



國立公共資訊圖書館

用夢想設計人生— 全國公共圖書館巡迴展

提案者

洪敦明



▲臺南市長黃偉哲與參加的民眾合影

企劃感想

過去輔導中輟生的經驗裡，一個孩子只要找到真正想做的事情，就能走出人生的卡關。為了接觸圖書館的潛在讀者－青少年，策展嘗試將「書」重新定義為人生未來之門的「鑰匙」，借助「書籍」與「實境遊戲」的力量，讓閱讀可以是夢想的起點，而實境遊戲可以是夢想的行動。因解謎破關的樂趣，讓讀者在各大圖書館裡面穿梭解謎，吸引更多年輕族群來圖書館一起作夢。

專家推薦－陳昭珍（中原大學通識中心講座教授）

「用夢想設計人生巡迴展」共分為『用夢想設計人生主題書展』、『用夢想設計人生主題展覽』、『未來之門實境遊戲』三部分，重新包裝主題書展，用一本本的好書與實境遊戲體驗，幫助讀者打開未來的夢想大門。活動對象鎖定青少年及年輕人，吸引大小朋友走進圖書館閱讀，是國內公共圖書館吸引青少年進入圖書館的最佳典範。此活動也說明，



▲遊戲盒

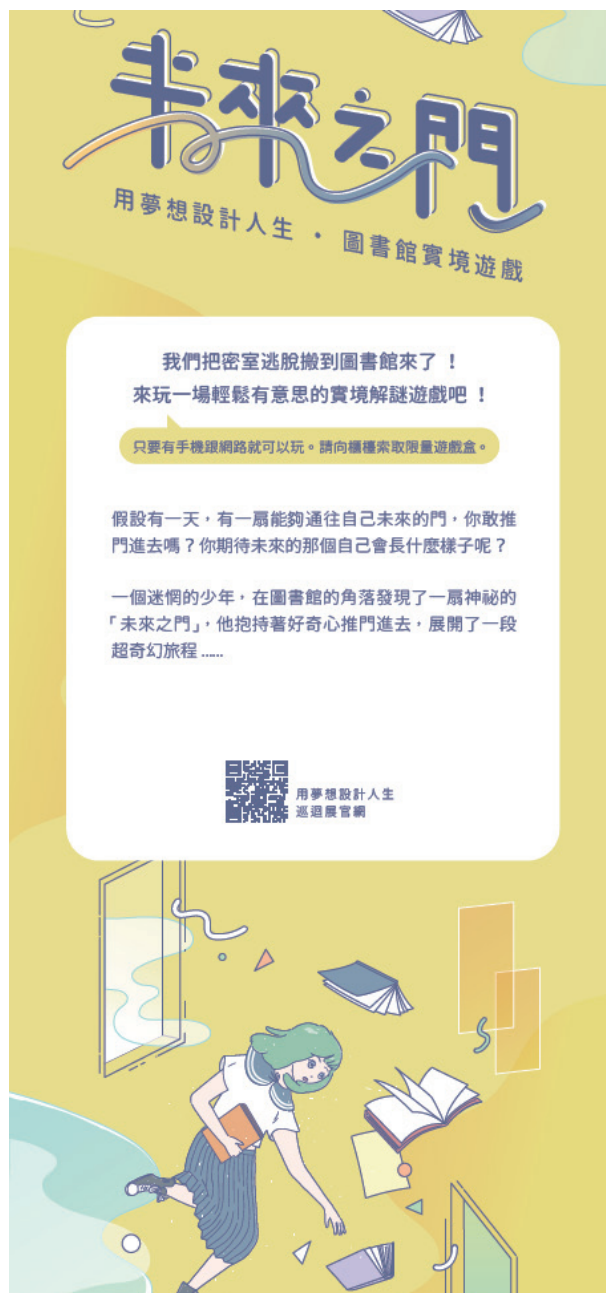
只要活動符合青少年興趣及需求，青少年還是很願意閱讀。活動也提供各縣市公共圖書館申請展出，推廣全民閱讀，縮短城鄉差距，延伸活動效益，很有創意。

