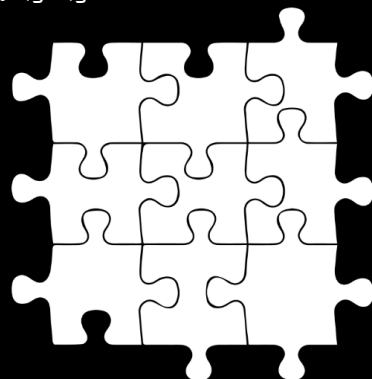
核心機制

- 又稱為遊戲規則
- 限制以及規範玩家在遊戲中可以做以及不能做的事。
- 包含最重要的-勝利條件



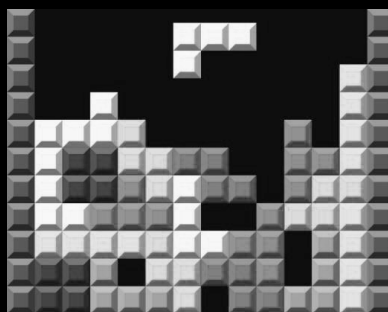
互動性

- 玩家在遊戲世界中運用五感所感知到的事物。
- 實境遊戲當中一般用「關卡」來呈現
- 大部分為難題、謎題、道具.....等等



主題故事

- 玩家在此次遊戲裡面所體驗到的劇情
- 簡而言之，就是這個遊戲的劇本
- 主題故事與互動性是相輔相成的，一個動態一個靜態。



02.

劇本發想

如何獲得遊戲點子

芒果遊戲

- 白日夢
- 多聽、多看、多想
 - Google
 - 其他媒體
 - 其他遊戲



獲得點子

- 點子隨處可見，不過他不會自己進入你的腦海中。
- 如何有效率的尋找點子成為現在一個重要課題
- 創造一個讓玩家「停止懷疑」的故事
- 觀察



- 神遊夢境
 - 有了素材之後，開始使用那些素材去做白日夢，去天馬行空。
 - 「如果我是.....」是一個很好的起頭

- 從其他媒體獲取點子
 - 書本、雜誌、電影、新聞
 - 真實事件改編
 - 現實無法完成的事



遊戲觀察與故事

- ✓ 結合在地景物，取材於在地故事
- ✓ 透過劇情的推展，引導玩家完成遊戲
- ✓ 好的故事主題，能吸引更多族群關注參與
- ✓ 透過腳本、對話，可傳遞你想說的話或目的

背景故事的材料

- 歷史文獻：文本史料蒐集
 - 包含地圖、匾額、石碑、書籍、新聞、人物傳記...等
- 傳說故事 / 奇聞軼事：無事實根據，有趣、吸引人

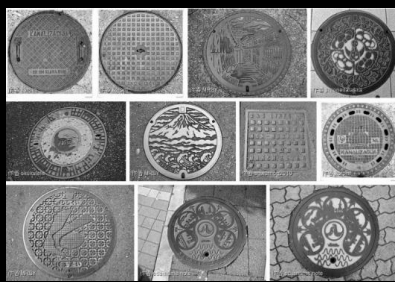
路上觀察(都市考現學)

- 在「路上」進行「觀察」；加個「學」
- 將觀察結果利用手繪圖、照片或是文字記錄下來，或設計工作表格、規定記錄準則、為特定物件命名，
- 路上觀察學的前身，可追溯到關東大地震之後興起的「考現學」，在破壞與重建之間，對現時當下的記錄



觀察什麼？

- 上廁所的空檔，看對面公寓的生活
- 搭公車看建築
- 人孔蓋
- 跟在狗後面



湯瑪森物件

1970年代讀賣棒球隊從美國大聯盟重金禮聘Gary Thomasson接替王貞治的位置，沒想到他屢遭三振，毫無建樹。於是「湯馬森現象」遂成為奇高身價卻發揮極低效益，成為「無用（失效）的高成本物件」的代名詞。



