

# 國立東華大學-密室逃脫 3.0

## 106-1 學期期末報告書

計畫主持人:劉劭樺 副教授

單位:諮臨系

組長:諮臨三 劉冠宏

組員:諮臨三 蕭名珊、曾子謙、陳韻竹

# 目錄

第一章 106-1 學期期末成果報告確認表 .....	2
第二章 執行成果總報告 .....	3
第三章 動機 .....	6
第四章 預期目標 .....	7
第五章 背景設計 .....	7
第六章 關卡設計 .....	8
第七章 前導 / 後導 .....	10
第八章 流程 .....	13
第九章 宣傳方式 .....	14
第十章問卷 回饋 .....	15
第十一章 結論 .....	16
第十二章 心得和反思 .....	16
第十三章 未來展望 .....	18
第十四章 文獻參考 .....	19
附錄 .....	20

## 第一章 106-1 學期期末成果報告確認表

課程/學程名稱：社會實踐 之 「密室逃脫 3.0：心理學知能之創新應用與推廣」		
授課教師：劉劭樺		
服務單位：諮臨系		
班級人數：20		
勾選	繳交項目	說明內容
✓	本確認表	請確實填報，以俾利核對
✓	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)；Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成  發展等
✓	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案控制在 20 MB 以內)

## 第二章執行成果總報告

### 一、課程內容特色

七月、八月會討論故事背景設定、訴求參與對象、可應用之相關心理學知識與活動、探勘可使用之空間。

九、十月，進行場佈之準備、文案撰寫與印製、廣告宣傳、、、等。預計在十一月份第三週左右，至少一個周末舉辦為期兩天的活動，以組隊報名的方式，一組 4-6 人，一天進行六組。遊戲時間預計一組約為五十分鐘，包含規則說明，播放前導影片以及限時 40 分鐘的解謎遊戲。遊戲結束後，會發給參賽者遊戲中的關卡說明，讓他們知道遊戲裡面藏著哪些心理學知識。

### 二、特殊創意/活動規劃

(一)、以密室逃脫的遊戲方式進行社會實踐，可以應用各種創意到遊戲之中；  
(二)、在廣告文宣時，也需製作海報、廣告文案，可以體會行銷產品的過程；  
(三)、考慮針對參與玩家酌收報名費，並事先透過問卷瞭解其可接受之價格，可應用過去修習「問卷調查」課程的知識與技能。並體會成立與經營遊戲工作室的微創業歷程。

(四)、將參與隊伍之報名費捐贈特定之社會福利機構，使本活動像是演練社會企業的工作項目之一。

### 三、教學策略/教學方法

將一般人較不常接觸的心理學實驗與理論與日常生活結合，配合時下熱門的[密室逃脫遊戲]，以期能達寓教於樂之目的，增加一般民眾或是非心理專業師生，能夠以一種新奇的方式與機會認識與體驗心理學。延續 105-2 學期備受歡迎的情況，本方案將在 106-1 透過諮臨系修習[社會實踐]的大三學生實施執行，藉此活動進一步拓展至東華大學以外的族群如：校外社區民眾、高中生、、、等，將能產生科普知識推廣、學系特色招生、最終達成成立微型工作室進行微型創業等效果，以社會企業模式協助弱勢團體募款。經過幾次的活動之後，密室逃脫將成為本系的招牌活動與課程之一。

本學期將以 104-2、105-2 進行之「心理學知能運用在密室逃脫方案」為基礎，藉由先前的團隊傳承經驗之基礎，將考慮以此密室逃脫 3.0 方案，延續**關懷弱勢之社會參與元素**，預計針對報名參加密室逃脫的隊伍酌收報名費，活動後，將捐贈相關的社會福利機構。