摘要

為了把傳統閱讀體驗與時下最新的實境遊戲做一個重新整合，也找回公共圖書館的青少年與青年讀者，國立公共資訊圖書館（以下簡稱國資圖）策劃「用夢想設計人生－全國公共圖書館巡迴展」，分為『用夢想設計人生主題書展』、『用夢想設計人生主題展覽』、『未來之門實境遊戲』三部分，搜羅上百本與人生設計有關的圖書、繪本與展覽，吸引大小朋友前來閱讀並體驗實境遊戲，了解人生設計的概念與作法，讓每個讀者透過閱讀一本書、一場實境遊戲，找到自己的人生藍圖，發現專屬於自己價值不斐的寶藏。為解答廣大讀者的人生疑惑、找回重新設計人生的鑰匙。

一、設計理念

用夢想設計人生的概念源自於史丹佛大學的「人生設計課」被紐約時報評為史丹佛大學最火的課程之一，是第一個將設計思考，用在生涯規劃上的課，專門解決人生中最難的問題「我這一生要做什麼？」。與傳統的生涯規劃不同的是，人生設計不只要「了解自



▲未來之門實境遊戲介紹



▲關卡介紹折頁

己是誰」，也重視自己「想要成為什麼樣子」，並運用設計思考的方式，規劃前往理想樣貌的路徑。國資圖結合縣市、鄉鎮圖書館等資源，以主題策展方式將館藏資源以多樣化方式呈現，如書展、海報以及多媒體、文化講座等，整合資源於縣市圖書館舉辦巡迴展，提供各縣市申請展出，俾利推廣全民閱讀，縮短城鄉差距。配合館搭配巡迴展，辦理說故事活動、講座等活動。此外，將傳統閱讀連結時下最夯的實境遊戲，希望吸引大小朋友走進圖書館閱讀、探索人生。活動目標為：

- 1、書展之中心主題：如何去勇敢逐夢、設計自己的未來。因此，這些「書籍」就有如帶領讀者前往未來的「未來之門」，讀者在打開這些書籍的同時，就如同打開一道道通往自己未來的門。
- 2、「未來之門」除了是整個巡迴展的主題，同時也是實境遊戲的故事主題，透過奇幻的劇情腳本，吸引青年與青少年的參與，讓更多的讀者有機會透過遊戲的力量，接觸能夠改變人生的書籍，進而探索屬於自己的「未來之門」。
- 3、閱讀是未來之門。希望透過「未來之門」這個主題帶出此概念，亦即讀者能夠透過閱讀，從中看見許多不同的人生故事、人生抉擇，等著讀者去開啟、探索。

二、推廣對象：各縣市鄉鎮圖書館青少年讀者、青年讀者

三、辦理期程：108年7月6日至110年6月27日

四、活動內容：

活動內容包含主題書展及未來之門實境遊戲。在實境遊戲方面，本次策展目標對象是

青少年與青年，把年齡區間設定在 15–30 歲範圍。因在這個年齡區間，對於未來定位正感到迷惘，人生設計的概念能夠產生很大程度的幫助。因此，視覺以微奇幻且活潑的方式呈現，共設計六個關卡，含一個教學關與五個關卡，關卡系統則運用官方 LINE 帳號進行設定。

1、故事腳本：《未來之門》

18 歲的小舒正為了即將到來的選擇科系而煩惱。爸爸、媽媽以及老師，還有許多網路上的文章，似乎都說著截然不同的方向，有些人建議要選擇會賺錢的科系，也有人說要選擇自己有熱情的科系。到底要往哪個方向努力呢？小舒陷入了迷惘。這天他來到了圖書館，突然發現在沒有人注意的角落，有一扇門正微微的發著光，上面寫了小小的字「未來之門」。抱著好奇的心，小舒推了門進去，沒想到卻踏上了一趟奇幻的旅程。在門的那一端，有著更多的門，但是每一個門裡面都能夠看見自己不同的未來。25 歲的自己、30 歲的自己、35 歲的自己。每個門板上面都有著奇妙的拼圖，似乎只要拼上不同的內容，就能夠看見不同的可能，於是小舒開始嘗試，想要遇見那個心目中、未來的自己。

