



穿梭：在解謎中搭起與知識的橋梁——成功大學圖書館崑崙醫學圖書分館開學季活動紀實

林靖恩

成功大學圖書館崑崙醫學圖書分館

壹、前言

每年九月開學季，是大量新進使用者首次接觸圖書館的重要契機。為協助其了解豐富館藏與線上資源，並提升對館內空間及特色館藏區之認識，減少因不熟悉而產生的使用不便與困難，成功大學圖書館崑崙醫學圖書分館（以下簡稱醫分館）依例舉辦為期約一個月的開學活動——「穿梭：Bridge the Gap」，活動內包括三項：(1)線上有獎徵答；(2)線上解謎遊戲——Code：Cat-a-Logging…載入崑崙醫學圖書分館；(3)資料庫廠商擺攤市集。期盼帶領參與者自在穿梭於醫分館各館藏資源之間，增進檢索利用技能，協助其跨出學術研究及專業學習最重要的第一步，也搭起橫越落差獲取知識之橋梁。



貳、活動緣起

當今網路世界與真實空間已高度重疊，人們利用手機、平板等載具即可任意且自由地將注意力與意識切換於不同空間，甚至時常處於肉體與神智雖同處於物理空間，但實際上認知與思緒早已遊走於虛擬世界。

本次開學季活動設計靈感即源自上述概念，擷取「穿梭」一詞「來往頻繁」之意（教育部，無日期），以及「bridge the gap」在兩者之間建立連結或縮小差距的意涵（Cambridge University Press, n.d.），成為「穿梭：Bridge the Gap」活動精神及目標，並進一步將「身體置身於現實，思維同時飛入浩瀚數位世界，每個人都是無縫穿梭的超能力者。」研擬為具體文案，搭配線上檢索問答及資料庫擺攤市集等多元內容，發展為系列活動。

藉此希望能夠帶領參與者親身體驗第一次「bridge」紙本與資料庫、疑問與實證、日常與醫學資源的無限跳躍，為新進師生或尚未熟悉醫分館的既有使用者，提供一場有趣且易著手的入門體驗。有別於慣常使用之課程或教育訓練方法，在參與過程中，融入圖書館基本資訊與館藏利用內容，因而得以輕鬆了解並熟悉如何查找文獻、使用資料庫，以期未來可自行徜徉於各虛實館藏之間、網路與實體圖書館場域之間，在各類資源中無限探索。

參、活動內容與成果

整體系列活動於2024年9月9日至10月4日舉行，包含運用Google表單所設計之有獎徵答、解謎遊戲，以及協同多家資料庫廠商舉辦實體擺攤市集（如圖一）。考量資訊集中性與美觀性，亦延續海報設計視覺，架設本次開學季專屬網站，以利讀者在同一頁面中即可完成所有線上參與（如圖二）。此次活動共累計逾兩百人次填答參與，網站則超過一千兩百次瀏覽（如表一）。



「身體置身於現實，
思維同時飛入浩瀚數位世界。」
每個人都是無縫穿梭的超能力者。
一起來醫分館體驗第一次Bridge
紙本與資料庫、疑問與寶證、
日常與醫學資源的無限穿梭。

