

利用創新密室逃脫遊戲推廣國立臺灣圖書館 特藏資源

Using Creative Escape Room Game to Promote Special Collections of the National Taiwan Library

柯俊如

Chun-Ru Ko

國立臺灣圖書館編輯

Editor

National Taiwan Library

Email: crko@mail.ntl.edu.tw

【摘要】

密室逃脫遊戲自 2007 年於日本出現後，廣受各國玩家喜愛。近年來國內外圖書館也嘗試引入密室逃脫遊戲，以吸引民衆進入圖書館。基於遊戲式學習對於學習成效的幫助，圖書館員亦將密室逃脫遊戲用以進行圖書館利用、資訊素養、閱讀推廣等教育。由以往文獻中可以發現，密室逃脫遊戲確實有助於圖書館的推廣及教育，然而皆未用於圖書館特藏的介紹。特藏在圖書館注注是最少人認識的資源，有鑑於此，國立臺灣圖書館於 2019 年首次設計以特藏與相關服務為主的密室逃脫遊戲。根據問卷調查結果，70.7%受訪者表示此遊戲很有趣，63%受訪者表示因為此遊戲提升對圖書館的認識，且參與者確實會加深其對於特藏的興趣與認識。本文將詳加說明此創新特藏主題密室逃脫遊戲的設計細節與成效，以供其他圖書館參考。

【Abstract】

The Escape Room Game originated in Japan in 2007 and popularized in many countries. Recently, both domestic and foreign libraries attempt to use the Escape Room Game design to attract readers. Also, due to game-based learning that can bring learning effectiveness, librarians use the Escape Room Game design to do the library instruction, information literacy education, and reading promotion. Based on the research results, the Escape Room Game can benefit the promotion and education of the libraries. However, there was no one to use the Escape Room Game to introduce special collections in libraries. Considering that special collections are resources that very few people know in the library, the National Taiwan Library designed a creative Escape Room Game to promote the special collections and related services in 2019. According to the survey, 70.7% of respondents said the game was fun, and 63% of

respondents said the game makes them more familiar with the library. The game enhanced their interest and knowledge of the special collections as well. This article will demonstrate the game design and players' feedbacks in detail.

關鍵詞：密室逃脫、遊戲式學習、圖書館利用教育、特藏、資訊素養

Keywords: Escape Room, Game-based Learning, Library Instruction, Special Collection, Information Literacy

壹、前言

「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。

遊戲類型有許多種，其中，密室逃脫遊戲乃是多種遊戲類型的綜合體，結合了實景角色扮演遊戲、情境式電玩、解謎尋寶遊戲、互動式劇場與鬼屋及探險遊戲節目與電影等元素，參與遊戲者須在特定時間內解開謎題才能離開特定空間 (Nicholson, 2015)。由於密室逃脫遊戲受到多人喜愛，近年來國內外皆有圖書館引入密室逃脫遊戲，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。

國立臺灣圖書館 (後文簡稱國臺圖) 前身為臺灣總督府圖書館，故典藏大批自 1914 年起徵集的臺灣、南洋、南中國之重要史料。然而，此批書籍作為特藏妥善保管，平時少為人所知，僅有研究人員利用。Linard (1987) 以美國圖書館特藏部門做為調查對象，發現由於公共圖書館的服務對象為一般民眾，因此，主要資源會用以滿足民眾的日常需求，而無法投入於特藏部門，這成為公共圖書館在特藏管理及推廣上的相似困境。

國臺圖具有公共圖書館的功能性，館藏及服務亦以社會大眾作為規劃對象。國臺圖於 2007 年設立臺灣學研究中心，希望藉由書展、營隊、講座及提供專屬閱覽空間等方式，以增加民眾對於特藏的使用及認識。有鑑於遊戲形式有利於