### 四、課程/學程相關產業分析

將能夠以熟悉的心理學之基本知識加以應用，能協助他人操作簡易腦波耳機（與生理回饋儀）。

以寓教於樂的活動，針對校內非心理科系同學與老師，推廣與普及心理學知識，繼而建立未來擴展應用到校外人士或是校外場地的基礎。

以微創業的方式進行社會企業之活動方案，秉持社會參與之精神，協助弱勢社會福利機構。

## 五、整體活動執行成果效益

(一) 應用專業知能了解現象與問題解決的基本能力

1. 設計心理學相關知識的關卡、修正關卡
2. 闖關活動突發狀況的解決

(二) 公民關懷與倫理思考的能力

1. 參與者的受試通知以及隱私保護說明
2. 收費餘額扣除成本捐款

(三) 生涯規劃與自我發展的能力

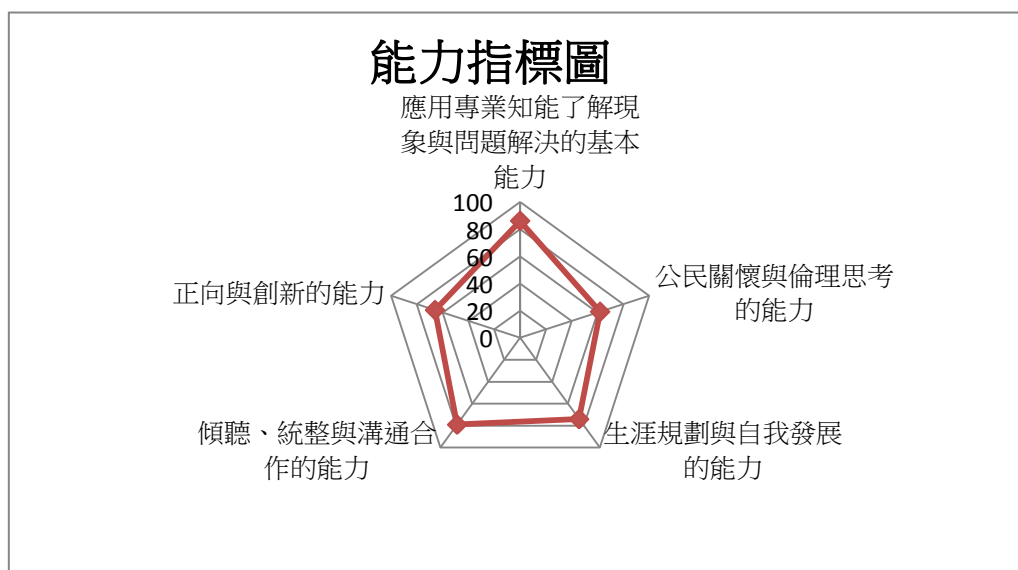
1. 思考到未來創業的可能性
2. 了解到自己在活動中的定位

(四) 傾聽、統整與溝通合作的能力

1. 討論關卡設計
2. 協調職位分工
3. 了解成員彼此的狀態
4. 與場地負責人的接洽
5. 與參與者的報名事宜
6. 與指導老師溝通與討論

(五) 正向與創新的能力

1. 將心理學概念向外宣傳
2. 將密室逃脫解謎過程與心理學結合



## 六、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

覺得很有趣，以往課程的學習只局限於理論，這堂課讓我學習到不只是心理系領域的應用，且在執行的過程中有遇到困難，老師會樂於和我們討論，並適時地提供意見和協助，對於我們的想法老師不會有過多的干涉，往往會給予我們鼓勵。在這之中我也學到了團隊合作的重要，一個活動成功與否，單憑一己之力會難以達成，幸好組員之間互相溝通合作，雖偶爾有些意見相歧的地方，最後仍能達成共識，希望下學期依舊能合作愉快。

## 七、檢討與建議

在學校場地不多的情況下，挑選了一個認為最符合需求的地方，卻在執行上有諸多限制，沒有全部的使用權，也無法控制一些外來的干擾，我想這是下次需要多加注意的地方。

## 七、活動精彩剪影（請檢附二至四張活動照片，並予以簡述）



試玩組別的第一組，給予我們極大的肯定，讓我們有信心去舉辦活動



這是我們舉辦活動破關最快的一組，感覺有  
豐富的密室逃脫經驗，破關氣氛良好

### 第三章動機

密室逃脫是近幾年來興起的休閒娛樂遊戲，它的魅力在於參加的過程中，參與者需善用他們的觀察力，不停的藉由細節推理、邏輯分析去破解關卡，因此深受年輕族群的喜愛。

心理學對大眾來說有種難以抗拒的魔力，對此常抱有神祕的意象，總想一窺它神祕的面紗。其實心理學包含的面向很廣，知覺、認知、情緒和人格等都是其中的分支，簡言之，心理學是一門理論和應用科學，是經過許多驗證與實證所誕生的產物。

為了讓更多人能認知到這件事情，使大家對這門學問有更深入的认识，我們決定結合密室和心理學，藉由密室逃脫的吸引力來推廣心理學方面的知識，也藉由心理學讓大家體會到不同於以往的密室逃脫，達到寓教於樂的效果。

我們使用了心理學原理來做關卡的設計，期待參與者用盡腦中的知識來闖關，且在結束後我們會帶著他們再進入密室，進行一次關卡講解，讓他們了解在剛剛過程中關卡運用的心理學原理，最後會請參與者填寫回饋單，藉以了解他們在此是否有所收穫。

除此之外，我們還希望將密室逃脫結合心理學，當作是東華大學諮臨系的招牌活動與課程之一。

## 第四章預期目標

在課程尚未進行之前，我們對於此次課程所做的目標設定，不僅是對於我們自己小組，也對於來參加這個活動的參與者，希望他們來參加活動中或後，會得到這些收穫。

密室逃脫參與者：我們期望他們能獲取知識並享受過程，因此列出以下幾點。

1. 學習心理學知識
2. 培養團隊合作的能力
3. 提升問題解決的能力
4. 享受破關的樂趣

密室逃脫小組：我們希望讓知識不再侷限在課本之中，並有機會結合不同領域的東西，因此列出以下目標。

1. 推廣心理學
2. 製作海報、文案，體會行銷產品
3. 應用「問卷調查」課程的知識與技能
4. 體會成立與經營遊戲工作室的微創業歷程

## 第五章背景設計

為了增加關卡整體的遊戲性，增加玩家的帶入感，我們設計了整體的劇情架構，並且利用在關卡中尋找獲得的線索及日記來讓參與者漸漸的拼湊出整個劇情的原貌。

整體的劇情發想來自於一部電影，故事的主角因為與妻子離婚而搬到新的地方，希望藉此有一個新的開始，並遇到個鄰居家的孩子小依，他發現小依遭到了父親的家暴，於是決定去找小依的父親理論。然而實際上，在與妻子離婚之後，主角罹患了思覺失調症，並且被送入了精神病院，關於小依以及其他的相關事件，都只是他為了彌補自己小時候受到家暴的創傷，所構築的幻象。

