

逃脫「霸」—反霸凌密室逃脫

研究者：賴奕帆、黃品睿、曾垣皓、李家瑞

指導老師：林佑杰

摘要

本研究透夠把反霸凌議題融入密室逃脫的方式，使玩家在遊玩的過程中了解反霸凌的重要性。我們透過查詢資料、訪談、實際體驗等方式，了解並製作出宣導反霸凌的密室逃脫。最後，我們邀請同學來試玩我們創作的實體版密室逃脫，也在各個群組中發出我們做的線上版密室逃脫連結，希望透過遊玩密室逃脫來達成宣導的效果。

第一章 緒論

第一節 研究動機

我們常常在一些樂園中都有看到過密室逃脫，雖然很想去，但我們一次也沒有去過，所以我們希望透過這次獨立研究的機會，製作實體的密室逃脫來並讓六年級學生體驗，並學習如何製作內部機關、創作劇本等等。而我們希望在這次的體驗中，讓主題與反霸凌結合，由於校園霸凌議題日益嚴重，所以我們希望透過這次的研究，可以讓遊玩者更了解反霸凌的重要。

第二節 研究目的

1. 製作出一個密室逃脫。
2. 將反霸凌議題融入密室逃脫。
3. 分析自製反霸凌密室逃脫的效益。

第三節 研究問題

- 1-1 如何布置密室逃脫場景？
- 1-2 如何設計密室逃脫謎題？
- 1-3 如何編寫密室逃脫劇本？
- 1-4 如何製作出一個密室逃脫？
- 2-1 實踐國小是如何宣導反霸凌？
- 2-2 如何將反霸凌議題融入密室逃脫？
- 3-1 調查遊玩者體驗後的感想為何？
- 3-2 分析如何增進遊玩體驗與議題學習的效益？

第二章 文獻探討

第一節 密室逃脫

1. 密室逃脫介紹：

從維基百科上可以得知，密室逃脫是種廣泛的遊戲類型，遊戲中，玩家困在近乎密閉或會威脅自己的環境內，要以第一視角模式探索和利用身邊物品或工具完成任務（通常是解開謎題），最終逃離區域。而密室逃脫有許多呈現的方式，在維基百科及《從零開始的密室逃脫指南》該篇文獻中我們可以得知，可以將其分為實景遊戲與電子遊戲兩大類。

(1)實景遊戲：

密室逃脫多指單人或多人在特定場所的娛樂活動。遊戲一般在設計逼真的場地中，玩家（身份、任務、故事劇情有時不同）要在限時內尋找線索、團隊合作、層層解謎，完成任務脫離密室。

(2)電子遊戲：

透過電腦或手機等載體來進行密室逃脫的遊玩，早期傾向作為遊戲流程的環節或元素，這點在解謎冒險類遊戲中較常見，如：玩家角色陷入困境，要用自身努力脫離此地才能繼續遊戲。

2. 密室逃脫題目類型：

從《逃出數學的密室：小益老師的數學解謎遊戲設計》此篇文章，我們得知，密室逃脫的題目類型可以分為六種，分別是影音類、文字類、數字類、符號關係類、軌跡類以及道具類。

(1)影音類：

用影音的方式來呈現題目，例如使用敲擊、歌曲、錄音、影片、燈號等的方式來呈現。

(2)文字類：

透過不同文字與數字之間的轉換，來呈現題目，無論是中文、英文，注音、部首與部件，都是常見的謎題素材，也可以用藏頭詩的方法，來呈現題目並將答案隱藏在其中。

(3)數字類：

將關鍵線索隱藏在數字的運算、邏輯、規律中，是密室逃脫遊戲中常見的謎題類型。

(4)符號關係類：

運用圖形與符號的排列轉換，呈現出隱藏的答案。

(5)軌跡類：

迷宮、路線，或是鬼腳圖，都可以是軌跡類謎題的設計元素。

(6)道具類：

利用拼圖、摺紙、積木等道具，使解謎過程更有趣。

3. 撰寫密室逃脫劇本

從《如何撰寫「密室逃脫」劇本？》這篇文章中，我們了解了在撰寫密室逃脫劇本時，需要注意的六個重點。

(1)設定時間與故事的關聯

只要有壓迫感或威脅的事物，就很適合用來作為密室逃脫的劇本，因為「密室逃脫」講求刺激與驚險，例如：時間的壓迫感，常被用來當作劇情的重要元素。

(2)說明任務失敗的結果

在許多密室逃脫中，如果未能從密室中逃脫成功，通常主角會面臨危及到生命安全的考驗，並且根據事件規模大小，決定考驗的難易度，在劇本撰寫時，說明任務失敗的結果，可以使玩家更有參與感也更加深緊張程度。