元素

限制

創造故事

觀察 → 紀錄

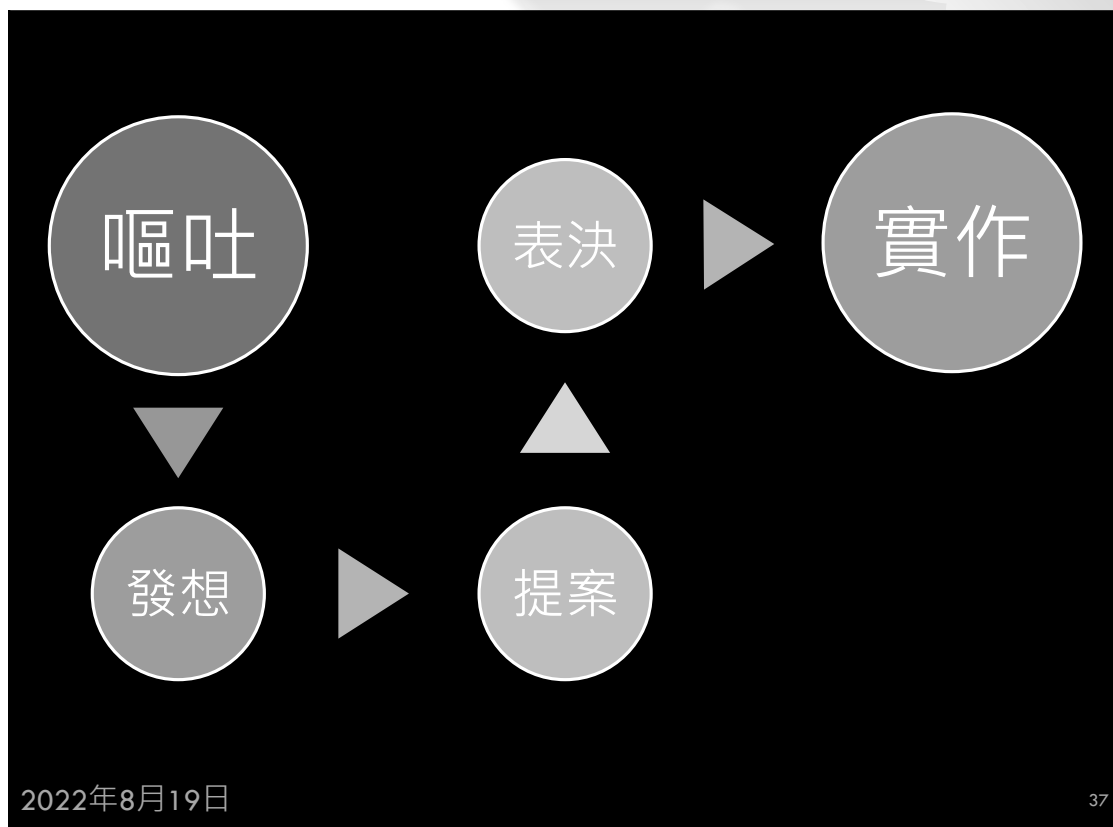
- 看、描述，新鮮感！
- 逸出實用價值的趣味
- 隨時保持對這個世界的好奇心
- 用自己的方式描述
- 聽別人用不同的視野看世界

