



# 圖書館的遊戲化教育實踐 以國立公共資訊圖書館 《索書號》實境遊戲為例

洪敦明

國立公共資訊圖書館助理輔導員

## 摘要

遊戲化教育是一種將遊戲元素巧妙融入教育活動中的方法，以提供更有趣、參與度更高的學習體驗。國立公共資訊圖書館（以下簡稱國資圖）一直致力於創新的閱讀推廣的方式，以吸引更多讀者並提供豐富的學習體驗，因此國資圖近年來以實境遊戲、桌遊、心理測驗等遊戲化方式，旨在吸引更多讀者並提供更豐富的學習體驗。本文將深入以實境遊戲為案例，介紹如何將遊戲化教育融入閱讀推廣活動的實踐。

## 壹、前言

當今數位時代，遊戲化（gamification）已經在各領域成為一股不可忽視的趨勢，成為教育、行銷、服務等領域採用的重要手法。從自從2016年推出抓寶遊戲「寶可夢Pokemon Go」開始，到後來2020年受歡迎的「動物森友會」等，遊戲化的體驗越來越吸引民眾的注目與參與。根據台北市電腦公會2021年委託第三方獨立市場調查公司尼爾森愛科（NielsenIQ）進行「2021臺灣玩家



行為調查關鍵報告」，調查顯示臺灣遊戲玩家的樣貌，報告指出臺灣遊戲人口為1,500萬，平均10人約有6.4人為遊戲玩家。而臺灣每位玩家產品的平均營收排名全球第六名，可見現今遊戲對於臺灣民眾的魅力。

也因此不同教育領域開始將遊戲化教育融入教學與活動設計，遊戲化教育是一種將遊戲元素和設計原則融入教育過程的方法。其中以實境遊戲為新興而流行的遊戲化教育概念，實境遊戲是一種讓參與者穿越虛擬和現實世界界限的體驗，特指讓人在真實生活場景遊玩的遊戲，並透過故事情境的設計融入教育議題。實境遊戲是由線上密室逃脫演變而來的，密室逃脫通常會以一個故事作為背景讓人身歷其境，以玩家自己的視角為主，利用身邊道具、線索達成遊戲目標（鄭宜東，2018）。而較為人熟知的實境遊戲類型包括：戶外實境解謎、密室逃脫等，都算是實境遊戲的範疇。另外也有各式教育文化機構透過線上遊戲、桌上遊戲、心理測驗遊戲等不同遊戲類別，去進行遊戲化教育的融入。

## 貳、博物館的遊戲化教育實踐

近年來，許多博物館等社教館所已經認識到：透過遊戲化教育能夠有效吸引不同年齡層的讀者，並能有效推廣各式特色館藏或服務。因此國內的遊戲化教育是先從博物館開始嘗試。不少博物館陸續投入實境遊戲的開發，透過手機載具、實體道具、博物館實物等多元物件，讓讀者深入體驗博物館的服務與館藏，透過解謎互動性增加趣味性，並運用青年群體組隊解謎的社交需求，以購買實境遊戲包內含門票2-6張的形式，增加潛在使用者入館的意願。其代表館