(3)專注破解單一任務目標

在密室逃脫裡，最重要的目標通常是「逃出密室」。因此，減少多餘的任務，有助於讓所有玩家聚焦在一個謎題，且可以維持密室逃脫的刺激與驚險。但若是以新線索、新角色、新出口等，增加「逃出方式」的選擇，更能製造驚喜，讓故事變得更有興趣。

(4)建立反派與隊友的立場

雖然密室逃脫的精髓在於「逃脫」，但如果能建立信念強大的反派、友善聰明的隊友，以及自私狡詐的對手等角色，在逃脫的過程裡，可以讓故事變得更深刻，所以劇本撰寫時，可以加入這些能加強故事的角色。

(5)提供意想不到的決策點

密室逃脫進行的過程中，如果遊戲出現限制或阻礙，讓角色不得不做出殘酷抉擇時，不管角色選擇信任或背叛，背後傳遞的人性立場，都可以讓結局變得更驚人，並推動接下來的情節走向，所以在劇本撰寫時，這些重要的決策也可以考慮加入劇本當中。

(6)善用「伏筆」

製造出前後呼應的關鍵點，是增添故事轉折的有效方法。只要這些線索可以改變角色的想法，同時還能帶來驚喜，就是非常適合出現在「密室逃脫」故事的元素。

第二節 霸凌

1. 霸凌是什麼？

霸凌指的是一種長時間持續的與當下立即發生的、並對個人在心理、身體和言語遭受的攻擊，且因為霸凌者與受害者之間的權力或體型等因素不對等，而不敢或無法有效的反抗。霸凌的霸凌者可以是個人，也可以是群體，透過對受害人身心的壓迫，造成受害人感到憤怒、痛苦、羞恥、尷尬、恐懼、以及憂鬱。

2. 霸凌種類：

在許多學校網站及教育部防治校園霸凌專區中發現，霸凌分為許多種類，以下列出常見的六種。

- (1)肢體霸凌：做出暴力行為，如踢、打等
- (2)性霸凌：針對特殊身體部位開玩笑
- (3)言語霸凌：侮辱、威脅、嘲諷他人
- (4)網路霸凌：透過社交網路平台辱罵別人
- (5)關係霸凌：多人聯合起來對一個人實施霸凌
- (6)反擊型霸凌：被霸凌者因感到被忽視或壓抑，欺負比自己更弱勢的人

3. 遇到霸凌怎麼辦？

從《霸凌事件怎麼面對？一起了解遇到霸凌孩子、家長、老師可以怎麼做》該篇文章中指出遇到霸凌時，可以如何應對。

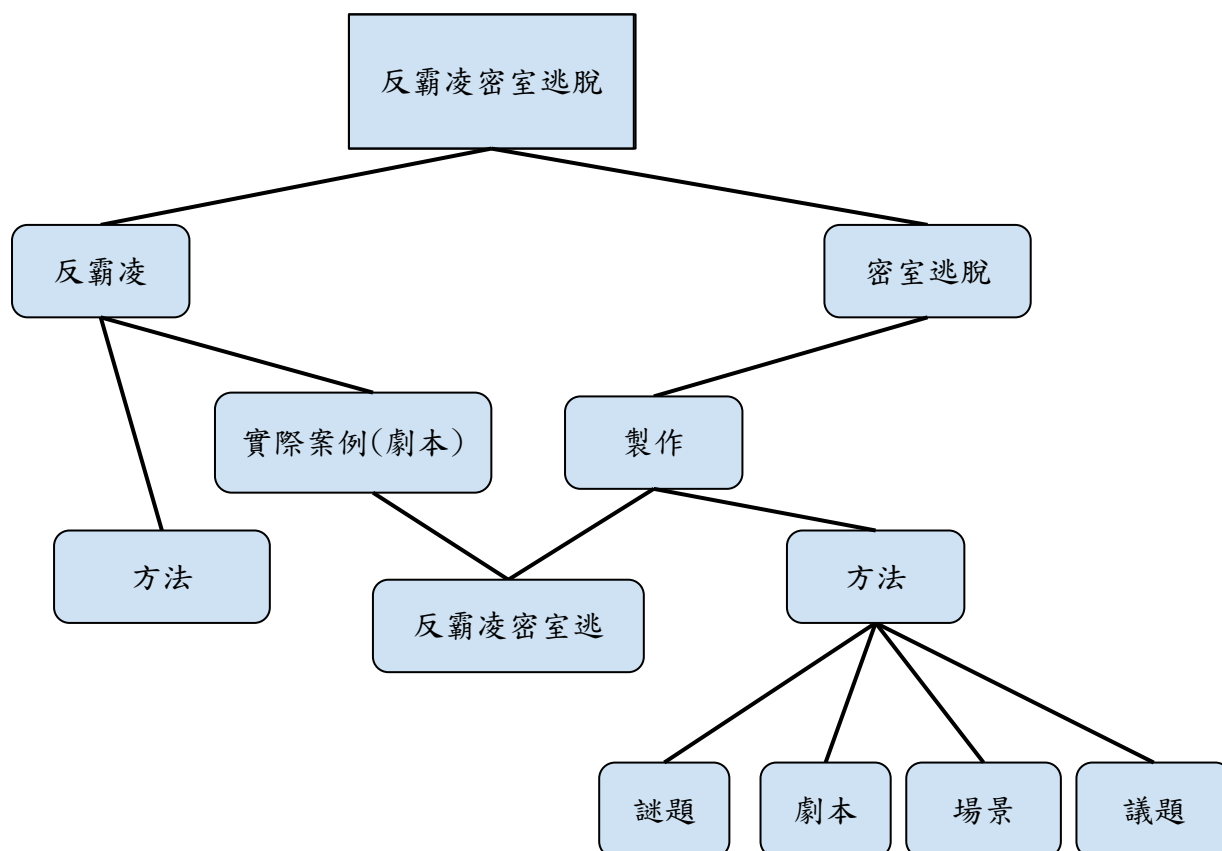
- (1)向導師、家長反映
- (2)向學校投訴信箱投訴
- (3)向縣市反霸凌投訴專線投訴或撥打 1999 便民專線
- (4)向教育部 24 小時反霸凌專線 1953 投訴
- (5)於校園生活問卷中提出
- (6)向教育部防制校園霸凌專區留言專區反映
- (7)其它（如：向同學、好朋友反映）