降低認識特藏的門檻，2019年國臺圖嘗試推出特藏主題的密室逃脫遊戲。

貳、遊戲式學習與密室逃脫遊戲

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（Nicholson, 2015）。

遊戲式學習背後有著學習理論的支持。行為主義強調刺激與增強對於行為改變的影響，玩家在接受刺激與反應的過程中會照著遊戲規則達成目標。認知主義指出學習是資訊處理的過程，玩家在遊戲中會觀察、反思與推論規則，並把類似遊戲的經驗運用於新的脈絡。人文主義以學習者為中心，學習者會在合作且具支持性的環境中發展自我，玩家在遊戲裡可以設定自己的規則並依照自己的步伐前進。建構主義重視在社會互動的過程中建構知識，玩家在與遊戲的互動過程中會建構起對於遊戲世界的理解（Wu, Hsiao, Wu, Lin & Huang, 2011）。

除了學習理論的依據，研究也指出扮演遊戲角色有利於增加學習者的投入程度，且在遊戲中的決策會帶來立即結果，因此學習者在遊戲中會更注意自己的角色與責任。若遊戲為多人參與的，還會有利於促成合作式學習、增加社會建構知識的機會及培養團隊合作技巧（Nicholson, 2015）。

密室逃脫遊戲是由團隊成員在時間限制內共同解決多個謎題以逃脫房間的遊戲。由於房間內會設定不同類型的謎題，團隊成員可以同時間各自發揮專長，藉由仔細觀察房間內的物件，以及進行創意思考與批判性思考來解謎（Wiemker, Elumir & Clare, 2015）。密室逃脫遊戲有助於培養創意及批判性思維，且有利於養成團隊合作能力及良好溝通技巧，又能吸引不同年齡層玩家的興趣

(Puetz, 2018)。此類型遊戲最早為 2007 年出現於日本，2012 年至 2013 年於亞洲快速成長，接著再傳到歐洲、澳洲、加拿大與美國，成為各國廣受喜愛的遊戲類型 (Nicholson, 2015)。

通常密室逃脫遊戲會設定一個故事主題作為遊戲背景，主題類型包含：軍事行動、解除爆炸裝置、解救人物或動物、逃離監獄、尋找失蹤人口、找出犯人...等，有些遊戲背景故事與歷史地理主題有關，或是會運用到科學、小說人物等，都可以加深玩家印象，帶來學習效果。少數遊戲會安排角色與玩家互動，甚至讓其說明故事背景，但是多數是透過影片或一些文字來呈現背景故事 (Nicholson, 2015)。房間的主題、布置、謎題、故事陳述加起來將會創造更具逃脫實感的體驗，使玩家能更投入其中 (Wiemker et al., 2015)。

密室逃脫遊戲常見的謎題類型包含：尋找遺失的物件、算數、以不尋常的方式使用某個物品、在圖片中尋找物品、尋找符號 (Nicholson, 2015)。謎題設計可分成三種類型：需動腦推論得到解答、需使用體力達成任務要求、需綜整謎題答案得到最終關卡解答 (Wiemker et al., 2015)。謎題可以是線性設計，由第一個謎題帶來第二個謎題直到最後關卡，也可以是謎題毫無順序的開放設計，但仍需解決所有謎題後才能解開最終關卡。平衡謎題難度是最難的部分，太難會使玩家感到挫折，太簡單則會使其覺得無聊，都會導致放棄遊戲 (Nicholson, 2015; Wiemker et al., 2015)。

密室逃脫遊戲的解謎過程中會需要幾種技能：能搜尋線索或物件、能觀察出重要線索、能將線索與正確的謎題連結起來、能記住數字或符號的順序、能找出符號或線索的特定順序、能有效進行分類，同時也要有一定的數學與字彙知識背景 (Wiemker et al., 2015)。這些技能亦是圖書館讀者在搜尋與使用資訊時所會運用到的，故圖書館很適合藉由辦理此遊戲培訓讀者之資訊尋求與利用能力。

Choi、An、Shah 與 Singh (2017) 便在其研究中，將密室逃脫遊戲的歷程與 Kuhlthau (1991) 的資訊搜尋歷程 (Information Seeking Behavior) 模型做出對照對照如表 1：