所有海科館、臺灣文學館、奇美博物館等館所，許多博物館紛紛將實境遊戲引入展覽及場館的探索，將國內博物館的遊戲化實踐對照表整理如表1：

表1 博物館的遊戲化實踐對照表

社教館所	遊戲項目	年份及主題	特色
國立自然科學博物館	實境遊戲	2016《探索科博尋寶趣》	將實境解謎結合博物館場域，導入虛擬實境 (VR)、擴增實境 (AR) 以及混合實境 (MR) 技術，打造沉浸式感官體驗，可透過創新科技互動獲取解謎相關線索，輔助解謎，或是收集虛擬實物，在過關後拍攝解謎成功紀念照，留下美好的回憶。讓學生在解謎過程中仔細觀察展品，並探究展場進行闖關學習，享受動腦解謎的樂趣與成就！
		2022《16 歲的生日禮物》	平日朋友不多，也鮮少慶祝生日的平凡高中生阿樂，竟然在 16 歲生日前夕收到一盒禮物，並指明要在生日當天到科博館前的日晷才能開啓，究竟是誰送的禮物！? 跟著阿樂一起來趟國立自然科學博物館，暫時拋開網路世界，踏入那些久違的角落，回歸實體物件的溫度，動腦動手發揮 DIY 精神，解開重重謎團吧！
國立臺灣歷史博物館	實境遊戲	2016《英雄之路・勇闖福爾摩沙－常設展實境解謎》	運用館內的常設展讓參加者彷彿穿梭時空，在 200 個超逼真歷史人物塑像，7 大仿真古建築場景之間解開歷史的謎團！除了能享受破解謎題的樂趣外，也能發現臺灣歷史文化的魅力。
		2019《時間魔術師》	實境解謎遊戲結合夜宿博物館，夜晚的臺史博首度開放，強烈感受展場情境的體驗。跟著『時間魔術師』在黑夜中的博物館展開搜索，破解一道道時空謎題；



圖書館的遊戲化教育實踐：以國立公共資訊圖書館《索書號》實境遊戲為例

<p>國立臺灣歷史博物館</p>	<p>實境遊戲</p>		<p>午夜場電影帶你走進歷史，重新找回臺灣的感動時刻；夜宿台史博與臺灣先民們一同入睡；還有準備台南特色小吃，品嚐回憶中的古早味美食。</p>
		<p>2023《歷史謎案調查社》</p>	<p>以故事導覽結合解謎遊戲，觀察、動腦認識文物的故事。一封署名K的神秘郵件，一道道未解的謎題，是挑戰或挑釁?!請跟著「歷史謎案調查社」調查員阿江和鈴鈴腳步，展開一場腦力與耐力的對決，一起解除臺史博的危機。</p>
<p>國立海洋科技博物館</p>	<p>實境遊戲</p>	<p>2019《航海家回憶錄》、2019《海科王的寶藏》、2019《海女養成班》、2020《重返城中城》、2020《尋船啓示》、2021《沉默的證據》、2022《龜途》</p>	<p>海科館自行開發「海科館 ARG 教學運用平台」設計製作數位實境遊戲、數位學習單及數位闖關競賽的數位遊戲式課程開發平台，此平台整合有海科館數位典藏資源，並結合 108 課綱設計有各式議題的遊戲課程。內容有隱藏在海科館的海洋職人們留下了三篇屬於他們的故事，故事內容記載著與海工作的經驗與智慧，現在就請跟著手冊裡的線索，一起來解開這些藏在故事中職人的故事。而其中以提倡環境與生態永續的「沉默的證據」及「龜途」兩款遊戲最受學校師生喜愛。</p>
<p>奇美博物館</p>	<p>實境遊戲</p>	<p>2019《穹頂計畫》、2021《潘神之子》、2022《末日慶典》</p>	<p>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。</p>



<p>國立臺灣文學館</p>	<p>實境遊戲</p>	<p>2019《小封神藏寶圖》</p>	<p>以章回小說形式進行的城市解謎遊戲，以在地作家許丙丁的臺灣台語神怪小說《小封神》為題材，臺南市區廟宇、古蹟地景為背景，將文學與地景以遊戲方式結合。遊戲中，玩家將扮演故事中的主角「呂善安」，在不同的地景中與各路神明、妖怪相遇，並解開「小封神藏寶圖」隱藏的秘密。</p>
		<p>2020《山水亭的文學客》</p>	<p>遊戲需配合「文學力—書寫 LAN 臺灣」常設展遊玩，一個神祕小人的出現把你拉進文學館中虛實交錯的世界裡，帶你認識這些文學前輩的同時，也激盪你的腦力！</p>
		<p>2021《文學偵探事件簿：怪盜懶雲》</p>	<p>以賴和先生的生平、作品為題材，結合彰化市的文學地景，玩家扮演「文學偵探呂善安」與助手「蘇博思」，接受國立臺灣文學館的委託，出入這些文學地景，解開「賴和面具被盜」之謎，找出怪盜的真實身份。</p>
<p>國立歷史博物館</p>	<p>桌遊</p>	<p>2020 臺灣八珍八品</p>	<p>將臺灣原生動植物的藝術主題設計為互動桌遊組。「臺灣動物八珍」、「臺灣名卉八品」系列水墨畫重新轉化設計，挑戰玩家對臺灣特有動植物的認識，以幽默有趣的題目包裝自然保育觀念，用全新的方式推廣臺灣生態教育及史博館專案核心價值。</p>
<p>國立臺灣博物館</p>	<p>實境遊戲</p>	<p>2020《諾亞計畫》</p>	<p>西元 2140 年，世界上有七成物種會消失，饑荒蔓延全球，完成「採食器」是百億人口存活僅剩的希望。因此科學家開啓了一場與時間賽跑的研究—「諾亞計畫」。為了加速「採食器」完成，需要這個時空的你在館內支援前線，你的成敗，將決定未來人類的命運！</p>



