

# 從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

蔡家嫻

國立公共資訊圖書館助理輔導員

## 摘要

在數位化浪潮與人工智慧 (AI) 科技迅速崛起的時代，圖書館傳統靜態的閱讀推廣模式面臨嚴峻挑戰。為有效吸引廣大多元世代讀者參與，圖書館迫切需要設計創新的活動策略，以激發參與動機並創造沉浸式體驗。本文以國立公共資訊圖書館（國資圖）在 2025 年世界閱讀日推出的《閱野現蹤 定向悅讀》活動為例，深入探討如何將起源於瑞典、結合體能與智慧的「定向運動遊戲」（Orienteering）成功轉化為極具挑戰性與互動性的閱讀推廣模式。研究透過活動觀察、文件分析及問卷資料進行分析，歸納其在活動設計、空間轉化、互動機制與受眾參與上的成果。結果顯示，結合運動與閱讀的跨域策略能有效提升參與感、強化學習動機，並深化圖書館作為文化場域的公共性。此模式不僅回應 AI 時代下閱讀習慣的變遷，也提供公共圖書館發展沉浸式推廣活動的重要啟示。

從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例  
探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

## 一、前言

當今，人工智慧與數位科技以前所未有的速度改變人類生活，閱讀行為與閱讀推廣模式正迅速轉型。資訊的爆炸性增長與取得的極度便利，使得過往以靜態、座談或單純借閱為主的閱讀活動，逐漸難以滿足現代讀者對於參與感、沉浸感與多元體驗的期待。閱讀本身是一種高度個人的靜態休閒活動，對肩負推廣核心使命的圖書館而言，如何將閱讀「立體化」、「有趣化」，甚至轉變為民眾樂於參與的休閒模式，無疑是一項艱鉅的任務。

圖書館的功能在 AI 時代面臨轉型，已不再僅是知識保存、資訊提供與查詢的靜態空間，而是轉型為激發想像、鼓勵探索、促進參與的文化場域。在「閱讀力就是競爭力」的信念驅動下，圖書館必須尋求創新活動形式，以吸引追求刺激與喜愛挑戰實體活動的群體，並創造具挑戰性、互動性與實體體驗感的活動。

在此背景下，國資圖於 2025 年世界閱讀日推出《閱野現蹤 定向悅讀》，首度將原本起源於戶外的越野導航運動導入圖書館場域。此活動運用定向運動原理，將其轉化為圖書館的閱讀推廣活動，成功地開創了一個兼具實體性與立體化的新形態閱讀推廣典範。活動以繪本館藏為核心，打造一場從紙本走向實地的閱讀探險旅程，不僅突破圖書館傳統空間印象，亦回應民眾追求「沉浸式」、「挑戰性」與「遊戲化」參與的期待。

活動透過為新手設計的簡易九宮格地圖，到專業挑戰組別的分區任務設計，將閱讀轉化為一場可感知、可操作、可互動的實體體驗，使知識的獲取不再侷限於書桌前的靜默閱讀，而是透過身體的移動與腦力的運算，完成一場屬於每位參與者的個人冒險。

本文以《閱野現蹤 定向悅讀》活動為核心，從活動緣起、設計邏輯、空間轉化策略、互動機制、受眾參與與實施成效等面向切入，探討圖書館在AI時代下實體閱讀推廣的新典範，並思考公共圖書館未來如何進一步整合遊戲化學習、文化教育與空間創新，開展更多跨界閱讀的可能性。

## 二、閱讀推廣活動的進化與演變

### 2.1 閱讀推廣的概念演變

閱讀推廣是指透過各種活動和服務，引導人們親近圖書、培養閱讀興趣與習慣，並提升閱讀能力，最終目標是建立良好的閱讀氛圍，促進個人與社會的全面發展。它是一個廣泛的概念，涵蓋從舉辦書展、講座、親子共讀到利用數位資源等多元方式。

由於推廣活動的舉辦，一直以來在公共圖書館都相當的活躍。早期在活動設計上，以吸引潛在讀者到圖書館的社教活動為主，並透過社教活動推動圖書館利用教育。隨著時代轉變，資訊社會走向以知識經濟為導向，是故近期活動設計上，以提高讀者閱讀興趣為主，藉由推廣閱讀培養全民資訊素養。（周倩如，2007）而一般公共圖書館舉辦閱讀活動中，最常見的類型包括：說故事、Book Talk、主題書展、得獎圖書選介、暑期（寒假）閱讀活動、讀書會、每月一書、好書交換、駐館作家、作家與讀者有約、主題講座及新書發表會等。（周倩如，2007）