表 1 資訊搜尋歷程六階段與密室逃脫活動歷程對照表

| 資訊搜尋歷程 六階段 | 開始 | 選擇 | 探索 | 闡述 | 蒐集 | 表達 |
|----------------|----------------|----------------------|--|----------------------|--------------------------------|----|
| 密室逃脫 活動歷程階段 | 獲得 任務 問題 | 前往書籍 與活動海 報所在地 | 瀏覽與任 務主題相 關的書籍 與活動相 關海報、 探詢周圍 環境 | 蒐集資料 以聚焦或 獲得信心 | 於聚焦的方 向獲得對解 答有用的重 要資訊 | 解鎖 |
| | | | | 閱讀書籍或活動相關海報 | | |

Kuhlthau (1991) 的資訊搜尋歷程模式中，開始階段 (initiation) 指的是缺乏知識而產生不確定性，選擇階段 (selection) 指的是辨識出大方向的範圍、主題或問題而準備開始搜尋，探索階段 (exploration) 為搜尋過程中遇到不一致的訊息而增加不確定性，闡述階段 (formulation) 為聚焦觀點並減少不確定性，蒐集階段 (collection) 為聚焦觀點後蒐集相關資訊並深化興趣及任務使不確定性消退，表達階段 (presentation) 乃完成搜尋後產生新的理解並能應用 (林妙樺, 2012)。藉由舉辦密室逃脫遊戲，將有助於引導參加者經歷此歷程。

參、圖書館密室逃脫遊戲案例

國內外公共圖書館與學術圖書館皆有執行密室逃脫遊戲的案例，然而考量到讀者安全以及圖書館館舍空間，遊戲設計上皆避免將讀者單獨鎖在室內，且不會收取費用。另外，圖書館的密室逃脫遊戲也通常設定在 20 至 45 分鐘內結束，時間較專門的密室逃脫遊戲短，題目設計也較為簡單 (D' Orio, 2018)。

美國的大學圖書館固定會開設圖書館資源利用課程給新生，許多圖書館便

採用密室逃脫遊戲的設計課程，讓學生在闖關過程中認識圖書館的空間、服務與資源，以及進行資訊素養教育。在此過程中，也可以讓學生認識彼此並學習團隊合作。尼亞加拉大學與卡內基美隆大學的圖書館甚至會參考美國大學與研究型圖書館協會制定的資訊素養標準來設計遊戲，確保遊戲確實能有利於資訊素養養成 (Smale, 2011)。由於這樣的課程是每學年都會重複舉辦的，有些圖書館因此開發網頁版的遊戲 (Smale, 2011)，或設計出可以攜帶著操作解謎的 PDA 版本遊戲 (Hsu et al, 2009)。

德州大學奧斯丁分校於 2016 年舉辦的密室逃脫遊戲「圖書館越獄」，學生經歷的關卡包含：解字謎、使用字謎解答查詢資料庫得到文章、利用書名查詢書籍所在架位、於架位上找到假書內的線索並依線索抵達指定地點、於指定地點獲得雷射筆以照出隱形墨水寫的密碼。在遊戲過程中，學生將學會如何利用圖書館網頁找到學術文章、如何運用關鍵字與布林邏輯搜尋、如何找書跟借書，且會熟悉圖書館的空間與服務及增加合作溝通。原本僅有 20% 學生會參加圖書館導覽課程，執行此遊戲後則增加為 60% (Ruffn & Mirandaa, 2018)。

加州州立大學弗雷斯諾分校於 2017 年舉辦以唐納川普為主題的密室逃脫遊戲工作坊。遊戲過程中，學生要利用館藏目錄找到一本川普的書籍、利用資料庫查到一篇關於川普的學術文章，並用正確格式引用。學生還需要利用新聞資料庫查詢川普推特訊息相關新聞，且要能使用資料庫查核假新聞並說明判斷方式。最後，學生要去編輯維基百科的川普條目，在其中引述推特或新聞之資料來源。許多學生因為此活動才開始使用推特，或初次得知維基百科是可以由網友編輯的，他們在活動結束後會願意花更多時間找到可信資料來源 (Pun, 2017)。