圖書館的遊戲化教育實踐：以國立公共資訊圖書館《索書號》實境遊戲為例

國立故宮博物院	桌遊	2021《巡覓尋秘—乾隆皇帝要出巡》	故宮首發文物桌遊「巡覓尋秘—乾隆皇帝要出巡」，利用遊戲體驗的學習方式，精選故宮收藏 39 件與乾隆南巡相關書畫作品。讓玩家化身臣子，一起與乾隆皇帝邊賞畫，邊旅行！
國立故宮博物院	實境遊戲	2021《瑰寶夢尋》	「走進故宮 720° VR 環景導覽系統」所設計的遊戲主題，將實境解謎遊戲與遊戲旅遊結合的線上深度旅遊；在故宮裡解開一道道文物線索，你是否可找到不斷重覆夢境的原因。
		2022《南宮學院—景泰藍之神隱事件》	環繞在「南宮學院」IP 的校園故事，大家熟悉的學長姐「犧尊」、「鬥彩」、「龍壺」、「船紋」將全數回歸，以精緻工藝品「景泰藍」為主設計遊戲及全新角色「蓮盒」、「蓮瓶」，六位文物擬人角色將陪伴大家一起闖關，追查南宮學院校園怪事，破解危機！
世界宗教博物館	實境遊戲	2022《未竟之旅》	以生命重要的議題—死亡，作為故事的切入點，結合場館空間與館藏文物讓觀眾化身薩薩的好友小穆，在找尋好友離去真相的過程中走入精心設計的各宗教展示廳，一步步了解那未知的真相。讓玩家依據不同人數共同組隊扮演小穆，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，穿梭於各宗教場景與時空中解開重重謎團，為她完成未竟的遺作。
國立自然科學博物館	桌遊	2022《校園生態大師桌遊》	「校園生態大師」是一款策略型牌卡桌遊，結合科學繪圖，帶玩家認識公園、校園中常見的生物與其生態角色，還能透過遊戲機制，從食物網與生態塔的概念，



			了解生物多樣性 & 生態穩定性的相互關聯，讓玩家挑戰觀察力 & 邏輯思考能力，一起思考如何在有限的時間內建構最穩定的生態環境。
國立臺灣博物館	桌遊	2022《守護精靈的時光旅行》	由經典館藏擬人化的七位守護精靈，成為臺博館傳遞文化及生物多樣性理念的新助力，玩家可組隊體驗，只要自備行動裝置，透過操作線上環景 VR720、趣味問答、積分競賽探索臺博館，便可穿越百年時光在遊戲中學習。
國立史前文化博物館	實境遊戲	2023《塵封的敘事詩—簡易版》、2023《塵封的敘事詩—進階版》	方陶的父親因病過世時，方陶在喪禮上遇上與父親共事多年的南教授，並收到一本父親遺留的筆記本。筆記本內是大量的考古紀錄，喚起他小時候被帶去參觀考古現場的種種回憶，然而後來發生了一些事情使得他不再對考古產生興趣，因而對父親工作不甚了解，於是南教授便帶他參觀父親曾經工作的地方……筆記的秘密才逐漸被揭曉！
蘭陽博物館	實境遊戲	2023《朝日萬事屋》	結合歷史故事與時下流行的實境解謎遊戲，讓遊客不只是來參觀博物館，更可以透過互動式的遊戲，讓大朋友小朋友攜手闖關，同時也能更深入了解從古到今的蘭陽故事，包括起源與蘭陽平原的搶孤活動、烏石港的過去、漁船南風壹號的歷史等等，另外也能透過遊戲認識宜蘭的鳥類和魚類，適合全家或好友相約，趁著假期感受不一樣的蘭陽魅力。