從我們設計的劇情之中，我們主要想要像遊玩者傳達的有兩個部分，一是藉由了解到整個密室其實是主角每天所要對抗的幻象，而對於心理患者產生同理。另外則是對於家暴受害者的同理，許多的陰影在造成之後就不會消失，而會成為受害者一輩子的傷口。



## 第六章關卡設計

### 第一關發音物品聯想

(一)、理論：聯想行為主義

聯想，心理學基本原理之一，通過累積經驗進行學習，使在追憶過去的事件或經驗時，對和這些事件有一定關係的其他事件和經驗同時追憶起來。

(二)、闖關歷程：在小黑屋中有三樣物品與一篇日記，玩家必須從日記裡面的提示，與身邊的三樣物品做聯想，把身邊的物品轉變為如同日記裡的數字，此數字為隔間上數字鎖的密碼，解開便能打開下一關的道路。

(三)、關卡困難：須注意到日記裡的重點，聯想因人而異，需要多試幾次。

### 第二關完形書櫃

(一)、理論：完形心理學

利用完形心理學的連續性與封閉性兩項原則去設計關卡。

(二)、闖關歷程：玩家一進到空間裡就會發現這個書櫃，為了解出在書櫃上的密碼鎖，他們會想辦法從書櫃中獲得有用的資訊。

(三)、關卡困難：玩家站的離書櫃太近時，會不清楚要怎麼破這個關卡，或者是把重點擺在書的名稱和數量上。

### 第三關線繞球棒

(一)、理論：功能性固著

對於大部分日常生活中的物品，我們都會對他們有一個固定的使用方法或是形象，從而侷限我們的思維以及應用。

(二)、闖關歷程：玩家需要找到醫藥箱裡的用過的繃帶，與一張記載包紮事件的日記，進而找到適合的物品對它進行纏繞，並從中得到提示。

(三)、關卡困難：可能無法把繃帶和球棒糧餉再一起使用。

### 第四關沙盤數獨

(一)、理論：功能性固著、邏輯演算

對於大部分日常生活中的物品，我們都會對他們有一個固定的使用方法或是形象，從而侷限我們的思維以及應用。應用認知心理學的邏輯推理與問題解決去設計一組數獨。希望參與者藉由觀察已知數字，找出算式中的邏輯與概念，進而推導出各個空格所代表的數字。利用心理病理學的概念，讓玩家認識一些常見的疾患。

(二)、闖關歷程：透過日記引導後研究沙盤，並發現在沙盤底部的數獨，玩家需要先解出數獨的空格，再利用本身的知識找出題目中的錯誤選項，從錯誤選項中的編號對照空格的編號，即可獲得一組密碼。

(三)、關卡困難：按照以往經歷，玩家可能會糾結於沙盤上的圖案，實際上卻是

在沙盤的底部有密碼。如果玩家對於數獨不熟悉或對心理病理沒有概念，可能會耗費許多時間。

## 第五關 角落字

(一)、理論：知覺心理學

網膜上的影像是視覺處理的唯一素材，而此影像卻受限於觀看者的位置及角度。

(二)、闖關歷程：觀察並注意到牆壁上的線條，與頭頂上與腳下完整的數字，從中發現隱藏在線條中的數字。

(三)、關卡困難：從無意義的線條觀察，並找到合適的角度去發現隱藏在線條中的數字。

## 第六關 地上照片

(一)、理論：柴契爾效應(Thatcher effect)

當人臉倒轉的時候，我們對於臉部辨識的能力會減弱，甚至察覺不到異樣。

(二)、闖關歷程：從地上許多後製過的圖片中，找出沒有經過修改的三張正常照片，並且在背面找到用隱形墨水書寫的提示。

(三)、關卡困難：識臉孔分為兩個步驟，首先是觀看局部特徵，然後才觀看特徵之間的關聯，於是當照片倒著時，這雙重步驟就無法順利完成了。

## 第七關 西洋棋

(一)、理論：邏輯推理

(二)、闖關歷程：發現桌上的西洋棋少了一枚國王(KING)，而後在棋盤下發現提示卡，解開其中的多元一次方程式，並且根據提示，解出(K)(I)(N)(G)對應的密碼。

(三)、關卡困難：

必須觀察棋盤發現少了一枚棋子，並且知道是國王 KING，然後代換到提示之中。

## 第八關

(一)、理論：功能相等性假說(Functional-equivalence hypothesis)

我們建構的「心像」雖然不完全等同於「視覺知覺」，但兩者具有功能相等性，心像的建立歷程，也可以對應到視覺影像的建立歷程。心像的轉換、移動，可類比到實體的轉換移動，而思覺失調症患者的幻視症狀，即是難以分辨心像和外刺激的知覺。

(二)、闖關歷程：由 AREA4 電腦桌下取得問診紀錄，就是本關卡的提示，AREA4 中掛一張記號圖一張混淆圖，AREA3 中放置兩張記號圖、一張混淆圖，透過 A4 的小鏡、A3 中的立鏡，拼湊出對應的密碼，該密碼則為電腦密碼。