進入21世紀後，閱讀推廣逐漸向「文化參與」與「社群建構」轉化，圖書館被視為推動公民文化、終身學習與社會共融的重要場域。當代閱讀推廣活動的核心價值，不僅在於促進借閱量或提升閱讀

## 從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例 探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

率，更著重於「閱讀經驗」的創造與「公共性」的展現。此轉向與 Pine 與 Gilmore (1999) 所提出的「體驗經濟」理論相呼應，主張文化機構應透過沉浸式、互動式設計激發情感連結，從而提升參與者的滿意度與再訪意願。

隨著文化場域逐漸強調「參與式體驗」( participatory experience )，圖書館閱讀推廣活動也出現「體驗化」( experiential turn )的新趨勢。這種活動強調多感官參與、互動敘事與空間轉換，透過「做中學」與「身體參與」激發情感連結。

### 2.2 圖書館閱讀推廣的跨界趨勢

面對讀者閱讀習慣的變化與休閒需求的多元化，圖書館的閱讀推廣策略已從單向的知識傳遞，轉向跨域整合與體驗升級，於是跨領域的閱讀推廣成為近年來的顯學。國資圖以書為紐帶，歷經不斷的參訪、討論及思辯，思考及實驗圖書館的服務模式。透過跨界合作與重要利益關係社群的結盟，以更生活化的面貌呈現創新多元的閱讀推廣服務，讓圖書館成為知識的「創造者」與「建構者」，成功的達成跨域跨界策略聯盟雙贏的局面。（葉翠玲、蔡家嫻，2020）

過去，國資圖便已成功舉辦多項跨域和遊戲化活動，例如：結合棒球運動的「閱讀全壘打」；融合實境解謎遊戲的「《索書號》」和「《閱境江湖》」世界閱讀日活動；以及結合運動競技的「《極限閱讀・閱動悅精彩》」臺灣閱讀節等。這些活動的核心策略，均在於將知識學習與沉浸式、挑戰性、遊戲化的體驗相結合，創造獨特且具創意的閱讀推廣活動。

### 三、定向運動轉化為閱讀推廣活動：「閱讀即探索」的理念實踐

#### 3.1 定向運動的起源與特性

定向運動 (Orienteering) 是一種結合了體能、智慧與地理環境知識的綜合性體育項目。根據文獻記載，定向運動起源於瑞典，最早由紀藍德 (Ernst Killander) 於 1918 年所創。這項運動的核心要素是要求參與者藉助特製的地圖與羅盤 (指北針)，按規定方向行進，在不熟悉的區域中尋找地圖上標示的控制點，並以最短時間到達終點者獲勝。

定向運動的主要學理特色包括：

- 認知與體力並重：定向運動不僅是單純的競速，更要求參與者具備方向感、導航策略、地圖判讀技巧和臨場判斷能力。它是一項「智力與體力並重的運動」。
- 核心工具與驗證機制：參與者必須使用特製的定向地圖及指北針來定位與導航。到達控制點後，必須透過「打卡」(在答案卡上打孔或使用電子感應器)來驗證到訪，確保過程的真實性與挑戰性。
- 遊戲化元素：定向運動具有類似於尋寶遊戲的樂趣，玩家需解讀地圖來找到藏匿的「寶藏」(控制點)。城市定向甚至被比喻為「增強現實 (AR) 版的闖關遊戲」，讓玩家在真實環境中探索。

#### 3.2 運動轉譯為閱讀推廣的設計邏輯

國資圖將定向運動轉化為閱讀推廣活動的關鍵，在於以「探索式閱讀」取代傳統靜態閱讀。地圖不僅是空間導航工具，更象徵「知識地圖」與「探索學習」的概念。參與者透過移動、辨識、打卡與任務完成，實際體驗「閱讀即探險」的精神，將閱讀轉化為具體學習 (embodied learning) 的歷程。

從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例  
探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