而遇到霸凌時如何保護自己呢？該篇文章中也提出四種方式。

- (1)覺察情緒：知道自己現在的情緒是什麼、是誰讓你有這種情序？
- (2)穩定情緒：當我們覺察到情緒來臨後，我們可以透過「吸4吐8呼吸法」、「蝴蝶擁抱法」來讓自己的情緒冷靜下來。
- (3)紓解情緒：我們可以建立自己紓解情緒的方法，例如：自己喜歡做的事、運動、聽音樂等。
- (4)尋求資源：需要別人的協助時，可以尋求資源、他人來幫忙。例如：老師、同學、家人、警察甚至是其他的社福單位都可以。

第三章 研究方法與設計

第一節 架構圖



第二節 研究方法

研究一：了解如何製作密室逃脫遊戲

(一) 查找資料

我們找了幾篇文章來了解如何製作密室逃脫遊戲，以下是我們參考的文章。

製作密室逃脫的準備	1. 實境遊戲製作前要準備哪些資料？六大項目報你知。 2. 線上密室逃脫 vs 實地密室逃脫：優點與不便。 3. 解謎遊戲設計：用 7 種數學遊戲題目玩密室逃脫 翻轉教育
密室逃脫劇本的撰寫	1. 如何撰寫「密室逃脫」劇本？

（二）實際遊玩

我們去體驗了以下三種密室逃脫。

實體密室逃脫	逃生門密室逃脫－法老之墓
實境解謎	國家人權博物館－時光寶盒的秘密
線上密室逃脫	線上表單密室逃脫－我想下班了 線上表單密室逃脫－我想回家了

雖然實境解謎與密室逃脫有些差異，但在故事設計與謎題設計上我們認為有許多相同的地方，所以我們也將其放入來分析。

研究二：將反霸凌議題融入密室逃脫遊戲

（一）查找資料

我們去查詢了有關反霸凌的議題和如何將議題融入密室逃脫的相關文章。

反霸凌議題	1. 《誰讓青春沒有明天：揪出孩子身邊，虎視眈眈的犯罪陷阱》 2. 霸凌事件怎麼面對？一起了解遇到霸凌孩子、家長、老師可以怎麼做。 3. 霸凌的種類、霸凌真實事件、霸凌處理方式
議題融入密室逃脫	1. 密室逃脫劇本寫法。 2. 線上和實體密室逃脫的優缺點。 3. 密室逃脫謎題設計。

我們想將這些資料運用在我們的密室逃脫內，讓我們的謎題和劇本變得更加完善，不會在謎題和劇本設計中出現不符合實際情形的狀況。

（二）訪談

我們為了瞭解更多有關實踐國小霸凌方面的問題，訪談了生教組長。

訪談問題	問題目的
1-1 請問實踐國小最常發生的霸凌種類是什麼？	1-1～1-5 的目的是為了瞭解關於實踐國小曾經發生過的霸凌事件，及實踐國小對霸凌事件的處理方法。
1-2 那請問是以哪種方式發生的？	
1-3 請問那您是怎麼處理的？	
1-4 之後會延伸出哪些問題？	