## 參、圖書館的遊戲化教育實踐

「遊戲式學習 ( game-based learning ) 」之概念應用於圖書館已有多年歷史，美國圖書館學會 ( American Library Association, ALA ) 自 2005 年起開始舉辦遊戲、學習與圖書館論壇，2011 年轉型為遊戲圓桌會議，每年皆會於年會舉辦 ALA Play 活動及國際遊戲週 ( 柯俊如，2020 ) 。

其中較具代表性的案例為紐約公共圖書館 ( The New York Public Library ) 2011年慶祝其百年館慶，特別推出名為【尋找未來】(Find the Future)的實境遊戲，旨在鼓勵玩家以全新的方式深入了解圖書館。該遊戲專注於展示一百件具有歷史意義的圖書館珍藏品，透過遊戲過程，號召了 500 名讀者參與，限時組隊在圖書館尋找線索、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，讓玩家得以深入認識圖書館的歷史背景與精彩內涵 ( The New York Public Library · 2011 ) 。

現今臺灣許多公共圖書館已不再是單純的書本儲藏庫，而是變成了知識交流中心和學習的樂園。國立公共資訊圖書館(以下簡稱國資圖)為了探索遊戲化教育，採用了多種創新方式來實現遊戲化教育的目標。

其中為了透過遊戲化引導讀者進行生涯探索與閱讀書籍，國立公共資訊圖書館2019年策劃了「用夢想設計人生—全國公共圖書館巡迴展」，巡迴超過50所公共圖書館及高中職圖書館。除了搜羅上百本與人生設計有關的書籍，更開發「未來之門」實境解謎遊戲。讀者只要完成遊戲索取步驟跟館員兌換免費遊戲盒，透過盒內



的卡片指示，搭配專屬手機遊戲系統，便可在圖書館裡找線索、破解關卡謎題，從中理解圖書分類法和書的架構，並與主題展書產生互動（潘云薇, 2019）。導入史丹佛設計學院知名的生涯規畫課程（Designing Your Life），點出人生是需要用心設計的一個過程，透過感受、想像、測試等步驟，來找到最符合自己的人生藍圖，實境遊戲實際讓讀者體驗「人生設計」概念。

國資圖「用夢想設計人生—全國公共圖書館巡迴展」將全國公共圖書館打造成實境遊戲的場域後，將遊戲化教育的焦點轉回國資圖的偌大場館，而其多樣性的服務及設施成了最好的體驗遊戲化教育的場域。

國資圖2022年配合世界閱讀日起推出實境遊戲《索書號：探尋故事海洋之謎-家庭版》，結合新課綱素養導向的探究與實作精神，將遊戲結合實體道具、圖書館服務設施、與故事謎題，融入航向故事海洋的旅程，讓圖書館成為探索解謎空間。邀請讀者全家組隊共玩，走遍國資圖體驗一場難忘的尋寶之旅，不僅玩遊戲，還能長知識、從閱讀找到屬於自己的故事。

除了國立公共資訊圖書館外，還有許多其他圖書館已經成功地引入了遊戲化教育的實踐。為了吸引和培養年輕讀者的興趣，這種創新的教育方式包括實境遊戲、桌遊和心理測驗，不僅使學習變得更具吸引力，還激發了參與者的創造力和合作能力。以下將國內圖書館的遊戲化實踐對照表整理如表2：