由於定向運動本身具備高度的探索性、解謎性和目標導向性，使其成為轉化為教育與推廣活動的最佳載體。國資圖獨樹一幟地將這個多半在郊外、公園等戶外場域舉行的活動，移至圖書館室內進行，開創了定向運動的全新體驗。

## 四、案例分析：《閱野現蹤・定向悅讀》

### 4.1 活動核心理念與敘事設計

《閱野現蹤 定向悅讀》活動將閱讀推廣與定向運動的探索精神深度結合。活動設計以「繪本館藏資源為核心」，融合「人生如同定向，閱讀即是方向」的哲學理念，針對不同族群，包括兒童、親子及樂齡族群，設計了一系列特色活動。

活動的命名和設計充分體現其核心要素：

- 活動名稱意涵：《閱野現蹤》取名靈感來自知名童話故事及繪本「綠野仙蹤」，以「閱野」表達閱讀結合戶外定向越野的方式，「現蹤」則帶有尋寶的意涵。《定向悅讀》則直接點明了活動的本質，即以定向運動的方式帶來愉悅的閱讀體驗。
- 沉浸式敘事：活動主題要素為「繪本探險」，透過擬人化的元素，將國資圖化身為一座「繪本村」。敘事背景設定為「繪本寶典被一位魔法師偷走」，讀者則成為必須參與定向遊戲，透過指引、辨別方位和了解繪本元素，最終找回寶典，讓繪本村重回歡樂的探險家，這種引人入勝的故事背景，大大地強化了參與者的沉浸感和主動探索的意願。



圖1 2025世界閱讀日閱野現蹤故事場景說明

## 4.2 跨域設計與資源整合

本次活動的規劃策略，是將「繪本」作為推廣閱讀的核心媒介，繪本具有生動的圖像與簡潔的文字，能夠「打破語言與年齡的限制」，有效激發讀者的想像力與共鳴。國資圖響應聯合國教科文組織(UNESCO)訂定的世界閱讀日(4月23日)，將活動主軸定為「繪本探險」，並整合了圖書館既有的豐富繪本館藏(包括兒童繪本、世界繪本、銀力繪本及圓夢繪本資料庫等)與特色空間。

活動設計巧妙地將「圖書館空間」轉化為「定向地圖上的賽場」：

- 探索場域：遊戲設計範圍涵蓋國資圖戶外、館內1樓至3樓和5樓，總計設有52處探索點。
- 關卡內容：參賽者須解讀特製的定向地圖，判斷自身方位後，依循地圖上的檢查點編號，找到圖書館內對應的展區、館藏或設施。關卡設計不僅推廣繪本，還包含其他重點館藏書籍以及圖書館的設施，例如戶外還書箱、公共藝術、AI智慧館員等。

從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例  
探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

- 目的：透過遊戲過程，讓民眾「對國資圖有更多認識，更深入了解圖書館的多元服務」。

#### 4.3 專業合作與分級體驗遊戲設計

為了將戶外型的定向運動專業地導入室內圖書館場域，國資圖邀請臺中市定向越野推廣協會進入規劃團隊，共同辦理活動以確保活動的專業度與品質。協會特地為活動繪製了國資圖版本的「定向悅讀地圖」。活動依難易度與參與對象，設計了三種分級體驗版本，以提供「全齡同樂」的體驗，遊戲規劃依體驗時間及難易度分作三個版本，規劃如下表：

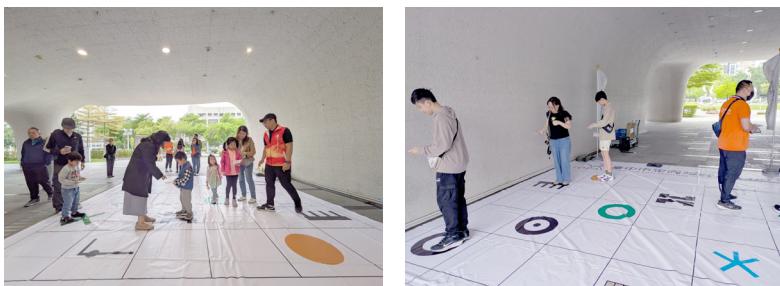
版本	定向悅讀遊戲 【長時間體驗版】	定向越野體驗教學【簡易版定向】	定向悅讀 專業挑戰賽 【短時間挑戰賽】
難易度	★★	★	★★★★
體驗時間	30-45 分鐘	15 分鐘	30-45 分鐘
對象	一般大眾	一般大眾	一般大眾 / 專業跑者