1-5 有辦法能預防延伸出的問題嗎？	
2-1 請問實踐國小預防霸凌的方式是什麼？哪一種最有效？	2-1～2-2 的問題是我們想了解實踐國小反霸凌的方式和效益，來製作出效益較大的宣導反霸凌方式。
2-2 那請問效益如何？	
3-1 請問您覺得我們把反霸凌議題融入密室逃脫的作法好嗎？有什麼可以改進的地方嗎？	最後 3-1 的問題，則是我們想詢問生教組長對於我們將反霸凌議題融入密室逃脫的作法的看法。

我們詢問生教組長的這些有關霸凌及反霸凌問題目的是為了了解更多關於實踐國小反霸凌的方式和作為製作密室逃脫的劇本參考，讓我們的密室逃脫變得更加完整真實。

研究三：製作實體反霸凌密室逃脫遊戲

在了解了密室逃脫所需的各項事物及準備後，我們規畫了製作密室逃脫的流程表，以下是我們製作密室逃脫的流程。

流程：

1. 編寫劇本與謎題

- (1)劇本：依據查詢的資料和查找到的新聞，並使用校園中最常見的霸凌方式一關係霸凌，作為撰寫劇本的主題。
- (2)謎題：依據查詢的資料選擇題目的種類，配合劇本設計謎題。

2. 道具製作

3. 試玩

4. 佈置場景

研究四：製作線上反霸凌密室逃脫遊戲

(一)查找資料

我們查詢了有關線上密室逃脫資料，發現 Google 表單只能依照問題接續下去，若回答錯誤的話就只能想出正確答案才能前往下一關，但反而不會有跑錯關的問題，只要給予的謎題合適且提示足夠明確，就能讓玩家順利遊玩。因此我們決定使用 Google 表單作為遊戲載體。

(二)製作線上密室逃脫流程；

1. 我們先依照實體密室逃脫的題目，將劇情及謎題放入線上密室逃脫的遊戲內。
2. 拍攝謎題、道具的照片，並加上一些提示，讓遊玩者能更有身歷其境的感覺。

研究五：實際遊玩遊戲

(一) 玩家試玩

1. 我們邀請了四組不同的玩家遊玩我們的實體密室逃脫，來得到較多的建議和想法。
2. 遊玩地點是資優班教室，而選擇資優班教室的原因是不需要和其他老師借教室。遊玩時間估計為四十分鐘，因為遊玩密室逃脫約需要二十分鐘，而每位輪流打回饋單也需要二十分鐘，所以總共四十分鐘。
3. 因為實體密室逃脫的人數限制，所以也我們開放線上密室逃脫，讓大家都玩到。
4. 我們在回饋單中藥問到關於滿意度、難易度、成效、學到了什麼、建議和感想。

