

遊戲結合圖書館利用教育：以線上遊戲—麥塊為例

Library instruction combined with game-based learning: A Case Study of Minecraft

何健豪

HEIAN HAO

臺北市立圖書館推廣課課長

Section Chief, Extension Section, Taipei Public Library

Email: jianhe@email.tpml.edu.tw

林秀雲

XIU YUN LIN

臺北市立圖書館諮詢服務課辦事員

Section Staff, Reference Services Section, Taipei Public Library

Email: pird@email.tpml.edu.tw

[摘要]

圖書館利用教育結合遊戲式學習的概念，透過線上遊戲—麥塊讓民眾認識服務內容及圖書和電子資源。遊戲參考總館參考室平面圖，打造一座虛擬圖書館，讀者在探索解謎的過程中觸發學習的樂趣並走入圖書館實際利用服務，未來亦可作為參訪導覽之用，或提供館員相關的教育訓練，拓展服務面向。

[Abstract]

Library instruction combined with concept of game-based learning through Microsoft sandbox game “Minecraft” not only makes people enjoy the process of exploring but also makes sense of services and resources the library offers. The platform of the game designed referred to the main library’s reference services room. And, people would have chance to find out the hidden clues by walking into physical library. In the future, we could enhance to library tour, training or instruction for further use.

關鍵字：麥塊、圖書館利用教育、遊戲式學習

Keywords: Minecraft, Library Instruction, Game-Based Learning

壹、前言

圖書館利用教育目的是介紹機關現行提供之服務，並教導讀者使用圖書及電子資源，除傳統親臨現場進行建築物導覽及實地解說外，近年更將觸角延伸之數位平臺，利用社群媒體互動或透過直播、線上教學工作坊等模式進行教學。除此之外，圖書館亦積極尋找新的服務樣態，如導入遊戲式學習的概念，將桌遊、簡易的網頁互動介面、線上遊戲等導入利用教育。

隸屬於美國圖書館學會 (American Library Association) 下的遊戲圓桌會議歸納出三種最常在公共圖書館可見的遊戲學習模式，一是建置遊戲館藏提供讀者借閱；二是在館內提供遊戲空間；三是舉辦工作坊或經營社群鼓勵創造新遊戲 (柯俊如, 2020)。而一個好的遊戲式學習，應該可以激起讀者想要探索的渴望，並透過服務體驗的過程產生學習動機，且願意主動提供回饋用以精進內容，激發民眾學習的成就感 (Nicholson, 2015)。

有鑑於此，臺北市立圖書館 (簡稱北市圖) 總館美國資料中心將圖書館利用教育結合微軟推出的沙盒遊戲—麥塊 (Minecraft)，參考總館三樓參考室打造遊戲介面，讓民眾透過解謎遊戲認識圖書館參考服務及資源。

貳、活動設計

麥塊 (Minecraft) 是由微軟推出的沙盒遊戲，遊戲特色是玩家可在 3D 世界內開採資源，並且利用方塊自由地創造建築，屬於一款典型的開放性遊戲，供玩家自行探索、合成物品或冒險等 (Wikipedia, n.d.)。

本次由北市圖總館美國資料中心與美國在台協會、台灣微軟合辦「玩麥塊學程式-圖書館神秘事件簿」推廣活動。麥塊教育團隊創辦人 Coin 於活動前實地參訪總館 3 樓參考室，參考現場平面圖及照片，利用麥塊重現圖書館的原貌。

圖 1
玩麥塊學程式-圖書館神秘事件簿海報



設計過程中，館員提供想法予設計師，如圖書館內禁止飲食或必須從參考書櫃尋找過關提示，將圖書館的規定、服務及資源結合在解謎遊戲，再由 Coin 設計關卡，如遊戲角色在館內飲食時會遇到危險或必須正確判斷百科全書的位置並取得提示或開啟房間的鑰匙等。

為讓讀者認識及熟悉麥塊的操作，民眾必須完整參加 4 次的線上 YouTube 課程，學習麥塊基本指令、方塊放置、生物召喚、球形形狀器等程式操作，並且完成指定任務，解開遊戲中的謎團。完成兩項條件的民眾，將可獲得麥塊研習證書。此外，還有兩場實體經驗分享會，讓民眾、遊戲設計師和館員現場交流。

圖 2
實體經驗分享會現場照



圖 3
年輕讀者體驗程式設計的樂趣



參、執行經過

活動採取解謎遊戲的方式進行，在進入遊戲前，讀者需先閱讀活動說明及關卡介紹。

「向來寧靜祥和的圖書館近來蒙上一層詭異的陰影，各種難以置信的事件時有耳聞，有人提到他只是在裡面輕嚐了一口炸雞，便被傳送到異次元，受到神秘人的幫助才回到現實世界；甚至在準備閉館時，工作人員常聽到書本撞擊窗戶的聲音與看見散落一地的書籍。更驚人的是，有傳言指向一位邪惡的魔法師，據稱他對圖書館施下詛咒。

為了恢復圖書館的平靜，現在急需一位勇敢的冒險者的幫忙。只有解開這些謎團，才能將圖書館的秩序恢復，讓它再次成為知識與智慧的寶庫。」

任務包括：

- 一、禁止飲食（圖書館吃炸雞被怪物追）—傳送到奇幻空間。
- 二、無法外借的書籍（不能外借的參考書想逃出圖書館）—用魔法陣封印參考書。
- 三、歸還書本—打倒不還書的邪惡法師。
- 四、修復圖書館的魔法根源讓一切歸於平靜。
- 五、隱藏任務—與現實圖書館（北市圖總館 3 樓美國資料中心放置寶箱）連動。

圖 4
遊戲中 NPC 角色



圖 5
第 1 關的炸雞走私犯



圖 6
第二關卡的藏書精靈



圖 7
總館參考室遊戲畫面一隅



透過虛實交錯的方式，讓民眾在一邊體驗遊戲同時，認識圖書館閱覽規定及參考資源。為讓民眾有實地到訪的機會，特別設計隱藏關卡藏在總館 3 樓參考室，必須來到現場方能獲得解謎提示。

圖 8
隱藏關卡現場寶箱照



肆、結論

「玩麥塊學程式－圖書館神秘事件簿」是北市圖首次將圖書館利用教育結合數位線上遊戲，讓讀者可以在麥塊建立的虛擬世界中進行解謎及認識閱覽規定及參考資源。

四場線上教學及兩場實體經驗分享會，總計有 906 人次出席，更有不少家長帶著孩童參加，活動透過遊戲降低學習門檻，讀者經由主動探索訓練思考及邏輯判斷能力，同時講師簡易的程式教學也讓讀者可以輕鬆建立資訊方面的運算思維基礎及程式概念，全程參加者還可獲得贈書及有機會抽中麥塊教育版遊戲。

未來，可以考慮讓館員接受麥塊的教育訓練，讓各閱覽單位運用在分館的利用教

育，亦可拿來當作參訪導覽時的遊戲小體驗，觸發民眾對圖書館的好奇與探索樂趣，遊戲的潛能有待更多的開拓。

參考文獻

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。

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

Wikipedia(n.d.). Minecraft. Retrieved from: <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%88%91%E7%9A%84%E4%B8%96%E7%95%8>