##### 1. 定向越野體驗教學【簡易版定向】：

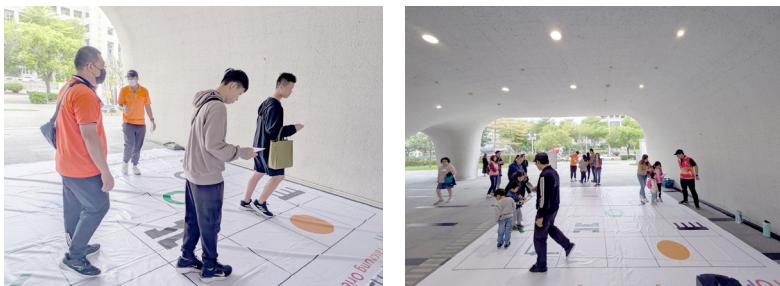
- 對象：適合新手小白、親子家庭及樂齡長者。
- 模式：利用地板上的帆布地圖（九宮格定向）進行體驗，由專業人員解說，讓參與者學會看懂方位及基本定向運動常識。
- 辦理時間：設置多個場次，如4/05、4/12（開放樂齡體驗）和4/19，開放自由參加體驗。



圖2 定向越野體驗教學\_九宮格體驗地圖



定向越野體驗\_教學活動照片4/5



定向越野體驗\_教學活動照片4/12

從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例  
探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐



定向越野體驗\_教學活動照片4/12



定向越野體驗\_教學活動照片4/19

圖3 定向越野體驗教學活動照片

## 2. 定向悅讀遊戲【長時間體驗版】：

- 對象：適合玩過定向活動者，或喜歡冒險探索的民眾。
- 參與門檻：民眾需於活動期間（4/1至4/30）至1樓流通櫃台借閱5本繪本實體書，方可免費索取遊戲地圖1份。
- 任務：參與者需按地圖找出52處探索點位，回答所有問題，總分達60分以上，並上網登錄完成活動，即可獲得闖關小禮並有機會參加機票等抽獎。



圖4 定向悅讀遊戲版體驗地圖

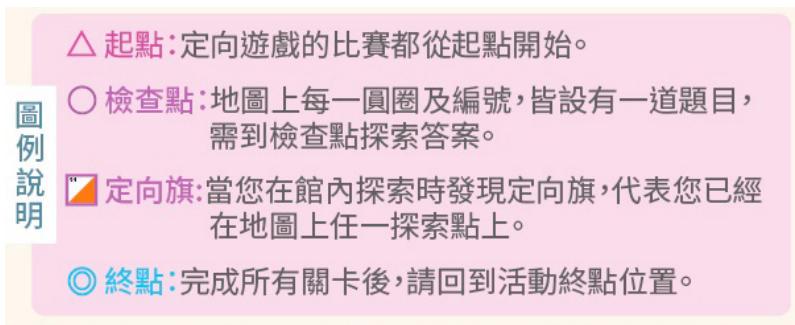


圖5 圖例說明

從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例  
探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐



圖6 定向悅讀遊戲體驗版活動照片

### 3. 定向悅讀專業挑戰賽【短時間挑戰賽】：

- 對象：開放給個人組（專業跑者）及親子組報名參加。
- 賽制：專業組（男/女子組）採用順點賽制，需照指定順序完成點位打卡，以時間最短者為優勝；親子組採用積分賽制，依序完成地圖上之指定點位，積分高者依序排列。

國立公共資訊圖書館

比例尺 1:1000 等高線距 2m

戶外及1樓



2樓



4樓



3樓



5樓



圖7 親子組地圖

國立公共資訊圖書館

比例尺 1:1000 等高線距 2m

戶外及1樓



2樓



4樓



3樓



5樓



圖8 女子組地圖

從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例  
探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

