

## 圓夢繪本計畫推動經驗分享

### Sharing the Experience of Planning Picture Book Databases

歐陽宏吉

Hong Ji Ou Yang

熊熊數位文化有限公司負責人  
Manager of The Little Bear Co. Ltd.

#### 【摘要 Abstract】

國立公共資訊圖書館，於 2011 年建立「圓夢繪本資料庫」，目標是提供學生創作發表園地，並供社會大眾閱讀，及教育機構教學支援使用。截至 2016 年，資料庫收錄近六百多本繪本，點閱達 2 百餘萬次，使用成效卓著。因筆者參與該資料庫製作工作有五年經歷，特撰寫此文分享經驗，提供相關人員參考。

The National Library of Public Information established the Picture Book Database in 2011. Its aims are to provide a place for students to publish their creations of picture books for the public to read, and to provide these works to the educational institutions for teaching purposes. This database has archived about 600 picture books, which have been viewed more than 2 million times, an outstanding result. The author, having the experience of participating in creating the Picture Book Databases for 5 years, would like to share the experiences.

#### 【關鍵詞 Keywords】

數位圖書館、數位繪本、繪本教學、自我成長

digital library, digital picture books, teach with picture books, self-achievement

## 壹、前言

國立公共資訊圖書館（以下簡稱國資圖）基於圖書館典藏及資訊流通使命，並因「數位圖書館」的定位，於 2011 年起推動「學生創作繪本數位典藏計畫」（以下簡稱繪本計畫），針對在學學生繪本作品進行數位加值，由學生進行繪本內容的創作、由甄選廠商承擔數位化工作，打造「收藏」與「流通」功能兼具的「圓夢繪本資料庫」，將原創者授權的繪本創作，提供社會大眾線上閱讀（藍銘凱、張琬甄，2016）。

繪本計畫第一年第一批作品為臺中市明道中學學生的創作繪本，共有 52 件，第二年第二批亦為明道中學 37 項學生創作作品。開始的前兩年共有 89 件作品上線，此為「圓夢繪本資料庫」規模基礎。第三年開始，臺中市大墩國中、國立中興高中兩校也加入計畫行列，繪本語言也開始有所突破，新增英文繪本。

2016 年繪本計畫已邁入第六年，共有十五個單位簽約合作（如表 1）。簽約合作單位，已由國資圖所在中部地區，逐步向北部及南部地區擴展，學校層級、參與單位的屬性也逐漸多元化，例如亦包含在地社教文化單位，如斗六市立繪本圖書館；收錄本數、主題內容、語言，也日趨豐富。

資料庫收錄的繪本量逐漸成長，隨之而來的是行政作業、作業細節也日趨複雜。如何增進效率及提升繪本數位化品質是一大挑戰。本文將就筆者參與繪本計畫及建置「圓夢繪本資料庫」的經驗，嘗試從合作學校、學生創作者、製作廠商等角度，從實務互動中分享觀察之心得，最後再從計畫統籌者—公共圖書館所扮演的角色中，思考繪本計畫未來發展的可能方向。

表 1 2016 年與國資圖簽約創作繪本合作單位

地區	單位
臺北地區	中崙高中、靜修女中、北大高中、國立臺灣藝術教育館
桃園地區	中壢家商、振聲高中
中部地區	明道中學、大墩國中、常春藤高中、臺中教育大學、國立中興高中
雲嘉地區	斗六市繪本圖書館、雲林科技大學、竹崎高中、雲林縣政府文化處

## 貳、圓夢繪本製作實際執行之觀察

繪本計畫主要源自國資圖執行教育部補助之「閱讀植根與空間改造：圖書館創新服務發展計畫」，其中一項子計畫是「學生圓夢繪本計畫」，國資圖為徵集各級學校及單位繪本作品，訂定參與計畫辦法。

參與學校為合作學校，需規劃學年繪本教學執行計畫，學生於老師指導下，接受表達、謄稿、繪畫等基本能力的訓練，而後進行獨立創作。國資圖承辦業務單位為數位資源服務科，協同館內相關科室，制訂定「學生圓夢繪本計畫」工作目標及平台功能，撰寫規格書，並於政府採購網公告徵選廠商，經由館內外評審委員會議評選後，擇優執行。