研究六：整理玩家回饋與建議

(一) 實體密室逃脫

1. 我們利用 Google 表單來製作出了回饋單，並請實體密室逃脫玩家在遊玩之後填寫。

(二) 線上密室逃脫

1. 因為線上密室逃脫本身就是用手機或電腦遊玩，因此我們將線上版的回饋單放置在遊玩結束的地方，讓線上玩家在玩完線上版密室逃脫時可以直接填寫回饋單。

(三) 分析

1. 分析玩家所給的心得和建議。
2. 了解我們所製作的密室逃脫的優缺點、宣導效果、可改進的地方等等。

第四章 研究結果

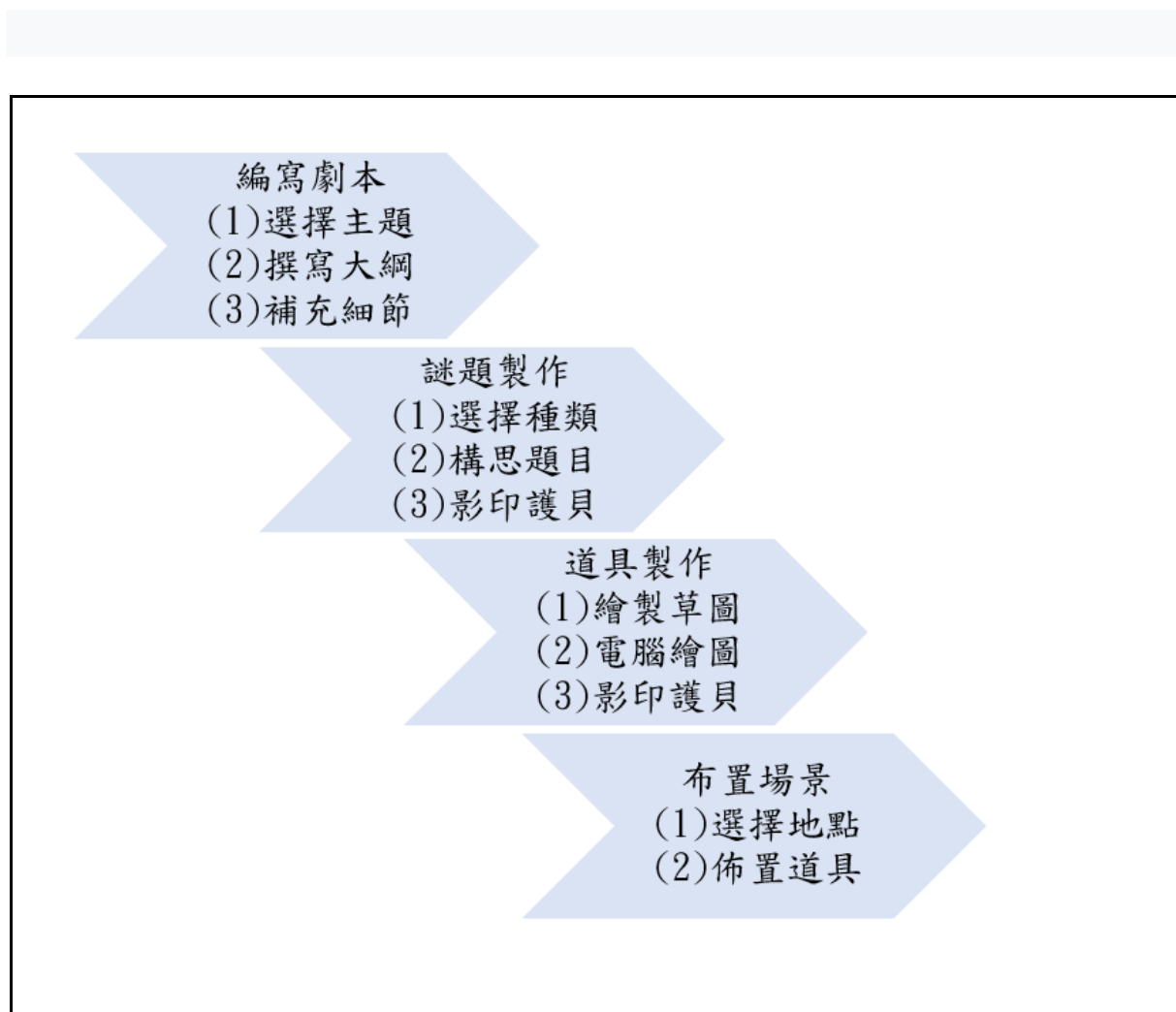
研究一：了解如何製作密室逃脫遊戲

（一）資料查詢

從這幾篇文章當中，我們整理了以下內容：

製作密室逃脫的準備	1. 實境遊戲製作前要準備哪些資料？六大項目報你知。	該篇文章說明若要製作密室逃脫或實境解謎遊戲需要做好那些準備。
	2. 線上密室逃脫 vs 實地密室逃脫：優點與不便。	該篇文章說明實體和線上密室逃脫的優缺點。
	3. 解謎遊戲設計：用 7 種數學遊戲題目玩密室逃脫 翻轉教育	該篇文章說明了謎題的種類以及如何製作謎題。
密室逃脫劇本的撰寫	1. 如何撰寫「密室逃脫」劇本？	該篇文章說明了撰寫密室逃脫劇本的六大要素。

1. 製作密室逃脫前須考量或準備以下事務：目的、目標玩家、活動地點、遊戲難度、關卡數、時長、預計遊玩人數、遊戲載體等。
 2. 從文章中可以得知劇本是密室逃脫遊戲的主要遊戲動力。編寫劇情能讓玩家對遊玩密室逃脫更投入，也可在謎題中加入一些劇情。
- 我們也從文章中整理了製作密室逃脫的流程。



(二) 實際體驗

我們實際體驗了實體與線上的密室逃脫後，我們有了以下的想法。

實體密室 逃脫	逃生門密室逃脫 —法老之墓	玩過真正的密室逃脫後，我發現壓迫感對整體的密室逃脫來說，是一個非常重要的要素，但如果劇本可以也帶有一種神祕的感覺更可以使玩家沉浸於該密室逃脫，所以想把以上提到的兩點要素加入我們製作的反霸凌密室桃中，相信具備高壓迫感和優良的劇本後，反霸凌議題的宣傳效果會更好。
實境解謎	國家人權博物館 —時光寶盒的秘密	在上次去遊玩實境解謎後，我也發現密室逃脫內的劇本安排和謎題順序到底有多重要。像是某個密室逃脫沒有規定要照順序來解謎，因此玩家跳過、錯過了許多重要的事物，直接知道了整個故事的結局，反而不知道整個遊戲的目的。因此我們的密室逃脫的謎題也都需要照順序玩，避免發生類似上方說明的事。