## 國立公共資訊圖書館

比例尺 1:1000 等高線距2m

## 戶外及1樓



## 2樓



## 4樓



## 3樓



## 5樓

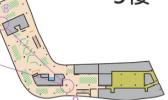


圖9 男子組地圖



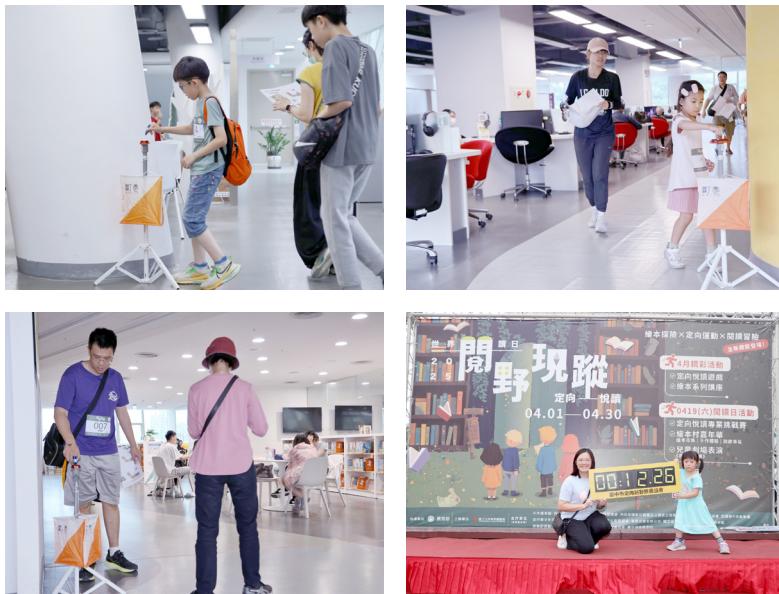


圖10 定向悅讀專業挑戰賽活動照片

## 五、執行成果

### 5.1 活動亮點與效益分析

《閱野現蹤 定向悅讀》的成功，在於將圖書館從一個「知識的倉庫」轉變為一個「知識的迷宮」。

1. 閱讀行為的動態化與實體化：透過定向運動，閱讀不再是靜止的行為，而是轉化為一種需要身體移動與腦力運算的實體體驗。活動將閱讀與體育探索精神結合，使參與者用「玩」的方式親近繪本、愛上閱讀。
2. 深化館藏與設施認識：遊戲設計要求參與者必須在館內探索點位、找到圖書館設施，並解讀相關解說牌才能填入答案。這有效

## 從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例 探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

地避免了單純的遊戲闖關，迫使民眾在遊戲過程中深度瀏覽並了解國資圖的多元服務與館藏分區（如繪本館藏）。

- 整合行銷與全方位體驗：此次活動不僅是定向遊戲，還設計了豐富的主題日活動，包括：兒童劇場《禮物盒劇團》的趣味互動演出；聯合出版社、繪本館、雪霸國家公園管理處等單位設攤的「繪本村嘉年華」；以及邀請金鼎獎作家劉旭恭、波隆那插畫得主陳又凌等繪本作家舉辦的一系列精彩講座。這些多元活動成功將世界閱讀日打造成一場全方位的文化盛宴。

### 5.2 執行成果數據分析

定向運動遊戲參與人次達到 3,099 人。而整體活動（包含定向運動遊戲、兒童故事劇場、繪本村嘉年華等）總計高達 10,421 人。

定向運動遊戲總參與活動人次數據彙整如下表：

項目	日期 / 期間	地點	參與人次
定向越野體驗教學（簡易版）	3 場次	國資圖涵洞區	1.049 人
定向越野體驗（長時間版）	4/1-4/30	全館	1.763 人
定向越野挑戰賽（專業挑戰）	4/19	全館	287 人
總計參與人次			達到 3,099 人

數據分析顯示：

- 簡易教學版與遊戲體驗版廣受歡迎：簡易版教學與長時間體驗版合計超過2,800人次參與，表明活動成功吸引了大量一般大眾、親子家庭與新手，實現了「全齡同樂」的目標。
- 成功轉換借閱動能：長時間體驗版設定了借閱5本繪本實體書的門檻，這項設計成功地將遊戲的吸引力轉化為實質的借閱行動，達成了推廣繪本館藏和全民閱讀的核心目的。

3. 專業與娛樂兼顧：專業挑戰賽吸引了287人參與，顯示活動不僅具備大眾娛樂性，亦能滿足追求挑戰的專業群體需求。挑戰賽專業男子組6人、專業女子組10人、親子體驗組67組，總計287人。