您是

地質系

的嗎？





創造一個故事

英雄旅程

角色塑造

芒果遊戲

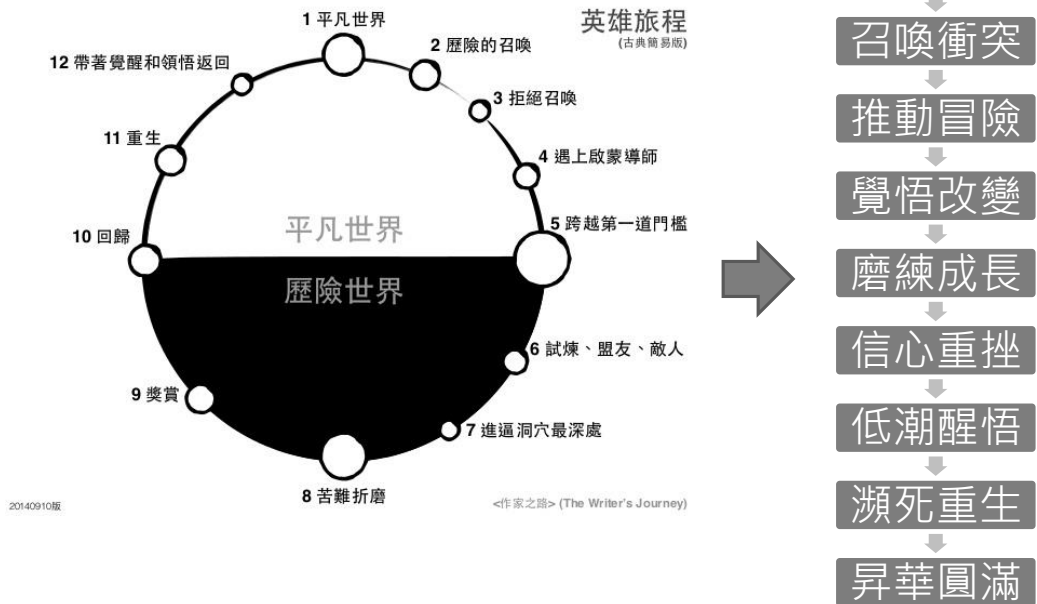


2022年8月19日

40

角色塑造

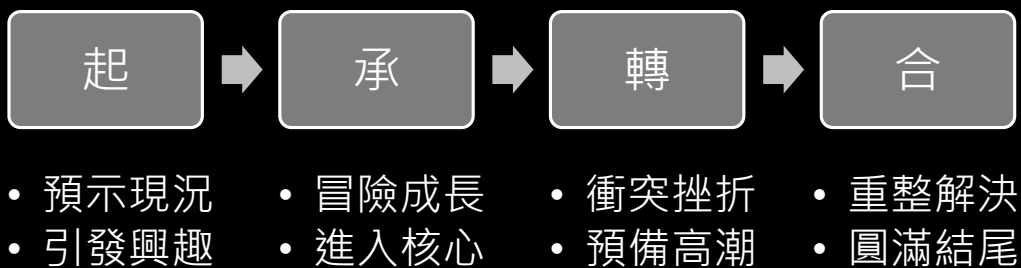
芒果遊戲



2022年8月19日

41

故事流程-時間軸的串接



2022年8月19日

42

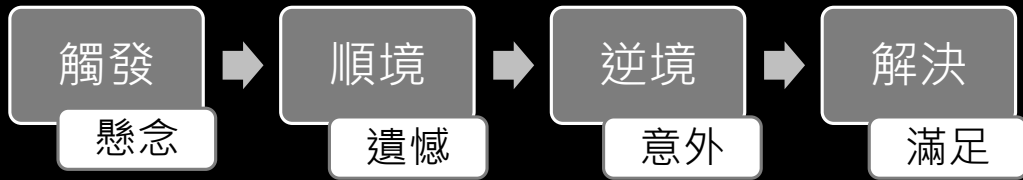
故事流程-時間軸的串接



2022年8月19日

43

故事流程-故事的四味



- 衛生紙串接祖孫情誼 - 主角起身的動機	- 奶奶的失智 - 常用於故事承接，訴說故事的全貌	- 交給主角衛生紙 - 改變現實的環境，機械神收尾	- 祖孫情誼串接 - 商業化故事結尾
--	--	--	---

2022年8月19日

45

故事發想



故事發想

擴充故事的起承轉合

03.

遊戲化所解決的問題

03.用遊戲講述重要的東西

遊戲作為論述工具

- 現在社會中、大量資訊、百家爭鳴
- 人們極容易分心、注意短暫
- 遊戲的[沉浸]與[互動]特質，如何抓住玩家



www.mangogame.org



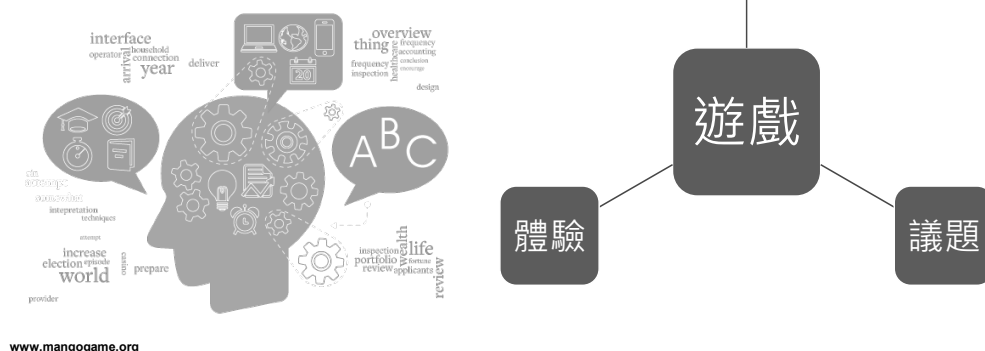
等着他回來呀
傻傻的姑娘戴一朵花

碼頭姑娘

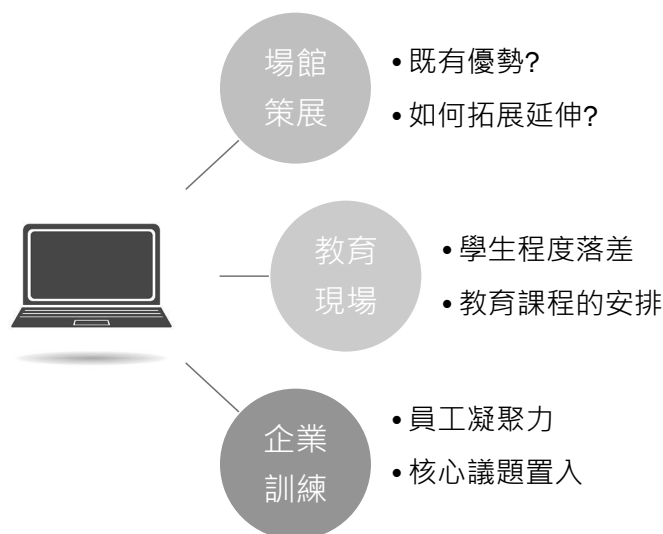
03.用遊戲講述重要的東西

遊戲作為教育工具開發的困難點

- 推廣者 vs 遊戲工作者
- 人才都在，只是碰不到一起？
- 如何決定[何為重要]的內容？
- 如何將內容[轉譯]成為遊戲形式



誰會想要做遊戲





Notes





2022公共圖書館營運知能培育
實境解謎活動設計工作坊