(三)、關卡困難：如果玩家沒有找到桌下的問診紀錄提示，將很難聯想鏡像必需結合密室所提供的圖片，可以得到密碼，同時玩家若沒有注意到三張圖片不同顏

色的記號，將沒辦法破解。

## 第九關

(一)、理論：利用知覺心理學負片後象的概念，正片後像是神經正在興奮而尚未完成時引起的，負片後像則是經興奮疲勞過度所引起的。

(二)、闖關歷程：玩家利用上一關獲得的密碼打開電腦，即會看到經處理過的一張圖，利用日記提示得知要觀看 X 秒之後在移向別處，就可以看到色彩。再對照桌面上色卡所代表的顏色，最後可以獲得一組密碼，打開信封獲得鑰匙、小時候的日記和診斷書。

(三)、關卡困難：如果玩家眼睛過於疲勞或著在觀看過程中分心可能不會得到預期的結果。

## 第十關文字密碼

(一)、理論：無

(二)、闖關歷程：

進入 AREA5 之後，觀察周圍狂亂且混亂的文字及色彩，並且發現寫在牆角的提示：[離開的方法是 2323]，然後根據提示解開提示語：離開的秘密就在牆上

(三)、關卡困難：

可能會看不懂提示所指的意思。

## 第七章前導 / 後導

我們利用指導語來確認並提醒參與者活動中需要注意的事項，並在指導語後給予開頭情境的引導，讓參與者能更快速的密室情節。在遊戲結束後，給予參與者最後一個總結，讓參與者能藉由收集到的日記和自白書，對整個劇情有一個了解。

### (一) 基本指導語

歡迎大家來參加這次的密室逃脫 3.0 活動，那為了遊戲的進行順利，我們會在開始之前進行解說以及幾點注意事項的提醒：

1. 遊戲時間為 60 分鐘，玩家們必須要在 60 分鐘內成功破關，離開密室，否則視為失敗。
2. 遊玩過程中全程會有小天使在一旁守護，那如果有人身體不適或是有任何突發狀況，請隨時向小天使反應，我們會盡快提供協助。
3. 闖關過程中，每隊將會有 3 次的求救機會，使用一次求救即可得到線索提示，如果想直接得到答案，則需用掉兩次求救機會
4. 此次任務需要團隊相互合作溝通，請仔細閱讀線索讓關卡得以順利破解
5. 為了讓任務順利進行，請所有玩家視為一個人
6. 在最後的三分鐘時，小天使將會予以提醒，請各位們把握時間找出散落各處

的日記。

7. 使用暴力對於闖關並無任何益處，請不要靠嘗試使用蠻力破關。
8. 請勿移動書櫃裡的書，否則將不利於破關。

### (二) 開頭劇情引導

你突然從昏迷中醒來，發現自己被關在一個狹窄的空間裡面，腦中亂成一團，你嘗試著回想自己到底為甚麼會落到現在這種處境，卻頭痛欲裂，只想起了自己在昏迷前似乎跟某人起了一些爭執，甚至有可能發生了一些打鬥。你想要搞清楚到底發生了甚麼事情並恢復記憶，然後逃出這裡。

### (三) 結束後劇情解說

主角實際上就如同自白書中所說，是一名思覺失調症的患者，因為小時候曾經遭受過父親的家暴，所以他在幻想中建構了一個小時候的自己，也就是小伊，並且嘗試著去保護他。

而這間把他關起來的密室，實際上只是他在療養院中的病房，在他的病情越來越嚴重之後，他甚至忘記了自己生活的房間以及自己所寫的日記，而這些關卡以及線索也都是他的幻想所產生的。

另外一點，我們所想要帶給大家的回饋，是關於對身心障礙者的同理。實際上在我們設計這個劇情的時候，這個密室象徵的是身心障礙者每天所要面對的重重困難，可能是身體上的也可能是心靈上的，對於我們來說，很可能只是站起來走出房間，但是他們可能卻要經歷宛如一場密室逃脫般的辛苦歷程。

### (四) 自白書

我現在非常混亂，所有東西都在腦海裡亂成一團，導致幾乎無法好好的表達了，但是，我會在我還有理智之前，盡量把一切都交代清楚的。

我的名子是湯姆克魯，是一名作家，也是一名思覺失調症的患者，也就是俗稱的精神分裂症。

我的狀況時好時壞，所以我被安置在一間療養院內，受到照顧。我的主治醫師每隔一段時間便會來探望我，觀察我的情況。

但是，自從上次去看診之後，我的病情突然加劇了許多，開始出現許多的幻覺，並且做出傷害自己的舉動，甚至還開始看見了一個不存在的小男孩，沒錯，小伊其實是我幻想出來的幻象，儘管有的時候他是那麼的真實，就像真的在我身邊一樣。

我現在會把這一切都記錄下來，是因為我發現我的情況似乎已經快要無法控制，我希望在我完全進入幻覺之後，能夠藉由這段文字，再度回到現實世界。

抹去每天都讓我厭惡的顏色，回到現實世界，是三二三二。

### (五) 提示日記

長大 day1

搬離了有她回憶的地方，我想就能忘掉關於她的一切吧。

下午散步時，遇見鄰居家的孩子，瘦弱的身材穿著寬寬髒髒的校服，讓他的腳顯得跟球棒一樣細，現在的小孩發育有這麼慘嗎？是不是都沒什麼吃飯啊？

他扯了扯我的褲子，要我跟他一起玩。

我好奇地問他名字，但他只發出

「一...一.....」的音節，我只好叫他小伊。

小伊把球丟給我，要我跟他一起玩傳接球，我想教他怎麼說球。

「<一又∕球」

「<一...<一...<一...」

好吧，看來教他說話的計畫得慢慢來了。

長大 day2

今早昏昏沉沉的不是很舒服，原本想繼續休息，但小伊卻跑來敲我家的門，要我去公園陪他堆沙，看他充滿希冀得眼神，還真的是不太好拒絕他啊...