### 5.3 執行滿意度問卷調查分析

滿意度調查共回收 575 份有效樣本，主要以親子家庭為核心參與群體（12 歲以下佔 45.1%，19 至 55 歲佔 44.4%）。

#### 1. 活動體驗評價：

- 了解館藏與設施：71.9% 參與者表示透過遊戲能更了解館藏與設施。
- 難易度：41.9% 認為難度適中，符合多元年齡層需求。
- 時間控制：72.9% 的參與者於20至60分鐘內完成任務，顯示動線設計合理、遊戲流程順暢。

#### 2. 訊息來源：超過半數受訪者透過國資圖官方 Facebook、Instagram 及活動網站得知訊息，說明社群媒體已成為主要宣傳通路。

#### 3. 整體滿意度：整體滿意度高達88%以上（非常滿意55.7%，很滿意32.3%），顯示大多數參與者對活動內容與體驗皆持高度肯定。

## 六、結論與建議

### 6.1 結論

《閱野現蹤 定向悅讀》為國資圖 2025 年世界閱讀日推出的一項創新實踐，成功將戶外定向運動的核心概念導入館內空間，創造出

## 從探索到沉浸：以「閱野現蹤 定向悅讀」為例 探討圖書館結合定向運動之實體型閱讀推廣實踐

兼具教育性、遊戲性與沉浸感的閱讀冒險體驗。透過地圖導引、任務設計與繪本內容結合，讓讀者在館內穿梭探索、主動尋找資訊，體驗閱讀與探索交織的樂趣。

本研究分析活動設計、空間轉化與讀者回饋，歸納出以下主要發現：

1. 定向運動元素有效強化閱讀參與感：以任務挑戰取代被動閱讀，提升讀者主動性與互動性。
2. 結合館藏內容強化空間記憶和學習動機：活動設計以繪本館藏資源為核心，透過專業化的定向越野尋寶探險，將閱讀與探索融為一體，打造出充滿趣味性與互動感的學習體驗。
3. 空間規劃與互動設計提升圖書館的參與性：透過打卡點讓閱讀活動融入空間探索，同時融合了圖書館館藏資源與空間場域，實踐「閱讀即探索、知識即方向」的理念。
4. 活動多元化設計促進跨齡參與與家庭共讀：簡易版、體驗版與挑戰版的任務設計，降低參與門檻並擴大觸及對象，並透過主題式動線設計與互動任務，讓不同年齡層的民眾能在遊戲中理解繪本的多樣價值。

透過此案例可見，圖書館不僅是知識的儲存所，更可成為情境體驗與文化遊戲的平台，使閱讀行為更加立體與多樣化。

### 6.2 建議

基於本研究觀察與分析，針對未來圖書館閱讀推廣設計與發展方向，提出以下建議：

1. 深化跨領域合作機制

建議圖書館與戶外教育、科技開發、劇場團隊等單位合作，延伸活動的多元性與專業度，擴大社會資源整合。

## 2. 發展可擴充與模組化的活動設計

建構可重製與擴展的遊戲模組，讓活動可複製至不同場館或主題應用，形成長期品牌與推廣效益。

## 3. 強化科技輔助與資料追蹤分析

導入 RFID、AR 擴增實境、數位足跡紀錄等工具，有助於提升活動體驗的即時性與互動性，並提供精準的後續成效評估依據。

## 4. 擴展閱讀推廣的社會參與功能

將閱讀活動結合在地文化、永續教育、環境議題等議程，使圖書館活動成為連結社區與公共議題的文化行動。

綜上所述，《閱野現蹤 定向悅讀》不僅是一次成功的閱讀推廣活動，也提供了一個圖書館結合空間設計、體驗教育與遊戲元素的創新範式，對於圖書館在 AI 時代下的公共服務轉型具有重要啟示價值。

## 參考文獻

周倩如 (2007)。有趣的閱讀生活從公共圖書館開始 - 閱讀活動的規劃與推廣策略。公共圖書館人才培訓教材 2007.12.1 · 331、333

葉翠玲、蔡家嫻 (2020)。以創新角色探討圖書館的多元閱讀推廣模式 - 以國立公共資訊圖書館為例。臺北市立圖書館館訊 35 (4) · 53