美國公共圖書館設計的密室逃脫遊戲，通常以年齡層較低的讀者為設計對象，更像單純的遊戲而非課程，圖書館往往會利用較有趣的主題設計解謎遊戲，以吸引讀者進入圖書館。例如 2016 年莫頓詹姆斯公共圖書館舉辦殭屍主題的密

室逃脫遊戲，要讓玩家解決謎題、找出解藥治療殭屍（Thoegersen & Thoegersen, 2016），2017 年基爾戈公共圖書館因應科學怪人 200 周年，設計科學實驗室與科學謎題的密室逃脫遊戲（Drapers, 2018），以及 2018 年卡斯區公共圖書館設計了魔法世界般的空間，並穿了巫師裝來進行哈利波特主題的密室逃脫遊戲（Mentock, 2018）。

國內的公共圖書館在設計密室逃脫遊戲時，則較有教育意涵，通常會結合圖書館利用教育。例如新北市立圖書館新莊裕民分館在 2017 年與丹鳳國小合作推出的「圖書館密室逃脫—解書之謎」活動，讓闖關者在解謎過程中了解圖書分類、如何找書及認識圖書館資源（新北市立圖書館, 2017），臺北市立圖書館在 2018 年推出的「界閱實境解謎」活動，則是藉著遊戲讓民眾更熟悉電子書的借閱（吳佩旻, 2018）。

國內公共圖書館亦會將密室逃脫遊戲與繪本親子閱讀活動結合，像是新北市立圖書館 2018 年與樂輔快樂活動工作室合作舉辦的「逃出繪本親子密室逃脫」活動，藉由自製繪本的故事內容，讓親子共讀並破解關卡（葉書宏, 2018）。2019 年新北市立圖書館則和五華國小、桃子腳國中小學、德音國小、復興國小、中港國小及台灣逃脫實境工作室共同推出「閱讀密室逃脫體驗教育」（台灣逃脫實境工作室, 2019），學生需要先借閱指定書籍，閱讀後完成線上閱讀理解測驗，過關者再組隊報名現場密室逃脫遊戲（杜筱梅, 2019）。

圖書館除了藉由在館內舉辦密室逃脫遊戲提供讀者學習機會，亦可以邀請讀者擔任遊戲設計者，如新北市圖新莊裕民分館與新莊丹鳳國小資優班師生合作（新北市立圖書館, 2017），莫頓詹姆斯公共圖書館邀請 15 至 25 名 9 至 13 歲讀者參與遊戲設計工作坊（Thoegersen & Thoegersen, 2016）。在遊戲設計的過程中，讀者將會更熟悉圖書館，且也會一起腦力激盪，發揮創意與邏輯思考能力，甚至學習如何寫腳本、製作道具與影片。

另外，圖書館也可以邀請其他密室逃脫遊戲設計團隊利用館舍空間舉辦活

動，遊戲主題不一定要與圖書館密切相關。例如，2019 年臺東縣政府文化處圖書館便與國立公共資訊圖書館合作，於圖書館進行林志育老師所設計的「未來之門實境遊戲」，此遊戲的對象為青少年，藉由此遊戲引導其進行生涯探索與規劃（張金源，2018）。

肆、國立臺灣圖書館特藏主題之密室逃脫遊戲

由於以往文獻缺乏結合密室逃脫遊戲與特藏推廣的經驗，故國臺圖先於 2019 年 3 月舉辦兩場次試玩活動，參考試玩結果後，再於同年 7 月正式執行營隊活動。下文將說明試玩階段與正式營隊的遊戲故事背景、活動流程、關卡謎題之設計，以及活動進行的成果與反饋。

一、遊戲故事背景

由於國臺圖的特藏具臺灣學主題特色，加以此遊戲有偵查破案的性質，故在故事背景設計上取材偵探小說福爾摩斯，並結合本土元素，設計「福爾摩沙偵探（原型為福爾摩斯）」、「花生助理（原型為華生）」及「愛玲演員（原型為艾琳艾德勒）」作為故事角色。角色設定有參考原著，希望能因此讓遊戲參與者對於福爾摩斯系列小說產生興趣。另外，現場亦以探案作為環境布置之設計元素。