表2 圖書館的遊戲化實踐對照表

社教館所	遊戲項目	年份及主題	特色
國立公共 資訊圖書 館	實境遊戲	2019《未來之門》	搭配巡迴展在全國公共圖書館進行巡迴展出且展開遊戲，透過遊戲盒內的卡片指示，搭配專屬手機遊戲系統，便可在圖書館裡找線索、破解關卡謎題，並與主題展書互動，從中理解圖書分類法和書的架構。
		2022《索書號－探尋故事海洋之謎－家庭版》、 2022《索書號－探尋故事海洋之謎－玩家版》	將遊戲結合實體道具、圖書館服務設施、與故事謎題，融入航向故事海洋的旅程，讓圖書館成為探索解謎空間。邀請讀者全家組隊共玩，走遍國資圖體驗一場難忘的尋寶之旅！不僅玩遊戲，還能長知識！從閱讀找到屬於自己的故事！
國立臺灣 圖書館	密室脫逃 遊戲	2019《福爾摩沙偵探與花生助理的冒險》	福爾摩沙偵探與花生助理探案多年後，一起經營粉絲專頁紀錄探案歷程成為網路紅人，花生助理卻在成名後突然失蹤。讓玩家學習國臺圖特藏資料庫的使用方式、不同特藏資料庫的差異、特藏調閱的方式與特藏保存環境的注意事項，才會得知花生助理的失蹤原因。
臺北市立 圖書館	實境遊戲	2020《臺北拾刻》	漫遊台北市內各個 Fastbook 全自動借書站為活動場域蒐集線索，幫助神祕少女找尋他的身分及記憶，故事劇情為一個神祕少女從虛空中醒來，夢醒的時候不只會忘記夢境，還有現實的一切，所擁有的只有一張明信片般的地圖。畫著幾個似乎曾經去過的地點，以解謎活動包裝閱讀，因應新冠肺炎疫情爆發，全程以線上無人化方式執行。



國立臺灣圖書館	桌遊	2022《福爾摩沙歷險記》	運用館藏《享和三年癸亥漂流臺灣チヨプラン島之記》作為故事背景，將故事主角文助從日本漂流到臺灣的所見所聞設計成遊戲任務與關卡，並將圖書館利用教育相關知識與技能融入遊戲機制中。玩家須運用線索搜尋相關書籍與知識，幫助文助解決問題並順利回家！團隊可透過情境式遊戲學習新知識、協作能力及解決問題的能力。
國立公共資訊圖書館	桌遊	2023《閱讀轉運站》	桌遊以轉運卡引導讀者認識不同的轉運儀式，遊戲角色以擲骰子決定跟著百年的國資圖發展軌跡，結合不同轉運儀式與轉運站，累積最多好運點數的玩家就能成為《閱讀轉運王》。期望藉由桌遊發揮寓教於樂的功能，讓更多民衆體驗到閱讀改變人生的無限可能。
國立公共資訊圖書館	心理測驗	2023《閱讀轉運站》	以國資圖百年館慶故事為場景，結合手機線上心理測驗，邀民衆找出適合自己轉運的形式。
高雄市立圖書館	實境遊戲	2023《瓦悠島傳說》	融合高市圖總館導覽服務及作家吳明益知名著作《複眼人》文本改編授權，提供讀者探索閱讀、數位、實境探尋的遊戲體驗。適合親子同遊化身瓦悠瓦悠，搭配手機進行冒險！！



## 肆、國資圖之《索書號》實境遊戲案例探討

回顧了博物館與圖書館的遊戲化案例，接下來，探討遊戲化教育在國資圖的成功案例-《索書號》實境遊戲，以及它如何豐富圖書館的服務，成為圖書館利用教育學習的新體驗。

順應遊戲化已成為數位時代的趨勢，國資圖2022年特別打造「索書號」實境遊戲，讓讀者體驗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，遊歷一場難忘的閱讀尋寶之旅。遊戲以圖書館吉祥物為主軸發展主題故事。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和智慧取書櫃等創新科技，讓民眾實際體驗圖書館教育多元特色服務。將各樓層的多元空間轉化為神秘的冒險場所，讓參與者在解謎的過程中探索各式知識的寶藏。這不僅激發了好奇心，還透過組隊教導了解決問題和合作的技能。憑藉遊戲情境、解謎元素設計，引領讀者跳脫對圖書館的刻板印象、打破書籍的傳統框架，認識更多面向的圖書館利用教育議題，玩過實境遊戲後，讀者會有意識地去觀察到圖書館不同服務、不同科技所帶來的閱讀多元體驗，並跳脫常規走到過去未曾體驗的閱讀角落。