小伊不喜歡說話，感覺也沒有朋友，相較其他同齡孩子隨意地玩沙，他堆出一幅意象鮮明的畫，他是想透過畫向我表達著什麼嗎？

不過，他其實蠻有藝術天分。

長大 day3

平常小伊總會在下午的時候來找我，今天似乎有點晚，原本以為他不來了。

結果在我準備開始趕設計稿時候，卻看到他縮在床角，微微的啜泣，

把他抱起時卻看到他褲子裡滲出一絲絲的血跡，撩起他有點過於寬鬆的褲管，卻發現裡面有許多一條一條的血痕，

傷口嚴重到不忍直視，要是早點發現就好了，手止不住的顫抖，

他也真是個勇敢的小孩，上藥消毒時依舊安安靜靜，**包好他新舊傷痕交雜的腳**，

突然痛恨自己沒有保護好他

長大 day4

這次接的插畫 case 是西洋棋，幾乎整個下午都在和西洋棋對看，不知要從哪裡下筆，今天似乎不是個工作的好日子，

小伊似乎沒看過西洋棋，吵著要我教他玩，但我猶豫了許久，西洋棋對小孩子來說應該有點太難了吧？

他吵得這麼激烈還真是第一次見到，想了想，好像也沒有理由拒絕他，抬起頭準備教他的時候，卻沒看到他的身影。

**「我，棋子，藏起來，不能玩！」**只聽到他遠遠的高興說這句話。

長大 day5

**盯了一個晚上的電腦螢幕**，眼睛又酸又澀，每次接一組案子，往往最後一張圖才是真正的大魔王啊！在靈感最枯竭的時候，在床鋪和電腦中前搖擺的時候...

小伊卻出現了，我很疑惑他為何這麼晚還在我家，不過又覺得有些喜悅，有人可以跟對話就不會睡著了，甚至有可能激發我的靈感呢！

他說他很難過，我猜應該與之前被打傷的事情有關，果不其然，

他給我看了他被撕毀的畫作，把紙張重組之後，**上面的湧現的配色讓我眼睛一亮**，這正好是我現在所需要的

多虧了小伊的畫，補足了畫上缺少的顏色，準時交出了稿。

## 第八章流程

這次舉辦地點由於在人社二地下室的緣故，所以在流程上有些微的調動，讓參與者先拍攝紀念照片，再回去密室逃脫的地點進行講解。我們將我們自己小組成員分成三組，分別是：

講解員—1. 負責講解指導語以及開頭劇情

2. 闖關後講解關卡與心理學的應用和結束劇情

小天使—1. 陪同隊伍一起闖關，並在過程中給予適時地協助

2. 負責計時，並提醒闖關時間

場復員—1. 闖關前確實檢查各個關卡擺放位置是否擺放正確

3. 闖關結束後負責關卡道具的復原



講解指導語	5 分	講解員把隊伍帶到報到區 闖關前請參與者把隨身物品放置報到區
闖關	60 分	小天使陪同隊伍闖關 有問題隨時回報給現場工作人員
講解各關卡	30 分	講解員帶著參與者再次進入密室講解各關卡
填寫回饋單	20 分	參與者填寫完問卷後，講解者發送三摺頁

## 第九章宣傳方式

### 一、張貼海報

在學校多容、湖畔等人潮眾多的地方章貼海報，以獨特的設計吸引大家的目光，並附上 QR CODE 讓有興趣的人可以馬上連結到粉絲專頁，得知更多有關活動



的訊息。



### 二、FACEBOOK 粉絲專頁

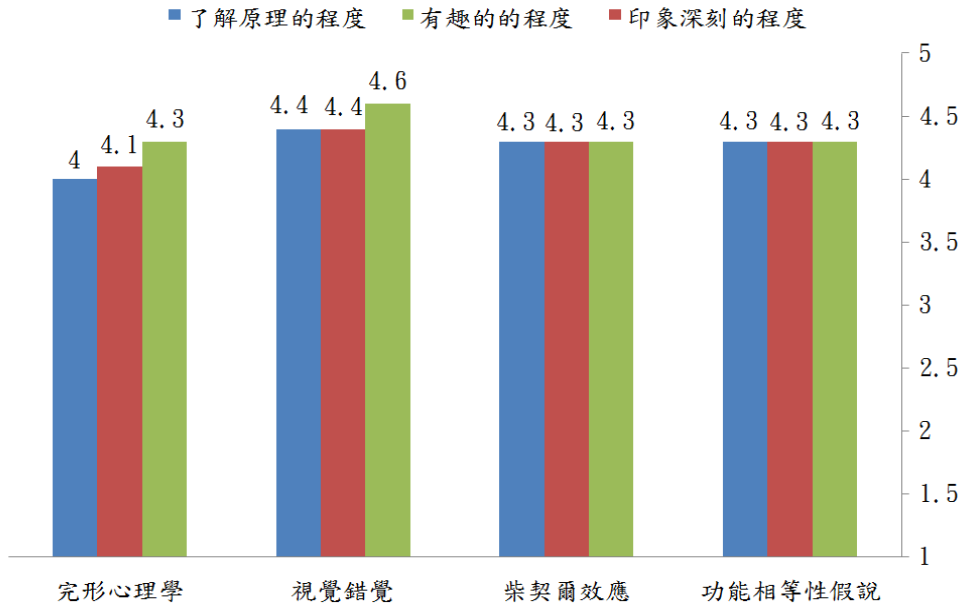
我們創立的一個「密室逃脫 3.0」的粉絲專頁，在粉絲專頁上我們逐漸釋放出有關活動的訊息，由於大家對 FACEBOOK 的使用程度相當依賴，因此這樣的宣傳方式也讓我們可以更即時並快速的和大家分享活動訊息，對於有疑問的活動參與者，也能立即給予回覆。

