



實境遊戲：未來索引

侯曉君

成功大學圖書館推廣服務組

相信自己，你一定玩過遊戲！拔河、球類、卡片、棋子、拼圖或是電腦等都算是遊戲的一種。距今4000多年前，也就是從西元前2600年起，遊戲就是人類經驗的一部分，出現在所有文化中。遊戲是一種有組織的玩耍，一般是以娛樂為目的，有時也有教育目的¹。那麼，你有玩過實境遊戲嗎？

實境遊戲是什麼呢？就是在實體環境中進行的遊戲！近年來這樣的遊戲玩法在各國都相當盛行。大家熟悉的《寶可夢 Pokemon Go》、真人密室逃脫，或是韓國綜藝節目《Running Man》中的遊戲橋段，都屬於實境遊戲的一種²。這種在真實環境的遊戲玩法就是實境遊戲，打破了遊戲與現實的界線，也就是將故事劇情搬到現實中，透過解謎的方式傳達線索，讓玩家了解其中故事脈絡³。

「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。遊戲圓桌會議的網站上指出，公共圖書館推動遊戲主要有三種模式：建置遊戲館藏並提供

1 遊戲（2021年5月28日）。維基百科。取自<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B8%B8%E6%88%8F>

2 實境遊戲是什麼？怎麼玩？圖文懶人包帶你一次看懂（2020年1月19日）。聚樂邦。取自<https://www.clubon.space/blog/posts/realitygame-intro>

3 蕭婷綺（2020）。實境遊戲與台灣文化認同交織－以密室逃脫設計為例（碩士論文）。取自Airiti Library華藝線上圖書館（系統編號U0021-G0007682116）

外借服務、舉辦活動讓讀者在館內玩遊戲、舉辦遊戲設計工作坊或經營社團以鼓勵創造新遊戲。學校或大學圖書館則可以用遊戲吸引學生使用資源，或是藉由遊戲引導學生學習學校課程相關的知識技能⁴。遊戲式學習的主要元素包含：1.提供虛擬環境、角色與多媒體，營造更好玩、更引人想探索的學習經驗；2.利用困境、謎題等造成挑戰與衝突，使學習者享受解題成就感並產生學習動機；3.讓學習者有控制感與選項，以維持注意力及興趣；4.利用反饋提供學習者在遊戲與學習上的鷹架支持；5.以學習工具或遊戲輔助提供學習者及時支援⁵。

一般傳統上認識圖書館的方式就是參加圖書館導覽或是資訊資源利用教育課程，由於實境遊戲的風行，近年來國內外皆有圖書館引入成為圖書館導覽與資訊資源利用教育的創新活動設計模式。有鑑於實境遊戲寓教於樂的功能，國立成功大學圖書館於2020年底國立成功大學校慶期間，推出實境遊戲「未來索引」，把圖書館環境變成解謎關卡，經過設計的遊戲盒與手機網頁會有故事線、遊戲指令與道具，引導玩家們更加認識圖書館，在遊戲過程中也有機會探索更多未知、有趣的發現，現在除了導覽之外，還可以到圖書館透過實境遊戲更加認識圖書館囉！



圖一 遊戲盒與道具



圖二 活動海報

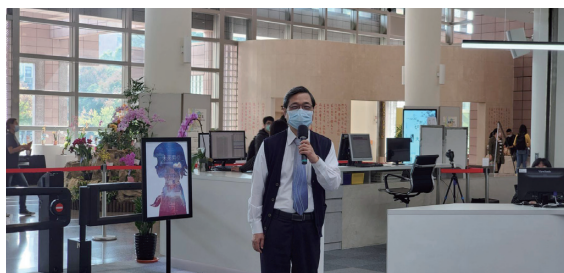
因為是臺灣首個大學圖書館實境遊戲，先將遊戲玩家限縮於成大教職員工生範圍內，主角設定為成大的同學，讓進行遊戲的玩家們更具帶入感。透過遊戲名稱「未來索引」，

4 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。

5 Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Retrieved from <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

可以窺見故事脈絡是與時空旅行有關的科幻題材，設計時也有參考一些小說作為故事藍圖，像是《圖書館戰爭》、《看不見的圖書館》等。為了讓玩家們更加認識圖書館，進而充分利用圖書館，設定以總圖為闖關解謎的場域，遊戲關卡包含其中的各項資源、設備與服務，像是自助借書機、一樓新空間、資訊檢索、館藏查詢、索書號、ISBN、樓層與平面位置、期刊架號及刊名等，都成為遊戲的一部分。

本館於2020年12月18日舉辦實境遊戲「未來索引」首發活動，限定40人參加，開放報名一天內全部額滿，可見同學們都對圖書館實境遊戲有高度興趣，參與非常踴躍。成大副校長賴明德在開跑的儀式上指出，明年是成大的90週年校慶，為了激發校內各單位規劃90週年校慶活動的巧思與創意，學校各級主管11月下旬曾前往奇美博物館，進行校外參訪，實際體驗奇美博物館的實境遊戲「穹頂計畫」，彼此激盪腦力，經歷不同方式的文化藝術洗禮，如今成大圖書館以實境遊戲，讓學生透過遊戲瞭解圖書館的設備和空間，是相當有創意的作法。成大圖書館館長王涵青教授表示，「未來索引」是國內第一套大學圖書館的實境遊戲，屬於沉浸式、自學式和遊戲式的圖書館導覽，特色是融入圖書館情境，讓玩家與圖書館有高度連結性、參與性和互動性，可以透過跨媒體遊戲，促進圖書館教學研究資源利用，塑造圖書館認同感，建立學術品牌形象。設計遊戲的芒果遊戲公司表示，遊戲共有6個關卡，前面的關卡鎖定在一樓的新的區域空間裡面，讓學生去探索，實境遊戲需要很多推理跟解謎，有點挑戰性，需要花一點時間去做觀察、推敲和思考，難度不低。報名參加遊戲的環工系余姓學生說，遊戲沒有想像中簡單，但可以在平常很安靜、嚴肅的圖書館玩遊戲，就是新奇、有趣的一件事了⁶。