最初規劃的重點在於：嘗試將圖書館元素得以重新組合，讓讀者以故事情境去重新詮釋，使每次閱讀都像啟動了一場遊戲。尋找書籍成為一種解謎過程，閱讀變成一種解釋過程，而知識的收穫則是對世界的理解。每場遊戲的結束都帶來不同的閱讀觀點。同時，將關卡設計應用於認識圖書館的課程，如將圖書館的圖書分類法、各樓層的平面圖等，設計成闖關活動，讓讀者分組競賽，完成一關



才可進入下一關，透過排行榜、階段提供小禮物、抽獎給予獎品鼓勵等方式，增強玩家的體驗動機。當然，應用遊戲化概念也不能反客為主，遊戲化只是協助使用者沈浸於體驗中，最重要的任務仍然是教育學習本質，才是不能忽略的。

### 一、故事腳本的設定

結合國資圖過去歷史脈絡、建築空間特色及閱讀趨勢等元素，將故事設定為：國資圖的平行時空裡蘊藏了一個故事海洋，故事海洋是一片碧藍無盡的海洋，其中充滿各式各樣的故事，從傳說到近代，從童話到鬼怪，應有盡有。然而，近來故事海洋開始出現故事內容消失的問題，而這似乎與燈塔的光芒漸漸減弱有關。一位守護者機器人BOPI意識到了這個問題，並向玩家發出求救信，希望尋找能夠消除異象的祕寶，使故事海洋重回正常。玩家接受了挑戰，通過解鎖平板書《故事百科》，得以進入故事海洋。在那裡，玩家得知祕寶的線索分佈於四個象限的童話故事中，由四位故事精靈（國資圖吉祥物）Rupi、Eepi、Appi和Lapi指引。玩家通過解謎和探索，排除了四個故事的混亂，找到了祕寶的下落。才發現祕寶原來是海洋燈塔的能量源，唯有持續閱讀、寫作和傳承文化，才能讓故事海洋永遠充滿生機。玩家決定承擔起故事守望者的使命，修復消失的故事，並致力於閱讀和寫作的習慣，維持故事燈塔的充足能量，使故事海洋充滿和平與穩定。

### 二、《索書號》實境遊戲規劃內容

為了讓實驗遊戲能夠讓各族群的讀者都能參與，將實境遊戲規畫分兩種版本，分別為針對親子家庭或樂齡讀者、難度較低的家庭簡單版（簡稱以下家庭版）以及針對青少年或青壯年讀者、難度較