試玩階段分成上午及下午兩個活動場次，第一場次為「跨時空越讀者：特藏搜查趣」，為福爾摩沙偵探穿越時空到 1920 年代的臺灣總督府，必須連線身在 2019 年國臺圖現場的花生助理，利用國臺圖的資源解答問題、取得通關密碼，才能回到現在。第二場次為「好事花生：特藏尋寶記」，則是福爾摩沙偵探回到現在後，與花生助理失去聯繫，福爾摩沙偵探得知國臺圖有一名神準算命師，他必須依序破解關卡，才能獲得算命師的所在地，取得籤詩與花生助理的位置。

正式進行的密室逃脫遊戲為營隊活動，名稱為「福爾摩沙偵探與花生助理

的冒險」。福爾摩沙偵探與花生助理探案多年後，一起經營粉絲專頁紀錄探案歷程成為網路紅人，花生助理卻在成名後突然失蹤。福爾摩沙偵探收到匿名信得知花生助理是在國臺圖 6 樓消失的，故前往偵查，在偵查時遇到愛玲，獲得一個內有 8 張內容不完整的信紙之信封。福爾摩沙偵探要在國臺圖 6 樓現場尋找線索以看到完整信件，才會得知花生助理的失蹤原因。

試玩階段的故事主要是用來增加趣味性與闖關動機，正式營隊的故事則參考文獻案例，加入資訊素養教育意涵。完整信件內容裡會提到，花生助理是在經營粉絲專頁時，因為有分享假新聞、違反著作權使用他人圖像影音、人肉搜索等行為，造成對於愛玲的傷害，而引來愛玲的報復。館員會藉由此故事內容帶領參與者進行資訊素養方面的討論。



圖 1 活動海報與角色視覺

二、 遊戲流程與謎題設計

「跨時空越讀者：特藏搜查趣」場次的活動為 2 小時，不限制報名人數及年齡層。參與者需要回答 5 個謎題，謎題之間並無關聯性，若選對謎題選項，

將會獲得 NTLSC 這組代表國臺圖特藏的英文簡寫通關密碼。

謎題設計是爲了讓參與者知道國臺圖特藏資料庫的使用方式、不同特藏資料庫的差異、特藏調閱的方式與特藏保存環境的注意事項。考量到一般民眾不熟悉特藏服務，故設計提示板，以顯眼顏色標出與答案相關的句子。參與者仔細觀看提示板，即可答對題目，憑正確答案換取禮物。

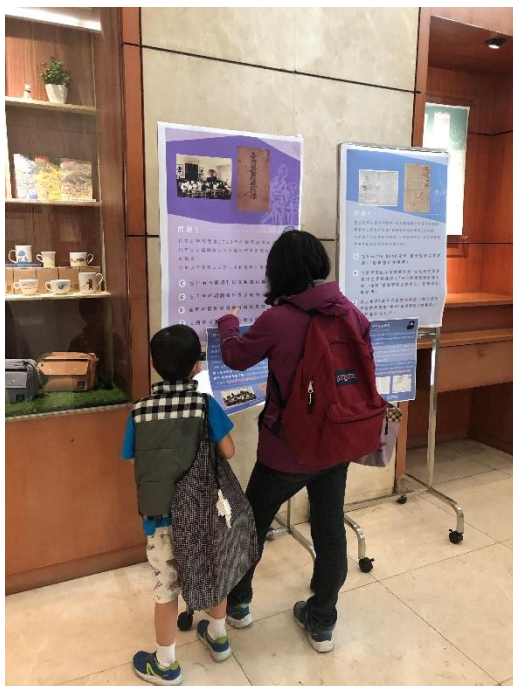


圖 2 「跨時空越讀者：特藏搜查趣」活動現場

「好事花生：特藏尋寶記」此場次有 3 個關卡，需要至國臺圖 6 樓指定區塊找出答案，每個關卡都有安排關主協助。爲了控制同一時間內的尋寶人數，2 小時內每隔 30 分鐘才會開放一次參與者組隊參加，一隊最多 4 人，同一時段最多 20 人，不限年齡層。