以下就繪本計畫進行過程與學校合作面、學生創作面、廠商執行面等面向分別說明。

### 一、與學校合作面

參與繪本計畫，無疑會增加學校行政和教學業務負擔，尤其作品最終會向大眾展示，學校的投入程度，直接影響到繪本作品產出的品質好壞，這是合作的前提，以及學校參與計畫必然要有的認知。參與

的學校單位，通常需要有扮演「行政支援」與「實際教學」兩種功能的角色。「行政支援」主要是指校內資源的協調、支援；「實際教學」則為第一線老師的繪本創作教學。

一般而言，學校剛加入繪本計畫時，大都抱持「繪本就是畫畫」的想法，直覺反應歸屬於「美術老師」的專業，所以往往指派一名美術老師，負責所有的行政事務與教學。然而繪本結構上，包含文字與圖畫，各有創作上的專業，且參與計畫的學生，可能只是一般生，未必接受過如美術班等特殊才藝訓練，美術老師能就構圖、繪畫技巧等多予協助。然而，美術老師可使用的教學時數不夠，另一方面，故事文本處理的專業自信也較有限，更遑論老師還需跟國資圖聯繫，處理各項行政庶務，例如：授權書簽署、繪本資料填寫、文本校正等。可想而知，若只有一名美術老師負責全部業務，負擔自然不在話下，也無法保證每本繪本的品質。

目前搭配較順暢的學校，通常會經由學校的校長、教務主任，給予「行政支援」，協調校內相關單位和資源，並規劃完整的教案。「實際教學」上，由語文科和美術科老師，分工就繪本的文本撰寫、圖畫進行指導。若能調整規劃執行老師原本負責的行政業務，第一線老師們，就能投注更多時間與精力，於繪本專案上，協助學生產出圖文並茂的繪本。

臺中市立大墩國民中學即是一個優質範例，該校經過幾次的試驗後，「實際教學」的實施方式，對剛升上國一的學生，由國文科老師進行文本撰寫教學，升上國二後，再由美術老師指導繪圖。「行政支援」上，學校的主任、校長，支持第一線教師「實際教學」的課程規劃建議，而學校的閱讀教師，更幫忙如繪本文字校稿、與國資圖聯絡等工作。在教學與行政的通力合作下，該校學生產出的繪本創作作品，精緻與深度皆是有目共睹。

雖然這項合作案讓學校及教師增加不同的工作量，但也造就不同的工作成就。對學校而言，繪本創作不但是一項能展現全面性的教學成果，且透過國資圖協助印製的實體繪本及網路電子版等，讓教學成果廣為推廣分享，也能讓各方檢驗指教。對於指導老師來說，看到學生的成長與轉變就是最大的教學成就。

振聲中學、大墩國中的指導老師，不約而同提及，同學們經過一學期或一學年的指導與學習後，開始需要依靠自己發想故事、安排文本架構，把腦中的故事，用畫筆轉化成一頁頁的繪本故事。過程中，同學會遇到技巧不夠純熟、自我要求高但又面臨學校課業壓力、畫到一半產生的倦怠感……種種挑戰帶來的挫折，會讓同學們心中面臨兩種選擇：一是簡單畫畫了事，作業有交就好，沒有錄取出版也無所謂，日子輕鬆比較重要。二是尋求老師與同學支援，或上網找資料，解決卡關技術問題。積極調整作息，挪出畫畫的時間，渴望自己的故事也能出版。

所以老師形容，當同學見到自己的實體印刷成品時，因興奮所發出的歡呼聲「好像暴動一般」。因為他們為了把心中的故事化為實體，克服了原本的弱點，增強了自我堅持的意志力，靠著自己一筆一畫完成作品，而這一切終於獲得了成果。

老師們觀察，經過繪本創作歷程後，學生們在個性上，開始轉變得比較懂事、負責。因為他們在此過程中，學習到完成一件事情需付出代價。看到學生們對生活的態度轉變，老師們也獲得比以往更大的滿足。