線上密室逃脫	線上表單密室逃脫 1. 我想下班了 2. 我想回家了	兩者皆是同一個作者創作，謎題有非常多的種類，非常有趣；但劇情有點無聊，讓人感覺只是在解題目而已。而且因為是線上密室逃脫的關係，因此某些謎題可能較難解出答案。
--------	----------------------------------	--

結論：

1. 若一個密室逃脫沒有劇情，玩家就會覺得很枯燥，感覺就只是在解題目而已。
2. 題目若大多都是腦筋急轉彎，如果是沒解過類似的題目的人可能就會有點困難。
3. 劇本可以增加一些帶壓迫感的事物，例如得在時間內完成任務，不然會有不好的結局等等。
4. 在玩密室逃脫時，要照順序解謎，避免直接跳過謎題。

研究二：將反霸凌議題融入密室逃脫遊戲

（一）資料查詢

反霸凌議題	1. 《誰讓青春沒有明天：揪出孩子身邊，虎視眈眈的犯罪陷阱》 2. 霸凌事件怎麼面對？一起了解遇到霸凌孩子、家長、老師可以怎麼做。 3. 霸凌的種類、霸凌真實事件、霸凌處理方式	1. 說明霸凌事件逐漸在孩童身邊出現。 2. 說明處理霸凌的方式。 3. 說明霸凌的相關知識和真實事件。
議題融入密室逃脫	1. 密室逃脫劇本寫法。 2. 線上和實體密室逃脫的優缺點。 3. 密室逃脫謎題設計。	1. 製作密室逃脫方法。 2. 說明線上和實體密室逃脫的差異。

（二）訪談結果

訪談問題	訪談結果
1-1 請問實踐國小最常發生的霸凌種類是什麼？	關係霸凌。
1-2 那請問是以哪種方式發生的？	霸凌者會叫其他人不要理被霸凌者，漸漸的就沒人理他了。

1-3 請問那您是怎麼處理的？	請雙方的家長來討論、成立調查小組(調查受害者和施害者)、請校外專家協助等程序。
1-4 之後會延伸出哪些問題？	受害者可能感到焦慮及無安全感、躲避所有可能遇見霸凌者的場合。
1-5 有辦法能預防延伸出的問題嗎？	若有適當的理解與引導，可能降低被霸凌者的傷害。
2-1 請問實踐國小預防霸凌的方式是什麼？哪一種最有效？	演講、表演、上課、等用來加強對霸凌的認知、責任。
2-2 那請問效益如何？	看個人做法
3-1 請問您覺得我們把反霸凌議題融入密室逃脫的作法好嗎？有什麼可以改進的地方嗎？	很特別，想去試試看。

結論：

1. 每個人最適合的宣導反霸凌的方法都不同，最重要的是要養成尊重他人的習慣。
2. 而且在霸凌處理中，如果雙方家長和解的話，就不會繼續調查下去。調查中不僅會由老師們組成小組會，還會找專家學者並且通報校安。
3. 其實如果旁觀者知道整件事的全貌，就應該幫助他(告訴師長等)，而不是視而不見，成為共犯。
4. 我們也各自根據這次訪談的結果，大家都記錄了自己的想法：

品睿	這次訪談讓我意識到宣導反霸凌觀念的行動是很重要的，還有了解我們學校最常發生的霸凌種類、發生過程和事件發生後的處理流程和方法，這些觀念將影響我們在製作密室逃脫劇本和結局時的想法，盡量把我們在這一次訪談所得到的反霸凌觀念在遊玩密室逃脫時灌輸給玩家，也邀請組長來玩。
家瑞	我學到了每個人最適合的宣導反霸凌的方法都不同，最重要的是要養成尊重他人的習慣，而且在霸凌處理中，如果雙方家長和解的話，就不會繼續調查下去。調查中不僅會由老師們組成小組會，還會找專家學者並且通報校安。
垣皓	這次訪談讓我吸收了更多有關霸凌、反霸凌的知識，如：霸凌的定義、霸凌的方式、種類、處理流程等，並且宣導反霸凌的效果也因人而異。組長十分期待我們獨立研究的成果，訪談對我們的研究有很大的幫助。
奕帆	在這次的訪談裡我更了解了關於反霸凌的相關知識。像是：其實如果旁觀

	者知道整件事的全貌，就應該幫助他(告訴師長等)，而不是視而不見，成為共犯。而處理霸凌的處理方式則會找雙方家長來開會、成立調查小組等許多繁瑣的正式流程。
--	---