每個隊伍會領到信封袋，內有樓層平面圖、關卡題目、活動背景故事，接著要依順序找出 3 個關卡答案。第 1 關要求參與者在臺灣總督府舊籍複製本區利用題目紙上的索書號找出書籍，完成書名克漏字，克漏字的答案爲「臺灣鳥瞰圖」，即第 2 關要解題的展板。依據樓層平面圖，參與者可找到第 2 關所在地，接著再利用臺灣鳥瞰圖完成地名克漏字，克漏字的答案即爲第 3 關所在地

的「番社采風圖」。參與者要在番社采風圖主視覺看板前，找出題詞有誤的番社采風圖複製品，即會在圖面上發現「圖書醫院」四個字，也就是故事中算命師的所在地及領獎品處。獎品包含對應3個關卡的籤詩明信片，明信片上會介紹臺灣總督府圖書館、臺灣鳥瞰圖及番社采風圖，同時還利用古地圖標示花生助理的所在地。希望這些獎品會讓參與者在遊戲結束後對於特藏留下印象，並進行延伸學習。



圖3 「好事花生：特藏尋寶記」找書關卡



圖4 「好事花生：特藏尋寶記」臺灣鳥瞰圖找地名關卡



圖 5 「好事花生：特藏尋寶記」番社采風圖關卡

「福爾摩沙偵探與花生助理的冒險」因為是有報名機制的營隊，故參與者為 11 至 14 歲學生及少數陪同家長共 51 人，分成 8 隊。每個隊伍會領到一個信封袋，內有答題紙、提示卡、題目卡、樓層平面圖、活動背景故事。

遊戲共有 8 個關卡，為避免所有隊伍同時擠在一個關卡，故安排 8 隊拿到不同闖關順序的答題信紙。每張信紙上有 8 個克漏字，1 個克漏字對應 1 個關卡顏色，每張信紙會有不同的克漏字顏色排序，各隊要依照信紙上的順序，於 40 分鐘內完成各關卡要求以取得克漏字答案。

有 3 個關卡使用試玩階段的題目，「跨時空越讀者：特藏搜查趣」場次的題目整合為 1 個關卡，「好事花生：特藏尋寶記」場次則保留舊籍複製本區尋書與臺灣鳥瞰圖找地名的 2 個關卡。其他新的 5 個關卡中，1 個關卡是番社采風圖的小測驗，1 個關卡是於館藏舊籍專賣類書展看板中找答案，希望藉此提升參與者對特藏的認識。另外，還增加了 3 個操作題，正確操作微縮閱讀機、國臺圖特藏資料庫、國臺圖購置資料庫即可獲得 3 個關卡的克漏字小卡。

取得克漏字的方式，除了找書名、找展版上的文字外，集合並分享各自信紙上的內容，湊成完整故事後再進行延伸討論。



圖 6 「福爾摩沙偵探與花生助理的冒險」館藏舊籍專賣類書展看板關卡



圖 7 「福爾摩沙偵探與花生助理的冒險」微縮閱讀機操作關卡



圖 8 「福爾摩沙偵探與花生助理的冒險」資料庫操作關卡

三、活動執行成果與反饋

試玩階段兩個場次皆有約 100 人參加活動，許多是整個家庭一起參加。可

以觀察到參與者爲了答題會進行討論，父母會將題目與答案用更白話的方式說明給孩子聽，是很好的親子共學機會，且有些參與者在遊戲過程中會產生新的好奇，向工作人員詢問進一步的特藏相關知識。也有參與者口頭給予肯定，想複製此遊戲至自己的公司。

正式營隊有進行問卷調查，51 名參與者中回收了 41 份問卷。41 人中，有 6 位是成人，13 位爲小學高年級生，12 位爲國中生，10 位爲小學中年級生。問卷共有 5 題單選題、4 題複選題及 3 題開放式作答。

問卷答題者中，70.7%非常同意此遊戲有趣、好玩，63%非常同意此遊戲可增加對於圖書館的認識，68.2%會想主動與他人推薦此活動。由此結果，可知此遊戲設計確實能引發興趣又具有教育意義，且參與者有良好體驗而想推薦他人。受訪者認爲能從活動中增加最多認識的是國臺圖 6 樓空間配置（43.9%），接著是國臺圖特藏（21.9%）及國臺圖資料庫（17%），可見此遊戲設計有成功達成圖書館利用教育及特藏推廣之效益。