穿 梭

BRIDGE THE GAP
崑崙醫學圖書分館開學季

PLAY

9/9-10/4

【活動1】線上有獎徵答
【活動2】線上解謎遊戲
Code: Cat-a-Logging... 載入
崑崙醫學圖書分館

完成任一線上活動即可獲得
抽獎機會1次，禮券等多樣
好禮等你來拿！

活動網站

EXIT

9/18-9/19

【活動3】資料庫廠商擺攤市集
時間：10:00~16:30
地點：醫分館前方走廊

SRIS
EBSCO
Voltaire's Kitchen

崑崙醫學圖書分館
Kun-Yen Medical Library

圖一 醫分館2024年開學季活動海報



圖二 醫分館2024年開學季活動網站（網址：<https://reurl.cc/qGaMN0>）

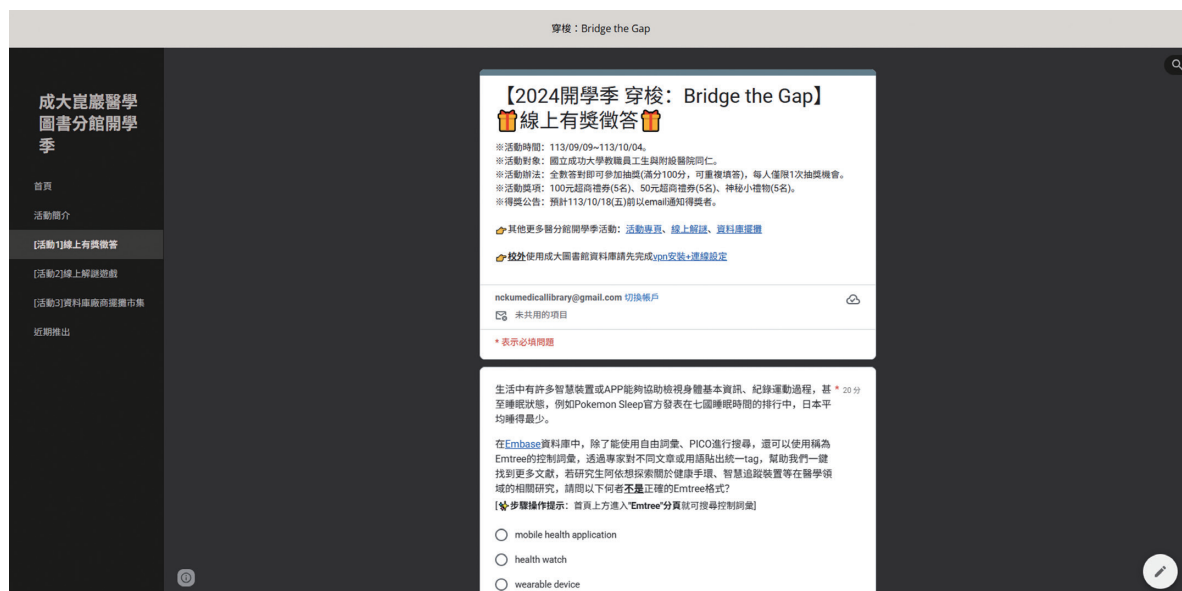
表一 「穿梭：Bridge the Gap」活動統計

類別	項目	人次
活動	有獎徵答	181
	解謎遊戲（Code：Cat-a-Logging…載入崑崙醫學圖書分館）	68
	小計	249
網站	瀏覽	1,272
	事件次數（含翻頁、點擊等）	3,299

一、線上有獎徵答——穿梭醫學常用資料庫，從日常問題檢索學術文獻

針對醫學領域常用資料庫，如：Embase、Cochrane Library等設計有獎徵答題組，並將題目表單嵌入活動網頁中，以整合內容並提升呈現效果（如圖三）。參與者在完成指定檢索任務並全數回答正確後，即可參與抽獎。題目設計結合實用檢索技巧與生活化主題，如健康手環、降血脂口服藥品交互反應、遠距醫療相關法案修正等，旨在以貼近日常情境的醫療議題作為切入點，引導參與者實際操作並學習如何選擇關鍵字、使用控制詞彙、查找與取得學術文獻，從中提升其資訊檢索與應用能力，並藉此引介本館購置之資源。

此類具實際任務與目標導向的測驗題組，不僅試圖提升讀者對本館相關平臺的熟悉度，也鼓勵其在未來能夠主動展開屬於自己的知識探索旅程，呼應整體開學季系列活動設計精神，著重於各醫學資料庫之間靈活切換，以及轉化資訊需求與尋得學術文獻之間的來回穿梭過程，是針對圖書館電子資源所進行的推廣。



圖三 醫分館2024年開學季線上有獎徵答

二、線上解謎遊戲——Code：Cat-a-Logging…載入崑崙醫學圖書分館

「坐在成大校園一角的你正滑著手機，忽然被意外吸入一個純白的異次元空間，一隻神秘胖橘貓凱特羅格一世悄然現身，提出只要幫他找回重要物品就能回歸原本的世界。毫不猶豫地，你喝下了一杯不知名 *welcome drink*，化身為一隻靈巧的貓咪（Cat）開始Logging並跳躍穿梭在奇幻的崑崙醫學圖書分館…。」