粉絲專業網址：

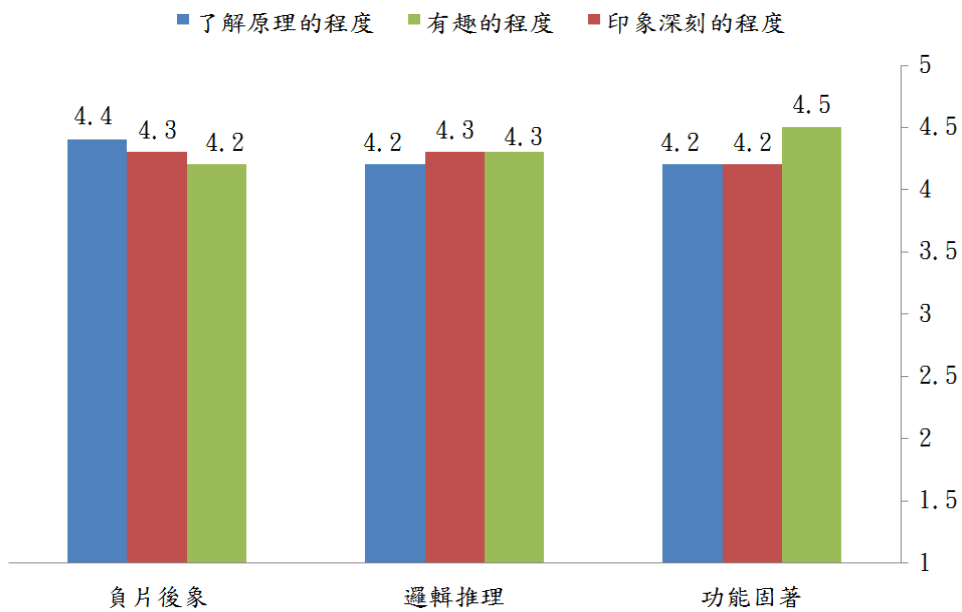
[https://www.facebook.com/%E9%80%83%E8%84%AB%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8x%E5%AF%86%E5%AE%A4%E9%80%83%E8%84%AB30-131194747544187/?hc\\_ref=ARQx5WF5plf\\_Yslefx\\_8qZ4-TS5jHfn6qFi2etFgyo3MOUfW0saE1LGfbseHnq50BQ&fref=nf](https://www.facebook.com/%E9%80%83%E8%84%AB%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8x%E5%AF%86%E5%AE%A4%E9%80%83%E8%84%AB30-131194747544187/?hc_ref=ARQx5WF5plf_Yslefx_8qZ4-TS5jHfn6qFi2etFgyo3MOUfW0saE1LGfbseHnq50BQ&fref=nf)

# 第十章問卷回饋

## 關卡回饋一



## 關卡回饋二





## 第十一章結論

此次活動共有兩組心理系和兩組非心理系，共 32 人。我們觀察到在關卡進行上，是否為心理科系的參與者，對於破關速度並無太大的差異；需運用邏輯推理的關卡，對常接觸相關的科系來說，會耗費較少的時間，團隊氣氛的良好與否，會間接地影響成員破關。從問卷的回饋來看，理解某些關卡原理的程度，與有趣程度呈負相關，我們推測可能和普不普遍有關，舉例來說：負片後象是在求學過程就習得原理，因此會降低有趣程度；完形心理學的理论較不普及，因此會覺得新奇有趣。這就達到我們辦密室逃脫的目的，且我們在講解過後會發放小冊子，上面有詳細的解說，使參與者即便當下無法理解，也可以自行閱覽小冊子。

## 第十二章心得和反思

密室逃脫雖然我們都有玩過，但對於如何辦這個活動卻毫無頭緒，因此在籌畫活動前我們不僅諮詢學姊，也去參加由別校學生舉辦的密室逃脫，藉此先累積經驗。萬事起頭難，一開始我們就在這個地方卡住，組成密室逃脫最重要的元素是什麼？是劇情還是關卡，哪一個是我們要先產出的主要東西，經過幾次討論未果後，只能各自分頭同時進行。對於劇情，我們絞盡腦汁思考如何與心理學搭上線，為此我們查課程書籍、上網查詢各種精神疾病，還去圖書館查詢有沒有書籍有記載相關疾病的個案，最後為了怕誤解這個精神疾病的症狀，向我們的指導教授諮詢，原以為修過相關課程，便可以馬上聯想到這個精神疾患約略有的症狀，其實不然，課程所教授的僅是冰山一角，且理論佔為多數，理論外的東西需自己額外去學習，劇情和角色設定也是經過多次討論，才產出故事內容；對於關卡，只能說要加入心理學理論有一定的難度，原以為念了三年的心理學，對那些理論概念早熟透了，但要做實際上的應用，卻不知道該從何下手，有些心理學知識學起來很有趣，但卻無法應用到實際關卡上，想法一一的湧現，卻又一一的被組員拒絕，有時候真的很挫折，好不容易關卡想出來了，又受限於執行場地以及經費而再次被修改，經過多次的開會討論，最終才拍板定案。