受訪者印象深刻的關卡是微縮閱讀機操作題（70.7%），許多人表示這是第一次接觸到，感到新奇，且因爲能體驗與操作，故印象很深刻。在臺灣鳥瞰圖找答案的關卡也很多人留下深刻印象（29.3%），因爲古地圖很有趣。未來圖書館在設計密室逃脫遊戲時，亦可結合更多一般民眾不熟悉或有趣的館藏，並增加體驗機會，以加深參與者的印象。

在所有關卡中，參與者覺得最花時間的關卡是微縮閱讀機操作題（43.9%），其次是舊籍書庫找書題（26.8%）。最簡單的關卡則是臺灣鳥瞰圖找答案（43.9%），接著是舊籍書展看板找答案（31.7%）與采風圖特藏知識小測驗（24.3%）。

參與者反應較花時間的關卡，其實都是圖書館利用相關的題目，若參與者在遊戲中覺得困難，代表平日讀者在圖書館內使用這些服務時亦會遇到挫折，

故圖書館未來可以利用更多元的遊戲設計，使讀者能以放鬆的心態認識這些資源服務。參與者認為較簡單的關卡，在設計時皆是希望用關卡引起注意和興趣，並非要考倒參與者，故設計較為簡單。為了增加挑戰度，未來可以設計更困難的題目。

受訪者指出參加完活動後，最想更進一步了解的是福爾摩斯偵探小說（36.6%），接著是國臺圖特藏（24.4%）與微縮機與縮影資料（19.5%）。此結果不僅可以看出密室逃脫遊戲確實能達成推廣特藏的效益，亦可以發現除了遊戲關卡本身的教育意義，遊戲設定的故事背景也會帶給參與者深刻印象，因此圖書館設計遊戲時可以結合書籍介紹，以利同時達成閱讀推廣之效益。另外，在共同討論故事情節後，也使 14.6% 的參與者對著作權與侵權議題、人肉搜索與個人隱私議題、媒體素養與媒體識讀等議題產生進一步認識的興趣，可見密室逃脫遊戲也很適合用來進行資訊素養教育。

伍、結論與建議

綜觀國內外，皆有運用密室逃脫遊戲於圖書館利用教育、資訊素養教育、閱讀推廣與增加圖書館興趣的成功案例，且近年有越來越多圖書館開始採用。本文所分享的是初次將密室逃脫遊戲運用於特藏資源及服務的推廣教育，同樣獲得良好回饋，且此遊戲將故事背景與書籍、資訊素養議題結合，讓參與者在參加活動後對於圖書館各方面議題皆有後續延伸的動力。未來其他圖書館可以參考此經驗進行其他特藏推廣遊戲的設計，或在此基礎上，進一步針對不同年齡層的對象開發不一樣的密室逃脫遊戲，或與相關科系的老師合作，融入更多學科知識的題目。

不過，每一場密室逃脫遊戲的設計都要花費許多時間，活動進行當下也可能需要安排多名人力指導關卡，還需要準備道具、禮物與環境布置，相較其他類型的活動會耗費較高成本。況且，實地尋寶類型的遊戲必須設定人數上限，

且參與者在破關後會失去重複破關的動力，導致這樣耗費成本所設計的遊戲能接觸的對象不多，又無法重複利用。這些缺點是其他有意於圖書館執行密室逃脫遊戲者所需考量的。或許未來圖書館可以嘗試藉由與其他單位合作，或與日常導覽業務結合成為針對新參觀者的常設服務，以提升密室逃脫遊戲的執行效益。