2、遊戲規劃

實境遊戲需配合不同場館進行巡迴，每個場館的空間配置、空間物件、書籍位置也都有所不同。因此本次採用實境遊戲模式為「藉物解謎」形式，主要透過「物件」而非「空間」與手上的物件互動，進而得到謎題答案的遊戲。然而，透過「只能在特定地方看見、取得的物件」來進行遊戲，就能夠達到如同空間實境遊戲的效果。讀者在這次的《未來之門》遊戲中，與展覽的遊戲道具、書籍、甚至巡展館的館藏進行互動，引發讀者探索展覽、探索圖書館的興趣。此外，遊戲結合圖書館設施地點、館藏內容或閱讀推廣相關內容，讓參與的民眾能夠透過遊戲體驗理解熟悉各圖書館空間規劃、認識圖書館教育或館藏內容。



▲讀者藉由觀展進行生涯規劃

五、推廣策略及執行方式

用夢想設計人生－全國公共圖書館巡迴展的分工方式主要由國資圖策劃展覽，開放鄉鎮級圖書館申請報名，再由縣市級圖書館統籌轄內報名狀況，最後依據各申請館的需求排定展覽期程，並於開展前辦理說明會，向各館承辦人員說明布展細節與實境遊戲操作及說明方式。各展出館分屬不同縣市，透過參展館和縣市利用自己的行銷通路，由各地圖書館經營在地的新聞與社群媒體，透過報導露出搭配上其他通路、地方首長的參與等，可以擴大活動的效益，達到聯合行銷的效果。



▲讀者透過實境遊戲探索人生

六、預算：教育部補助款約新臺幣 76 萬元。

七、具體成效

(一) 傳播效益

本次活動開展記者會獲得近 20 間報章雜誌媒體（含線上、紙媒）進行報導，後續媒體曝光上，到各縣市巡展亦有配合媒體報導及社群宣傳，目前已巡迴 28 所公共圖書館合計共約 64,773 觀展人次。



(二) 影響力道

本次因加進了實境遊戲，考量許多館員對於遊戲不熟悉且業務繁忙，在推廣上有阻力，因此比當初的效益評估有所減少。但許多玩家身為教育工作者、教師或輔導相關人員，在體驗時皆表示本套遊戲的概念極佳，願意帶回去持續進行深度操作。



▲媒體報導

(三) 圖書館資源推廣

本次選書與遊戲的搭配也受到許多讀者喜愛。許多平時並非圖書館常態運用的民眾，透過這次活動才認識到圖書館資源、分類方式、電子館藏查詢等運用方法，甚至才知道附

近有圖書館的存在。本活動在圖書館資源的推廣上確有達到一定成效。

八、未來執行改善建議

本次活動反饋良好，但亦有許多能夠精進之處，以下列出建議：

- 1、本次實境遊戲在執行時與巡迴館的溝通上未臻滿意，由於承辦人員異動，無法協助說明以鼓勵更多人體驗實境遊戲的樂趣。
- 2、實境遊戲系統原預定使用網頁，惟因網頁系統開發未能如期完成，而改用 LINE 軟體。但經過觀察後，LINE 軟體成效良好，免去許多登入與瀏覽器的相容性問題，對於年紀稍長的玩家而言，是相對熟悉的介面。建議未來若仍有推廣的操作，就算能夠使用網頁系統，也應優先考慮 LINE 軟體，尤其是在年齡層比較廣的對象，讓參與的讀者不因系統不熟悉而卻步，失去了推廣目的。