## 圖書館的遊戲化教育實踐：以國立公共資訊圖書館《索書號》實境遊戲為例

高的玩家擴充版（以下簡稱玩家版），共兩種遊戲流程規劃。簡單版以遊戲引導民眾跟隨故事腳步探索館內辦證、尋書等任務，增加民眾對於館內設施使用之了解。

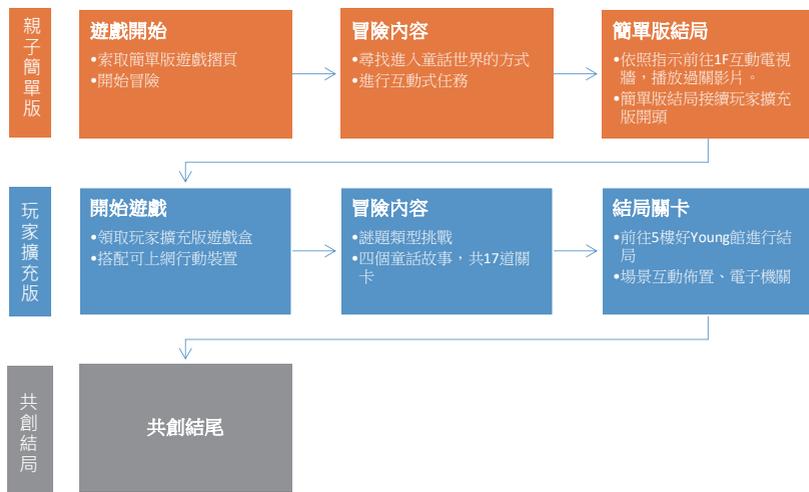


圖 1 《索書號》實境遊戲規劃流程

表 3 《索書號》實境遊戲圖書館利用教育項目

圖書館利用教育分類	實際使用的圖書館利用教育素材
編目	圖書分類、索書號、卡片目錄等
館藏	館藏查詢系統、電子書服務平台、數位資源入口網、雜誌期刊、10 大類館藏
空間	樓層地圖、空間導覽、聲音地景
服務	借還館藏（書、DVD、桌遊等）
科技導入	LED 互動螢幕牆、智能客服、智能語音便利站、尋書導引 APP
素養能力	閱讀理解、媒體素養、搜尋檢索、點字系統



表4 實境遊戲各關卡規劃內容

關卡 / 童話故事		閱讀型態	主要對應服務區
家庭簡單版		館內設備 精選好書	1F 智慧自助預約取書區、還書區等
玩家擴充版	小美人魚	影音資源	2F 視聽欣賞區
	國王的新衣	報章雜誌	3F 各國資料中心 3F 期刊報紙閱覽區
	三隻小豬	有聲書 電子書	4F 全區域
	賣火柴的小女孩	漫畫 一般書籍	5F 青少年專區
	最終關卡	自造、機器人等 STEAM 教具	5F 好 Young 館 & 集思軒

玩家版共有四個童話故事，順序不限，每故事分為三階段（解完一個童話故事的三階段後，才能進入其他童話故事）：

第一階段	尋找讀物（搭配 iLib Guider 及電子書服務平台）
第二階段	從讀物中解謎，幫助童話故事的人物解開難題
第三階段	透過童話故事人物的指引，探索現場景物，尋找線索，解開秘寶密碼盤。
整合關卡	完成四個童話故事關卡後，將獲得的秘寶線索加以拼湊，得到完整的一段話，揭露秘寶所在地及門禁密碼。
最終考驗關卡	秘寶所在地 5F 好 Young 館，依序解開機關，可以獲得秘寶，點亮故事海洋燈塔。
共創結局	提供角色人物的處境，提供玩家思考方向（於各童話故事關卡中，也會寫到事先寫到角色人物面臨的狀況，讓玩家思考）