開學季另一核心活動為線上解謎遊戲，利用問卷表單之邏輯跳題與答案驗證功能設計謎題，引導參與者逐步藉由瀏覽醫分館首頁、各館藏資源等網頁，完成一次兼具趣味與挑戰性的解謎任務，進而強化讀者對本館基本資訊之認識，體驗獨有的醫分館穿梭之旅。此



解謎設計發想源自一位教師為安親班學童所打造之密室逃脫遊戲《我想回家了》，其特色為運用免費、近用性高的Google線上表單設計多重關卡與邏輯推理題目，達成寓教於樂目的（歪力，2022）。本館借鏡此概念及工具，重新轉化為融合館內特色與環境之探索任務，設計出一款專屬醫分館的解謎遊戲。

遊戲整體內容靈感摘取自「Catalog（目錄）」一詞，拆解為「Cat」及「Logging」，並結合網頁與虛擬資源瀏覽時常見的旋轉載入意義，成為本次解謎活動名稱「Code：Cat-a-Logging…載入崑崙醫學圖書分館」。形象人物也因此選擇「貓」作為闖關角色及各關卡NPC，並以目錄的英文諧音命名為「凱特羅格」，象徵其柔軟身體可靈活鑽入各縫隙間，無限穿梭於知識當中，扣合本次開學季主題（如圖四）。



圖四 醫分館2024年開學季線上解謎遊戲

謎題設計則環繞於「圖書館基本資訊」、「空間配置與利用」、「資訊檢索與獲取」、「常用服務」等面向（如表二），以具趣味性、益智及觀察力挑戰性之提問形式，再適時融入服務利用流程與醫分館歷史小知識，提升遊戲的沉浸感與圖書館實際連結，例如將成大醫學院創院院長黃崑崙教授名言「成為良醫前，先做成功的人」作為遊戲獲取道具及通關密語。此外也充分於題目內增添相關提示與說明文字，引領參與者順利找尋相關解答，以確保遊玩流暢性，期望在解謎遊戲完成後，已可初步了解並掌握圖書館服務內涵。

表二 解謎遊戲題目設計範例表

面向	解謎題目設計範例
圖書館基本資訊	🐱 凱特羅格二世：「找胖貓要的東西？本貓有一個，但這可不能免費給你，請說出🔑通關密語：Before you become a ??????, become a man。」這六個問號是？ 提示：這句話在前方關卡獲取的書籤上好像有看到？
空間配置與利用	11號電腦🖨️左手邊有個小機器，上面寫著：「請在預約時間內插入ID卡片報到並開始使用。」你看了看手機上的時間，現在正好是？ 提示1：使用醫分館電腦要在15分鐘內報到！ 提示2：使用醫分館各電腦或空間，都跟住旅館一樣，要將卡片插入報到插槽才能通電⚡⚡⚡優！
資訊檢索與獲取	你翻了翻書封，上面貼了一張便條紙：「請將我放回原本的地方。」 書籍資訊：書名《怪奇醫學研究所：72個顛覆想像的趣味醫學故事》/ 蘇上豪著 館藏地：醫分館????區 你決定前往的????區叫做… 提示1：從整合查詢網站利用題名或關鍵字查詢所有成大館藏在哪裡 提示2：館藏地分為「總圖書館」與「醫分館」等，若有借閱在架圖書需求，請實際到相應分館找尋優！
常用服務	門上寫著：「請先進行身分驗證後，再輸入要前往的地址資訊」，為了驗證身分，這時你決定如何通過門禁：(1)使用ID卡片；(2)使用手機。

整體而言，本活動獲得參與者廣泛喜愛，在五等量表滿意度調查中平均得分達4.48分，多數回饋意見認為解謎過程十分有趣且印象深刻，並期待未來能有更多類似活動（如



表三)。此互動遊戲化之學習方式，不僅有效達成介紹館藏獲取來源與基本服務內容之目的，也試圖跳脫一般圖書館利用教育模式，而以更具創意且靈活的方法行銷，讓讀者能在輕鬆參與下模擬實際情形、了解醫分館可用資源。