## 二、學生創作面

就實務經驗所見，學生通常較缺乏故事文本發想及表達能力，畫面處理上，只要多加練習，在美術老師的指導下，進度多半能慢慢跟上。但還是可歸納出常見問題。

例如，文字與圖畫的比重不對，故事寫的絮絮叨叨，畫面塞了太多文字。若要仔細閱讀，圖畫反而影響文字視覺；若想以圖為主體來閱覽，文字又顯得太冗多；或是一開始把故事寫得氣勢磅礴、鉅細靡遺交代事件背景，來不及在頁數內完成故事後，最終草草收尾；甚或故事出現過於血腥情節，也是不在少數。若是英文繪本，必須請教英文母語者，校對或是符合慣用語法。這些問題，更顯見繪本製作的難度與專業度，每一環節都需老師即時予以修正、調整，避免學生依此文本作畫後但卻無法被採納。

圖畫結構上較有原則可循，把握畫稿維持整潔、預留空間給文字和裝訂的話，通常問題不大。例如不要重疊字與圖、草稿線擦掉、預留 20 級字空間準備擺字，做到以上三點，版面就會較乾淨。另外由於裝訂印刷尺寸為 A4，原稿最好為此比例，主要內容與邊緣保持距離，以免裁切受到影響。

學生得到的好處，可由「證書」、「自我成長」兩方面來看。參與學生可獲得國資圖頒發的圓夢繪本參與證書，是最「實際」的好處，證明自己曾完成了一項經過認證的作品，在未來申請高中、大學時是很特殊的履歷。自我成長雖然無法評分，但卻是參與學生最重要、難忘的部分。完成一本繪本，需要投入長時間的佈局、規劃、實作，鍛鍊毅力與執行能力。據大墩國中李芊瑩老師、童師薇老師的指導經驗表示，有些學生原本在課業上漫不經心，且正值反叛期，原本較不聽從老師的勸導，但在創作繪本的過程中，學生發現自我的美術天份，

並獲得同儕的真心誇獎，最後得到一本自己創作的實體繪本印刷本，還可看到自己的作品在網路上供社會大眾閱讀。除獲得自信心，也增加了對師長的信賴感，開始聽從老師的相關建議與指導，上課也更投入。因繪本創作所產生的轉變，不管對學生或教師而言，都是非常驚喜的收穫。

### 三、廠商執行面

參與繪本計畫廠商，須具備繪本編輯和資訊技術兩大能力，且不斷與時俱進。

#### (一) 繪本編輯

配合學生於學期末完成繪本的時間及圖書館的招標程序，承製廠商約有 5 個月的製作時間，需將約 100 本繪本原稿加以數位化掃描、排版、配音、印刷，其中印刷包含精裝與平裝兩種版本。

整個製作節奏好似「荒溪型」河川（乾季時涓涓細流，雨季河水滾滾），廠商須在短期內將原稿掃描整理、修圖、校對文字，把編輯材料準備好，後續工作才能連貫接續。因創作者主要為學生，在原稿的完整度會遇到如錯別字、版面留白設定、清潔度等問題，除了將原稿補邊、去除雜點文字等處理，後製須校正修補也是常有之事。

編輯的最後階段，分成紙本與電子版輸出兩種。在紙本輸出方面，廠商須選擇可處理少量、多樣化 POD 的印刷廠配合。繪本有直式、橫式兩種，裝訂有精裝、平裝本之分，在在需要印刷、裝訂的協調配合。另外，紙質的選定、扉頁、上光、書頭布等印刷細節，都是影響品質的關鍵，但用料越好，成本就越高，如何拿捏是廠商需納入考量的重點。至於電子版的輸出，還要加上文字唸稿的部分，畢竟廠