## 圖書館的遊戲化教育實踐：以國立公共資訊圖書館《索書號》實境遊戲為例

### 三、實境遊戲文宣設計

家庭版文宣摺頁規劃為滾筒摺，玩家將依照故事的推進一頁一頁的翻開摺頁，以漸進式閱讀故事，創造沉浸感體驗流程。玩家版則以遊戲道具展開跟館內設施與科技的互動。



圖 2 《索書號》實境遊戲家庭版摺頁

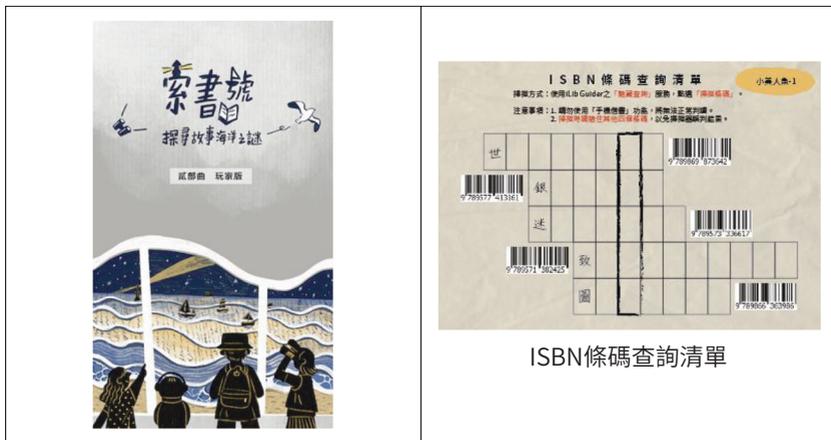




圖 3 《索書號》實境遊戲玩家版相關解謎用道具



#### 四、活動執行成果與反饋

實境遊戲家庭版發行1萬份摺頁，總索取份數為9,000份，每份平均為3人體驗，體驗人次約2萬7,000人次。實境遊戲玩家版製作發行1,500份遊戲包，總索取份數為700份，每份平均為5人體驗，體驗人次約3,500人次。透過邀請參與遊戲的玩家完成遊戲後進行問卷填答，回饋問卷數總共收回769份，家庭版為407份與玩家版為362份。經問卷分析，家庭版有71.1%的玩家，完成遊戲時間在30分鐘到1小時。玩家版有69.6%的玩家，完成遊戲時間在2.5~4小時之間。95.3%的玩家對於此次實境遊戲故事情境感到滿意，90.6%的玩家認為謎題趣味性是高的，98.1%的玩家滿意實境遊戲的整體呈現，有符合期待。另外從讀者問卷的開放性回饋中，發現第一次體驗實境遊戲的玩家，在題目的理解及適應上會有所落差，之後在實境遊戲設計上會在針對客群調整謎題難度及兼顧要傳達的議題。也有玩家回饋實境遊戲需要在圖書館內走的路途太多，造成到最後階段的疲累感，建議未來實境遊戲故事及謎題未來可設計不同支線，讓玩家可選擇不一樣的故事及路線開始體驗。

#### 伍、結論與建議

實境遊戲已成為國內外圖書館推廣教育、增進讀者興趣的成功案例。本文介紹國資圖針對不同讀者客製化設計的實境遊戲，融合了國資圖各樓層的空間設施、前瞻科技應用、資訊素養、數位資源、圖書館利用教育、各特色館藏等，使讀者在活動結束後對圖書館各方面議題及服務有更深入的了解，獲得了良好回響。未來其他圖書館可以參考本館經驗，設計其他特藏推廣遊戲，或者根據受眾



群眾的特性或特色館藏去開發不同的實境遊戲，甚至跨領域與各級學校合作，融入更多學科知識。

然而，每場實境遊戲的設計都需要耗費大量時間，活動進行時可能需要多名館員來指導關卡，還需要準備道具、禮物和環境佈置，因此相較於其他類型的推廣活動，服務及開發成本較高。這些限制使得這種耗費成本的實境遊戲無法觸及大多數人群，也難以重複利用。或許未來，公共圖書館可以嚐試導入ChatGPT、Midjourney等AI科技，增加與讀者的互動性。另外針對目前教育各領域所重視108課綱的自主學習或是聯合國所重視的永續發展SDGS議題，皆可以透過實境遊戲的開發進行導入，或是針對館所導覽流程重新設計，將實境遊戲與日常導覽業務結合，並融合資訊科技、主題式遊戲學習策略，將導覽以嶄新的面貌呈現給讀者，達到以資訊科技輔助體驗的應用的圖書館利用教育，成為服務新入館的讀者的重要方式。

透過引入實境遊戲等遊戲化教育服務，公共圖書館不僅吸引了更多的讀者，還培養了讀者的創造力、合作能力和自我認識。遊戲化教育實踐不僅豐富了公共圖書館的角色，還促進了學習的全新體驗，使圖書館成為知識的樂園。



圖書館的遊戲化教育實踐：以國立公共資訊圖書館《索書號》實境遊戲為例



圖 4 《索書號》遊戲相關連結

## 陸、參考文獻

- The New York Public Library (2011), Find the Future at NYPL: The Game 取自：<http://exhibitions.nypl.org/100>
- 台北市電腦公會 (2022年1月12日)。2021 臺灣玩家行為調查報告。遊戲基地新聞。取自：<https://news.gamebase.com.tw/news/detail/99394834>
- 柯俊如 (2020)。利用創新密室逃脫遊戲推廣國立臺灣圖書館特藏資源。臺北市立圖書館館訊，35(3)，24-42。
- 潘云薇 (2019)。用夢想設計人生巡迴展 開啟屬於自己的未來之門。書香遠傳，145，56-57。
- 鄭宜東 (2018)。探討密室逃脫實境遊戲工作室經營成功關鍵因素 (碩士論文)。取自臺灣碩博士論文系統。