參考文獻

- 台灣逃脫實境工作室 (2019)。新北市閱讀密室逃脫體驗教育系列活動【部落格文字資料】。取自：
<https://sites.google.com/twescape.com/reading/%E9%A6%96%E9%A0%81>
- 吳佩旻 (2018 年 8 月 24 日)。化身偵探超刺激！圖書館首創密室解謎。聯合影音網。取自：<https://video.udn.com/news/928442>
- 杜筱梅 (2019 年 1 月 2 日)。密室裡的愛麗絲之夢【部落格文字資料】。取自：
<http://whesiread.blogspot.com/2019/01/blog-post.html>
- 林妙樺 (2012)。資訊搜尋歷程模式。取自：
<http://terms.naer.edu.tw/detail/1679185/>
- 張金源 (2018 年 8 月 31 日)。文化處讓青少年當玩家 把密室逃脫實境遊戲搬到圖書館。指傳媒。取自：<http://www.touchmedia.tw/?p=747418>
- 新北市立圖書館 (2017 年 11 月 27 日)。國小師生設計，另類「密室脫逃」認識圖書館不再死板板！。新北市政府市政新聞。取自：
https://www.ntpc.gov.tw/ch/home.jsp?id=28&parentpath=0,6,27&mcustomize=news_view.jsp&dataserno=201711270022
- 葉書宏 (2018 年 8 月 4 日)。「逃出繪本！」自編繪本結合密室逃脫。中時電子報。取自：
<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20180804002605-260405?chdtv>
- Choi, D., An, J., Shah, C. and Singh, V. (2017). Examining information search behaviors in small physical space: An escape room study. In S. Erdelez & N.K. Agarwal(Eds.), *Proceedings of the Association for Information Science and Technology* (pp. 640—641.) Hoboken, NJ: Wiley.
<https://doi.org/10.1002/pr2.2017.14505401098>

- Drapers, J. (2018, October 17). Escape room puts library patrons in Frankenstein's lab. *TCA Regional News*. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/2121079433?accountid=14229>
- D'Orio, W. (2018). Escape Wizards: Harry Potter-Themed Escape Rooms, *School Library Journal*, 64(11), 42—43.
- Hsu, S-H., Cheng, S-C. & Huang, Y-M. (2009). The Experience of Adopting Game-Based Learning in Library Instruction. In Chang, M., Kuo, R., Kinshuk, Chen, G-D. & Hirose, M. (Eds.), *Learning by Playing. Game-based Education System Design and Development*. (pp. 571—576), Berlin, Heidelberg: Springer.
- Linard, L. (1987). Special Collections in the Public Library, *Library trends*, 26, 178—188.
- Mentock, A. (2018, July 19). Cass District Library creates Harry Potter Escape Room. *TCA Regional News*. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/2071716896?accountid=14229>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Retrieved from: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Puetz, A. (2018). Unlock the Box at Your Library, *OLA Quarterly*, 23(4), 8—11. <https://doi.org/10.7710/1093-7374.1916>
- Pun, R. (2017). Hacking the Research Library, *Library Quarterly: Information, Community, Policy*, 87(4), 330—336.
- Ruffin, I. & Mirandaa, S. (2018). Breakout the Library: Using Escape Room Concepts to Teach and Assess the First-Year Library Orientation Experience. In Bailin, K., Jahre, B. & Morris, S. (Eds.), *Planning Academic Library Orientations* (pp. 55—68), Witney, Oxfordshire: Chandos Publishing.
- Smale, M. A. (2011). Learning through quests and contests: Games in information literacy instruction. *Journal of Library Innovation*, 2(2), 36—55.
- The Games and Gaming Round Table of the American Library Association. (2011). Games in Libraries. Retrieved from: <http://games.ala.org/>
- Thoegersen, R. & Thoegersen, J. (2016). Pure Escapism, *Library Journal*, 142(12), 24.

- W-H, Wu., H-C, Hsiao., P-L, Wu., C-H, Lin. & S-H, Huang. (2011). Investigating the learning-theory foundations of game-based learning: a meta-analysis, *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(3), 265—279.
- Wiemker, M., Elumir, E. & Clare, A. (2015). Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? In Haag, J., Weißenböck, J., Gruber, W. & Freisleben-Teutscher, C. (Eds.), *Game Based Learning - Dialogorientierung & spielerisches Lernen digital und analog* (pp. 55-68), Germany: Ikon / ALGE.