商非專業音控者，如何有效達成清楚的旁白錄製，或尋求資源協助，也考驗廠商解決事情的能力。

## （二） 資訊技術

隨著收錄本數、合作學校、使用人數日漸增多，以及載具從桌上型電腦增加到移動裝置，每年均會增加新功能的需求。廠商需掌握時代脈動和技術潮流，才能設計出好用的繪本平台。

例如 2010 年，前蘋果執行長賈伯斯（Steve Jobs）在 3G iPad 推出前，在蘋果網站上發表公開信，說明 iPad 等平台不支援 Adobe flash (Jobs, 2010)。2011 年，筆者在英國出版的 Web Designer 雜誌 181 期、186 期上，分別閱讀到相關訊息：“HTML5 REVOLUTION STARTS HERE”、“FLASH ON THE EDGE”，兩期重點內文皆著墨於 flash 將被取代的資訊及相關技術說明。國立臺灣師範大學資訊工程系碩士班莫阿奴（2012）《HTML5 多媒體設計之研究》也介紹 HTML5 各項新功能，及其與 HTML4 以及 flash 的比較。筆者當時即推測，外國已經面臨到此波蘋果所帶來的浪潮，而臺灣的「果粉」人數也相當多，隨著蘋果產品的熱銷，相信之後也會遇到一樣的問題。

圓夢繪本網站初始時期（2011~2013 年），網站以當時國內主流的 flash 設計相關播放功能，並以桌上型電腦使用為主。但隨著臺灣的無線網路頻寬、行動裝置使用人數的爆發性成長，讀者開始使用平版、手機瀏覽繪本，逐漸向圖書館反映使用不便的問題，圖書館收集相關意見後，即提出該網站需增加跨平台、作業系統的功能。因筆者較早意識到此問題，才能在網站改版時，以 HTML5、JavaScript 等技術取代原本 flash 相關功能，提供讀者更方便的使用介面。

隨著圓夢繪本收錄的本數越來越多，開始有學術單位、研究人員，利用平台內的繪本加以發揮擴充。如國立臺北科技大學互動設計

系碩士班駱金隆（2016）的研究《兒童數位圖書館資訊視覺化網站設計—以圓夢繪本資料庫為例》、輔仁大學圖書資訊學系林麗娟教授（2016）的《行動擴增實境於電子繪本資料庫之應用》等。以更進階的角度檢視，未來使用者需求除了閱讀繪本，也許還需要能使用繪本作更多應用，例如老師的教學使用。如何更方便使用繪本的內容素材，需要國資圖、使用者、維護廠商，多加觀察目前使用者的使用習慣，並思考該使用何種技術來實現。

## 參、討論與建議

繪本計畫自 2011 年啟動，至 2017 年已邁入第七年，在創作方面，有越來越多單位加入，在使用方面，也一直有高度的點閱率。以下筆者從身為計畫參與一員的視角，探討「圓夢繪本資料庫」的影響，並提出未來發展的一些想法。

### 一、「圓夢繪本資料庫」發揮的影響

繪本的製作包含文本、繪圖、聲音，數位化更包括軟體操作的層次、部分還會加工成動畫故事。以外觀而論，繪本的頁數份量相較文字書，雖輕薄許多，但卻是一個饒富感受性的生產過程，且存在美感、學習、科技使用等基本能力的激發，非常適合應用於教育與學習。

繪本製作所需的相關能力，頗能相應國內外教育重點。例如 2001 年的歐盟會議，即將美感能力（esthetics，或稱文化表達能力）與數位學習能力等兩項，列入栽培兒童面對新世紀的關鍵能力中。而分析我國的教育政策，也存在鼓勵教師嘗試多元教學策略，整合藝術與人文活動，並將資訊融入教學。（曹純瓊等人，2009）

由此可知，電子繪本是一個可用來檢視教學成果的標的物，結合文學、繪畫、音樂、口語表達等，教育學相關的研究逐漸驗證，繪本

製作的過程中，內容創作能引發參與學童的感官記憶，經由理解與編碼較易轉變成長期記憶，促使兒童能用自己的語言說出學習內容。

繪本創作的應用層面很廣，除了教育學習，心理學領域也將之應用於臨床治療，如自閉症者的潛力開發。再如犯罪學領域，受刑人心理世界的意象，也能透過繪本與外界進行溝通。近期知名例子之一，即是法務部矯正署於 2016 年首次舉辦的「收容人生命教育繪本創作比賽」，高雄二監教誨師梁瓊瑩表示，獄方管教人員常以對話方式，試著了解收容人的內心世界，但往往不得其門而入，透過繪本創作，卻可清楚看見收容人的想法。（蘇福男，2016 年 7 月 27 日）