（二）議題融入遊戲的方法

我們將以上查詢與訪談得到的資料加入進我們密室逃脫的劇本當中，也會把宣傳反霸凌知識的內容插入進密室逃脫中，當玩家在解謎時便會同時閱讀到；在謎題設計時，也將霸凌劇情加入至我們的謎題道具中，讓玩家在解謎中更能體會到霸凌的嚴重性和反霸凌的重要性。在故事的結尾，也讓玩家透過選擇的方式來了解若是作為旁觀者，被霸凌者會有什麼樣的結果，從而使大家對其省思。

研究三：製作實體反霸凌密室逃脫遊戲

(一) 製作流程

1. 劇本撰寫

我們用 AI 生成了幾個名字，作為霸凌者和被霸凌者，而玩家扮演的是被霸凌者的朋友林宇誠一行人。

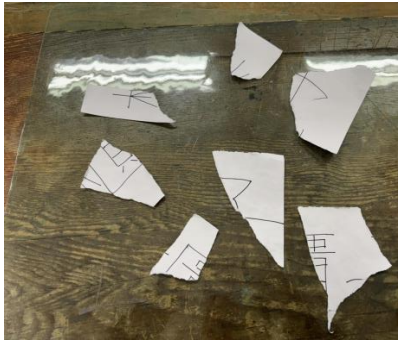
林宇誠一行人為了知道霸凌事件的真相前往郭俊楠的教室一探究竟，卻被蘇俊豪鎖住門，因此在裡面經歷了一場密室逃脫，最後讓他選擇是否幫助郭俊楠。

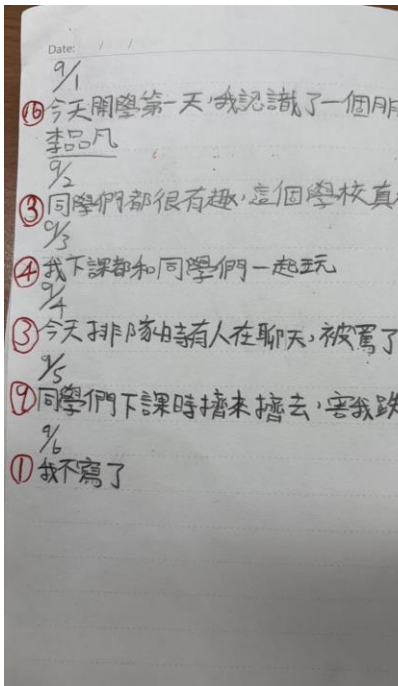
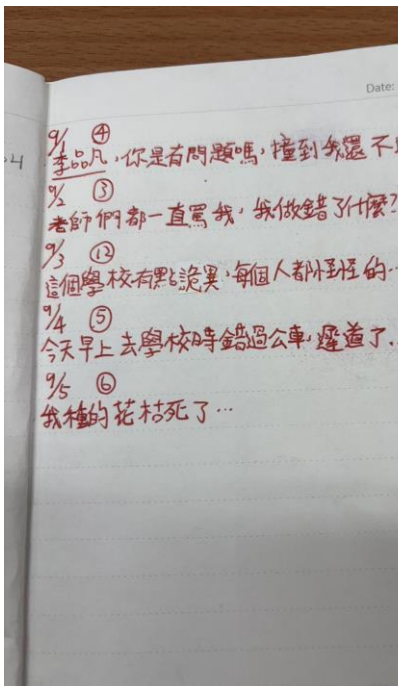
2. 議題融入遊戲

我們把反霸凌的議題融入劇本，藉此告訴玩家反霸凌的重要性的和如果遇到霸凌事件，不管你是被霸凌者或是旁觀者，都應該向他人求助，求助對象包括老師、家長等。在玩家遊玩時，我們也會把一些關於反霸凌知識的紙條插入在密室逃脫，例如：摺起來，放在入記本中，或是壓在桌墊下，玩家解謎時，就會發現它。