當初關卡設計另一個考量的地方是地點，我們為了尋找適合的場地，跑了學校許多地方，我們的困難點在於這個地點必須要夠大，且讓我們有充足的時間可以布置，最後決定的地點在人社二地下室，為了借用這個地點，我們還去拜訪秋野芒的指導教授，幾番說服後我們終於借到了場地，能更進一步的規畫如何擺放關卡位置和布置。

地點有著落後，我們繼續劇本以及關卡的修改，也就是不斷的開會討論，提出想法→思考→討論→駁回，同時也將設計好的關卡思考如何和我們的劇本做結合，才不會讓這個關卡的出現很突兀，這時又出現一個難題，劇情對我們來說佔有一定的份量，為了讓參與者照我們所想的順序破關和了解整個故事的來龍去脈，我

們輔以「日記」作為線索，也就是說破解某些關卡之後，能拿到有關於後一個關卡的提示，或是從佈置中找到，第一次設計出來的線索以失敗收尾，原因在於其內容過於小說化而非日記，退回重新修改之後，我們又想到根據我們的經驗，參與者有沒有可能拿到後無法發現其中的提示，又想出畫線提示的解決方法。其過程中，我們發揮了各種想像力去將這些東西做結合，是為了讓整個故事更加完結，讓參與者能更融入我們設計的故事裡。

在布置的過程中，第一個問題我們遇到的是租借的地方如何做隔間，這個問題我們想了許久，甚至一度打算自己買木板來製作，但迫於時間和工具的限制，我們選擇和學校借用布告板。同時我們也開始選購所需要的布置，哪些是必須要買的，哪些是可以和系辦借的，也因此我們的佈置時間縮短了許多，在很多東西都還沒到借用時間時，我們的進度十分緩慢，等到了最後的兩個禮拜，我們常常布置到很晚，討論要怎麼擺放才是最適當的、要增加或減少什麼東西去增加遊戲的難易、提示要塞哪裡較為恰當…等之類的。

密室逃脫的雛型漸漸地顯現，雖然有些地方不是很完善，但迫於時間壓力，我們決定先實行看看，在試玩後看是否能再做更多的修改，讓整體設計更臻至完美。因此我們找了兩組同學來幫我們測試，一組是心理系的同學，一組是非心理系的同學，目的主要是希望透過這樣的過程，可以知道對於有心理相關背景的參與者來說，關卡內容是否可以扣回心理學理論，而整個活動的安排設計是否可以讓他們進入故事脈絡？在解謎時，以他們擁有的心理學知識背景闖關，會不會覺得太艱澀或是根本不知道我們設計題目的用意，得到系上同學正向的回饋後，我們終於放下心中的大石頭，並且依據系上同學的建議，在關卡和道具的擺放位置做了調整，希望讓整個活動流程更加順暢；另外一組同學卻讓我們遇到瓶頸，感覺關卡激不起他們的興趣，對於劇情也是懵懵懂懂的，讓我們頓時十分緊張，雖根據他們的回饋，修改了幾個關卡的難度。由於這兩組破關的速度差異過大，我們修改關卡後在時間不足的情況下，便無在找人試玩，以至於在執行活動時，錯估了破關的時間，我想這一點是我們需要改進的地方。

在執行活動時，我們既緊張又興奮，努力了一個學期的成果終於要展現出來，又怕讓參與者期望落空，在遊戲進行時反應很冷淡，或是在講解關卡時，激不起他們聽的興趣。幸好在講解時，看到參與者聽完講解後，露出那種「哦～原來是這樣呀！」或是露出對我們所提到的心理相關知識非常有興趣的表情時，我們也感到非常欣慰和開心！可以讓參與者體驗到心理學和密室逃脫的結合，讓他們在過程中學習到心理學，覺得我們所有的付出終於有了收穫。

在籌畫密室逃脫的過程中，讓我們收穫最多的部分是學習到了要如何與組員們溝通，由於這組的性別比是一，所以在溝通上剛開始是有一個斷層，從性別方面來說：有時候我們(女)很積極的丟出問題想要討論，往往會收到很冷淡地回復，幾次下來我們很灰心，但又想何不調整心態去面對，幾次磨合下來我們找到適合的溝通方式。從組員來說：一開始有人丟想法出來，通常都不會有人有意見，因為一開始並不是很熟悉彼此，怕被認為是為了反對而反對，事實上這是有好有壞，

好的是我們進度很快，壞的地方是到後來我們才發現有地方要修改，會有點手忙腳亂，到後來感情有比較好之後，為了讓討論的質量上升，只要有想法提出我們都會納入思考，在討論有無修改的必要。我想這是很重要的一點，因為我們工作都是分工下去，即便有時自己覺得做得很完美，也許別人會找到有瑕疵的地方，不過，這又牽涉到如何溝通，如何運用說話的藝術，讓別人聽懂自己想要表達的事情，以及如何讓別人不會感到不快，再加上認知上的不同，「我說出的這句話」和「你理解的這句話」其實並不相同，說出時語氣也會影響接收者對於這句話的認知，如何達到說話的預期，我們也是溝通了許久。另外，除了例常會議之外，我們偶爾也會利用網路討論，但效果不彰，無法確認組員讀了訊息是否是「真」的讀了訊息，或是請讀了訊息內容後給予回饋，往往就石沉大海音訊全無，後來我們想到的辦法是可以先把檔案丟上去，等開會時在一一確認是否看過內容，並可以立即給予回饋修改。