除了特殊目的外，繪本也能為生活帶來認知、情緒等方面的調整。如成人繪本，有些流行用詞會以「療癒系繪本」暱稱，圖畫加上精煉文字，以「圖像」觸發對「意義」的感受，符合現代人因行動載具等發明而逐漸形成的「圖像式」閱讀習慣，近年來也很受閱讀市場歡迎（王佳葳，2016）。

本文主體「圓夢繪本資料庫」中的繪本創作，由各校學生自行設計，並非完全恣意發揮，而是必須先完成文本、繪圖等相關課程訓練，再更有自信地去展現自我原創精神。在創發階段，筆者與學校師生的接觸過程中，確實見證繪本的「療效」，改變了不少原本令人傷腦筋的學生。

另一方面，國資圖也在推廣階段，貫徹了社會教育的角色定位。從最早的「學生創作繪本數位典藏計畫」，上線成免費使用的數位閱讀平台，再逐漸將推廣範圍加大，為收錄的繪本進行各種增值服務。例如製作無字繪本版，讓小朋友練習看圖說故事的能力；製作有聲繪本，加上配音、文字、注音符號和漢語拼音，提供新住民家庭親子共讀的素材；還有幼童適宜的動畫繪本。許多鄉鎮圖書館說故事時間，故事媽媽也會使用資料庫中的繪本向小朋友說故事。

公共圖書館與學校教育的結合，使繪本創作不再只是被驗收的計畫成果，而是真正能觸及群眾、人心，甚至回饋創作者本身的一個循環圈，這是應用於教育與學習領域的一項成就，然公共圖書館在結構上與社區、當地文化應有更根本性的締結，未來可將與學校合作的經驗，再往另一個目標推進。

## 二、「圓夢繪本資料庫」的下一段里程

聯合國科教文組織（United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, UNESCO）於1994年的《公共圖書館宣言》提出，「公共圖書館是地方知識的門戶，提供個人及社團終生學習、獨立判斷、文化發展的環境；也提出公共圖書館是以在地為基礎的服務機關，以滿足當地社區需求為目標，在當地社區內運作（毛慶禎譯，2001）。

該宣言中，列舉數種公共圖書館的任務與角色，文化發展方面，揭示了必須「成為社區文化及藝術發展的中心，協助行程及支持社區的文化認同，反映社區文化的多樣性，提供本地社區語言的館藏，並支持傳統文化」，這段話可作為繪本計畫未來的參考指引。

當繪本數量越來越多，我們是不是能開始思考，在地生活、文化記憶，如何透過繪本創作，讓人認識、理解並給予保存。

這個想法可以呼應前行政院文化建設委員會對於鄉鎮市圖書館所期望的「生活學習中心」，讓圖書館成為地方文藝的據點，成為文史工作者的「知識基地」，成為文化發展的「育成中心」。

目前國內公共圖書館大多較偏向「資源的推廣與利用」角色，但在資訊時代逐漸產生「使用者創造資訊」的氛圍中，加乘本身對地方文化該擔負的責任。例如，與社區團體建立良好的關係，關於社區需求的調查、地方主題的開發等，能作深度的溝通；進而有系統的組織

地方主題，引導繪本創作方向，作為館藏、地方人事物等資源與創作者（可包含學生、社會大眾）之間的資訊中介者，也讓參與者兼收「從做中學」的社會教育功能。

也須顧及實際面，人力、物力、經費有限是目前社教機構普遍的問題現況。對圖書館而言，人員編制不太可能因應計畫採用專職館員，但或可嘗試以臨時任務小組，讓館員輪流擔任，擔負與社區溝通需求等任務。而與館外其他單位勢在必行的須建立夥伴關係，共同投入資源，建立雙向性合作，互利互惠才是持續性的前提，也是公共圖書館員必須挑戰的能力。

從筆者以往的經驗中，畢竟不同組織單位工作模式、決策習慣等差異，好理念也是有合作破局的風險。溫晏（2011）在公共圖書館與國民小學合作的研究中，歸納了幾項可供參考的合作建議，如：獲得上級的支持；從小規模合作啟動，勿一開始就涉入大規模的合作；保持計畫的彈性與簡單性，盡量能循序漸進、一次達成一個計畫；在溝通過程中能抱持互利、分享的心情作為前提等。