表三 解謎遊戲文字回饋表（精選）

解謎遊戲文字回饋精選
我很喜歡這個活動，讓我能在此遊戲的同時，從模擬的情況了解如何使用圖書館資源，相信這對我有很大幫助
解謎很好玩！很喜歡這個活動，也多知道了一些醫圖的內容，覺得很棒
很有趣的線上解謎，很喜歡~
希望有更多這樣的遊戲
設計得很好欸！清楚了解圖書館的可用資源！
覺得很有趣，可以多多辦這種活動
很好玩！建議可以搭配翻閱紙本書（如第幾行第幾個字）
遊戲設計的很用心！感覺在過程中得到很多資訊！
做的很用心~也很有趣~會讓同學們有深刻印象~很棒
讚，更認識圖書館，希望之後有更多更好玩的

三、資料庫廠商擺攤市集——穿梭於圖書館中，了解更多醫學常用資料庫

除線上參與及解謎遊戲之外，本次開學季活動亦期望邀請讀者至醫分館實際館舍空間遊走穿梭，因此與飛資得、碩睿、Wiley、Elsevier、EBSCO、Wolters Kluwer等公司合作，於醫分館外進行為期兩天之資料庫擺攤市集，藉由引人注目的擺攤活動擴大規模與宣傳性，吸引不特定經過之潛在使用者，進而提升對本館資源認識與使用效益。此活動由各廠商代表親自駐點，介紹如何使用圖書館已購置之資源、各醫學資料庫利用方式與特色，並現場即時解答讀者檢索操作疑問。

整體擺攤市集活動受熱烈響應，不僅有醫學院師生與醫護人員前來洽詢，亦有不少外籍讀者駐足參觀，聽取資料庫解說或主動提問，並嘗試註冊及登入電子資源系統開始使用。各攤位旁所設置之活動式公佈欄也提供了良好宣傳效果，在簡介過程中成為實際操作與認識的第一手指南，合乎此次開學季培養使用者掌握自在遊走於不同資料庫能力的目標（如圖五）。



圖五 醫分館2024年開學季資料庫廠商擺攤市集

肆、結語

2024年醫分館開學季活動——「穿梭：Bridge the Gap」以充滿跳躍、來回反覆於虛實世界間的知識獲取過程為概念主軸，策劃一系列穿梭館藏及空間、思維與現實的活動體驗，從透過有獎徵答練習資料庫操作、於沉浸式解謎遊戲中探索冒險，再至資料庫廠商擺攤市集進行面對面提問與交流，每個活動細節皆致力於讓讀者在輕鬆參與中，自然而然地建立起運用既有資源與自我實踐之能力，透過不同遊戲機制引導及問答過程，不僅使其知曉「圖書館有什麼」，更進一步「經驗如何使用」，即使無法親臨到場或諮詢館員，也能感受到嶄新的利用方式體驗。

圖書館本身即為知識資源連結與傳送之載體，在這場不斷嘗試且穿梭的旅程中，其終點或許並不在某個具體座標上，而是在探索與充盈過程中，為每位讀者搭起一座橫跨問題與知識之間的橋梁。



參考文獻

- 歪力（2022）。Plurk網友在Google表單製作一款密室逃脫遊戲「我想回家了」。取自
<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/54179/someone-created-a-room-escape-game-on-google-sheet>
- 教育部（無日期）。教育百科——穿梭。取自<https://pedia.cloud.edu.tw/Entry/Detail/?title=%E7%A9%BF%E6%A2%AD&search=%E7%A9%BF%E6%A2%AD>
- Cambridge University Press (n.d.). bridge a/the gap. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/zht/%E8%A9%9E%E5%85%B8/%E8%8B%B1%E8%AA%9E-%E6%BC%A2%E8%AA%9E-%E7%B9%81%E9%AB%94/bridge-a-the-gap>