現在活動結束後去回想整個過程，雖然是段辛苦的過去，卻十分的有收穫。在過程中的各種問題解決，讓我們學習到不同方面的知識、課本不會教的東西，「做中學，學中做」，系上的課程在教育我們如何成為一位專業的助人工作者，以理論居多而往往忽略了一些最基本的能力，實際上我們要學得不僅只有書本上的知識，還有一些跨領域的應用，不過理論的學習還是不可或缺的，如果我們沒有這些先備知識，那很可能就想不出這些創意點子或是把活動做更完美的發揮。在籌辦這整個活動中所遇到的種種障礙，之後出社會也會再次面臨，但我們已經比別人更早的練習過了，這些在辦活動中遇到的磨練，在未來將幫助我們不論是否從事助人工作，能少去一段跌跌撞撞的過程，在該領域能繼續方光發熱。

### 第十三章未來展望

以往的密室逃脫包括這學期都是在校內舉辦，因此我們的招募對象往往有限制，設定東華大學學生，因此我們希望在下個學期，可以走出校園前往花蓮市區，目前總共有兩個方案：

方案一：活動舉行在市區高中，招收對象為國、高中的學生

方案二：活動舉行在花創，招收對象為一般民眾

其目的除了推廣心理學外，我們還想介紹東華大學，讓參與者在想到密室逃脫時可以聯想到東華大學，或者是看到東華大學可以想到諮臨系結合心理學的密室逃脫活動。當然比起在校內辦活動，在校外的難度會增加，有更多的地方需要我們去考慮，像是場地的借用、經費的來源…等，需耗費更多時間和心力去籌備，像是關卡難度的調整、場地的布置…等，這將會是一個全新的挑戰，也是第一次的嘗試，這將挑戰我們組員間和老師的極限。

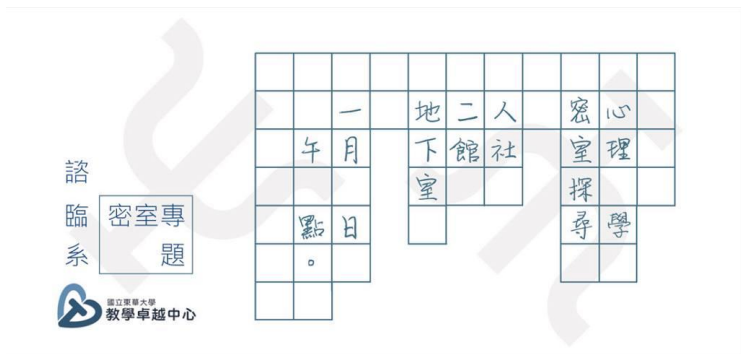
## 第十四章文獻參考

- Unkown . (2018, January 9) . Re : Associationism and its Laws in Psychology Explained in Thumbnail[Online forum comment] . Retrieved from <https://psychologenie.com/associationism-in-psychology-explained>
- Kendra Cherry . (2017, September 1) . Re : Functional Fixedness as a Cognitive Bias [Online forum comment] . Retrieved from <https://www.verywell.com/what-is-functional-fixedness-2795484>
- J Deaf Stud Deaf Educ . (2008, July 16) . Re : Phonological representations in deaf children: rethinking the "functional equivalence" hypothesis[Online forum comment] . Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18635579>
- Taco Chen . (民 93 年 12 月 11 日) 。完形心理學的視覺法則【部落格文字資料】。取自 <http://blog.fourdesire.com/2014/12/11/wan-xing-xin-li-xue-de-shi-jue-fa-ze/>
- 鄭麗玉。(民 98 年 03 月 31 日) 。認知心理學－理論與應用。台北市：五南
- 李士捷。(民 102 年 10 月 15 日) 。知覺心理學 (五) Perceiving Objects and Scenes 【部落格文字資料】。取自 <http://shihchiehlee.blogspot.tw/2013/10/20131015-perceiving-objects-and-scenes.html>
- !
- The Nok . (民 104 年 03 月 02 日) 。這些照片表面很正常，但倒轉來看會發現詭異的錯覺【部落格文字資料】。取自 <https://photoblog.hk/148300/%E9%80%99%E4%BA%9B%E7%85%A7%E7%89%87%E8%A1%A8%E9%9D%A2%E5%BE%88%E6%AD%A3%E5%B8%B8%EF%BC%8C%E4%BD%86%E5%80%92%E8%BD%89%E4%BE%86%E7%9C%8B%E6%9C%83%E7%99%BC%E7%8F%BE%E8%A9%AD%E7%95%B0%E7%9A%84%E9%8C%AF/>
- 龐克周叔叔。(民 97 年 11 月 12 日) 。視覺暫留介紹【部落格文字資料】。取自 <https://punk.twku.net/index.php?PHPSESSID=1dad7866eb3179e8ac2e2d726130f918&topic=266.msg550#msg550>

## 附錄



← 門票正面



← 門票反面



小冊子正面 ↑

小冊子背面 ↓



## 場景布置









## 活動花絮























全文完