建立經驗值的過程中，館方可在合作過程中逐漸建立合作計畫的條件準則，當邀請更多有興趣的學校、單位參與前，可先評估是否能配合，以減少未來合作過程中的資源浪費，甚至終止計畫。

各地會有不同需求，若能將單一圖書館的成功經驗複製至他館，長遠來看，也許最後相關性質者的地區分館，或各縣市公共圖書館，可串聯並拓樸出更完備的主題資源網絡。

## 肆、結論

1931年阮甘納桑（S.R. Ranganathan）提出「圖書館學五律」，其中第五律“圖書館是一個成長的有機體”，早已揭示圖書館因應時代改變的必要性。而胡述兆、吳祖善（1989）倡議的圖書館「保存文

化、提供資訊、教育讀者」等功能，此服務宗旨即使經歷資訊科技洗禮，這些功能仍有值得堅守的價值。

林巧敏（2006）探討數位圖書館功能與角色的時代變遷時，重申了顧敏（2004）所分析的圖書館四個文明：從最早的文獻典藏，走向公眾閱覽、參考服務，至今成為知識市場的一份子。對應長遠以來所累積發展，將館藏視為知識基地、將文獻管理、參考服務等發展成知識管理服務，而公共圖書館更須帶著與地方文化、資源相互交流的服務本質，使讀者在圖書館環境裡，成為知識消費者與生產者，這也是自 WEB2.0 概念席捲人類資訊世界後，值得被圖書館相關從業人員（包含各類資訊服務廠商）多加理解的服務趨勢。

「圓夢繪本資料庫」無疑是公共圖書館、教育單位、資訊業界三方配合的一個時代例證，本文探討這個計畫作業流程，各單位之間、各單位之內的問題、挑戰，以及解決方案，期許可以讓有意義的事朝向更有系統性的方向發展，更是未來值得持續開發的領域。

### 【參考書目】

王佳葳（2016）。療癒性繪本創作—以「斷捨離」實踐哲學為概念之創作論述。未出版之碩士論文，國立虎尾科技大學多媒體設計系數位內容創意產業碩士班，虎尾鎮。

毛慶禎譯（2001）。聯合國教科文組織，公共圖書館宣言（1994）。譯自 UNESCO Public Library Manifesto(1994)。取自 <http://lins.fju.edu.tw/~mao/pl/uplm1994.htm>

胡述兆、吳祖善（1989）。圖書館學導論。台北市：漢美。

- 林巧敏 (2006)。數位時代圖書館功能及角色的變遷。《圖書與資訊學刊》，59，40-56。
- 林麗娟 (2016)。行動擴增實境於電子繪本資料庫之應用。教育部 105 年度大學以社教機構為基地之數位人文計畫獲補助名單。取自 <http://hss.edu.tw/wSite/ct?xItem=4545&ctNode=228&mp=1>。
- 曹純瓊、李雅鈴、王銀絲、郝佳華、鄭坤益 (2009)。自閉症親子電子繪本創作之初探。《特殊教育文集》，11，59-90。
- 莫阿奴 (2012)。HTML5 多媒體設計之研究。未出版之碩士論文，國立臺灣師範大學資訊工程學系碩士班，臺北市。
- 溫晏 (2011)。臺灣公共圖書館與國民小學合作服務之研究。未出版之碩士論文，國立臺灣師範大學圖書資訊學研究所，臺北市。
- 駱金隆 (2016)。兒童數位圖書館資訊視覺化網站設計—以圓夢繪本資料庫為例。未出版之碩士論文，國立臺北科技大學互動設計系碩士班，臺北市。
- 藍銘凱、張琬甄 (2016)。國立公共資訊圖書館電子繪本閱讀服務—以「圓夢繪本資料庫」為例。《公共圖書館》，3，6-1~6-21。
- 蘇福男 (2016 年 7 月 27 日)。監所生命教育繪本創作，療癒受刑人內心陰暗。《自由時報》，社會新聞。取自 <http://m.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1776632>。
- 顧敏 (2004)。論圖書館的四個文明。《中國圖書館學會會報》，73，21-26。
- Jobs, S. (2010, April)。Thoughts on Flash。取自 <http://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/>