圖三 國立成功大學副校長賴明德教授致詞



圖四 國立成功大學圖書館館長王涵青教授致詞

6 國立成功大學（2020年12月18日）。探索成大總圖新空間「未來索引」實境遊戲開跑。取自<https://web.ncku.edu.tw/p/404-1000-216273.php?Lang=zh-tw>



圖五 實境遊戲「未來索引」首發活動玩家們



圖六 活動開始前大家就很認真在研究

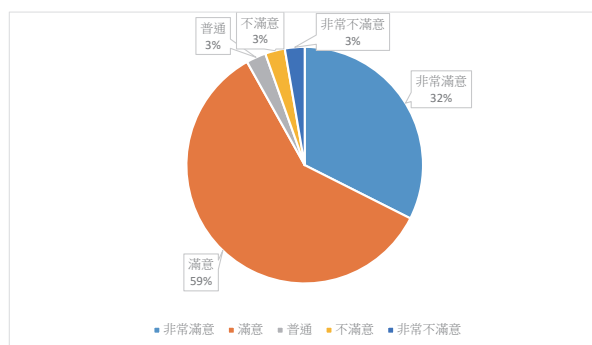


圖七 遊戲關卡：自助借書機



圖八 遊戲關卡：資訊檢索

首發活動進行滿意度調查，有效份數共37份，其中非常滿意共12份，占32%；滿意共22份，占59%；普通、不滿意、非常不滿意各有1份，各占3%（圖九）。滿意及非常滿意占了九成以上。



圖九 滿意度調查結果



回饋意見共37份，其中正向回饋有25份，占68%；其他回饋有12份，占32%（詳見表一），回饋中有提到：「可以用到以前從沒有用過的圖書館資源」，就是實現了本活動的宗旨「認識圖書館」，可見實境遊戲相當成功地進入圖書館，也走進了大家的心中。首發活動結束後，已根據回饋修正遊戲，也開放在流通櫃檯借用遊戲盒，讓同學們能隨時到館進行自己的「未來索引」。

表一 回饋意見

正向回饋	01	很燒腦
	02	蠻好玩的，但我不太喜歡德國書房那一關哈哈哈，看了提示也不太知道在講什麼，其他都蠻有趣的～謝謝
	04	感謝
	05	還不錯玩 雖然有點累 但整體不錯
	06	解謎內容文意不太好理解，但是謎題意外的有趣～
	07	玩的很開心 如果是電子書比較好
	09	感謝用心規劃 讓我第一次走進精緻的德國書房
	10	很有趣 對圖書館能有更多的認識
	11	如果不小心把後面劇情看了，要動腦的就只有德國書房那一環了
	12	Good
	13	有難度 好玩
	15	還不錯 嘿嘿
	17	需要用腦，很好
	18	好玩 可是有些好難qq
	19	很棒
	21	好玩 有難度
	25	非常有趣好玩，但題目好難 想的好累
	26	感謝成大圖書館，感謝芒果遊戲 帶我們認識成大圖書館的各項資源！
	27	很有趣
	28	還蠻有趣的，就是對箭頭的時候要反應一下
	29	非常有趣
	30	整體感覺不錯 玩到一半想找地方討論有點麻煩^^



正向回饋	34	可以到以前從沒有用過的圖書館資源
	36	很燒腦
	37	蠻好玩的，但我不太喜歡德國書房那一關哈哈哈，看了提示也不太知道在講什麼，其他都蠻有趣的～謝謝
其他回饋	03	關卡的邏輯性建議加強
	08	時間有點趕
	14	書書反光嚴重
	16	說明書上面不太應該出現有關答案的描述
	20	可以在一開始說明多一點 時間再多一點點
	22	有點bug，可以從下一個探索點找到上一個探索點的答案
	23	道具材質太脆弱
	24	需要工作人員引導！
	31	對建中數資來說太簡單
	32	對建中數資班學生來說太過簡單
	33	你們可以找台文系或中文系ㄉ寫劇情ㄐ
	35	文案寫的有夠爛，指示不清楚，沒有提示根本不能解，請不要以理工異男視角出發寫這種爛文案，有夠尷尬，你確定不找一個專業點ㄉ來寫劇情ㄐ？

致謝

本次活動是臺灣首個大學圖書館實境遊戲，除了感謝館長、副館長的支持、本組同仁盡心盡力才得以如期完成外，也要特別感謝本館典藏閱覽組與知識服務組同仁在整個研發、試驗、執行階段的全力幫忙，才讓遊戲更加圓滿！也謝謝所有參與遊戲的玩家們，是你們讓遊戲有了全新的生命！