劇本	玩家在遊戲中的背景
蘇俊豪很討厭郭俊楠，蘇俊豪常教唆同學一起排擠郭俊楠，還威脅郭俊楠假如和老師告狀一定沒有好下場，所以郭俊楠也沒和任何人說，但是郭俊楠的朋友林宇誠一行人發現了郭俊楠最近怪怪的(不知道為甚麼)，決定幫助郭俊楠，但是問了郭俊楠後，郭俊楠卻不回答，蘇俊豪發現了這件事，並試圖阻止，然後林宇誠一行人在下課時決定去郭俊楠的教室一探究竟。 林宇誠一行人來到教室，發現這裏瀰漫著奇怪的氛圍，突然”碰”的一聲，門被鎖住了，他們一邊思索如何逃出，一邊探索這個教室。他們來到郭俊楠的座位，發現上面有張條，上面寫著「大豬頭、傻逼、笨蛋」等侮辱的詞語，抽屜還有被撕碎的課本，上面似乎寫著甚麼...(謎題答案：櫃子) 解開謎題後，他們來到郭俊楠的櫃子，但被密碼鎖鎖住了(旁邊紙條寫著「救救我」)(謎題答案：995)。打開櫃子後，有一本筆記本(謎題答案：1. 他們都排擠我 2. 你們都去死!)，之後把答案跟我們說，我們會請他們到白板後方，發現了一封新，裡面有一張教室平面地圖。(地圖：指出 B 信位置) 沿著地圖線索走到了電腦桌，上面放著一張密碼表(答案：鍵盤底下)，翻開鍵盤，有兩封信，一個是決定幫助郭俊楠，另一個則是想要協助蘇俊豪一起霸凌郭俊楠，只有選擇幫助郭俊楠才可過關。(宣導)	1. 知道的事 (1)主角被霸凌 (2)自己和這件事無關 2. 不知道的事： (1)整件事情的因果脈絡 3. 遊戲結果： (1)好結局： 成功揭開真相並幫助主角，讓主角重新開始生活 (2)壞結局 主角沒有再來過學校了，聽說他好像自殺了。

2. 謎題設計

	內容	謎題形式	目的	宣導內容
謎題 1	寫著櫃子二字的撕碎紙條 	文字類	指引玩家找到櫃子(謎題 2)	甚麼是言語霸凌： 1. 言語霸凌：使用綽號、言語刺傷、嘲笑弱勢同儕、恐嚇威脅等對被霸凌著的身心造成影響。
謎題 2	數字答案：一個盒子上面貼著救救我，答案：995，裡面裝著櫃子的要匙，裡面裝著櫃子的鑰匙，打開櫃子後得到筆記本。 	數字類	打開櫃子(謎題 3)	如何幫助被霸凌的人： 1. 幫助他們了解，霸凌的發生不是他們的錯。與他們做朋友，邀請那個學生和你一起從事一些活動。 2. 告訴那個被霸凌者將事情告訴別人(師長)。可以與他一起做這件事以提供支持。 3. 要注意那些旁觀者(也就是觀看整個霸凌過程的人)。注意他們是否有大笑或是加入霸凌。如果有的話，這些人類也是霸凌問題的一部份。 4. 告訴師長。霸凌者和被霸凌者可能都需要協助。報告有人遭到霸凌不是打小報告。在學校的師長能提供協助。請他們在你報告之後要保護你的安全。
謎題 3	筆記本(日記)答案：他們都排擠我、你們都去死	符號關係類	把答案告訴關主、並獲得地圖。	被霸凌者由於長期的欺壓，可能出現一些症狀，如：情緒不穩、易怒，不知為何的哭泣、低落，且無法感受到快樂，甚至可能有傷害自己的想法。

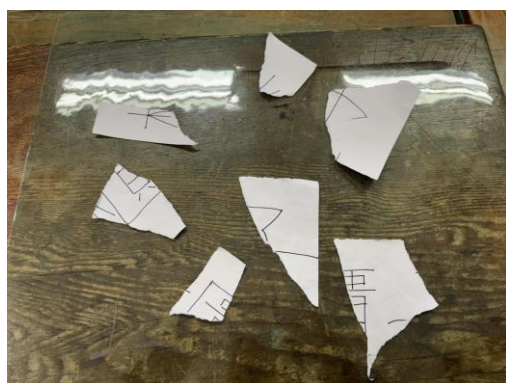
	 			
謎題 4	從信中拿出一張教室的地圖(圈起電腦的位置)	軌跡類	找到密碼信	無

																																																				
謎題 5	<table><tr><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th></tr><tr><th>A</th><td>ㄅ</td><td>ㄆ</td><td>ㄇ</td><td>ㄏ</td><td>ㄏ</td></tr><tr><th>B</th><td>ㄣ</td><td>ㄤ</td><td>ㄥ</td><td>ㄨ</td><td>ㄩ</td></tr><tr><th>C</th><td>ㄨ</td><td>ㄩ</td><td>ㄣ</td><td>ㄤ</td><td>ㄥ</td></tr><tr><th>D</th><td>ㄏ</td><td>ㄏ</td><td>ㄏ</td><td>ㄏ</td><td>ㄏ</td></tr><tr><th>E</th><td>ㄣ</td><td>ㄤ</td><td>ㄥ</td><td>ㄨ</td><td>ㄩ</td></tr><tr><th>F</th><td>ㄨ</td><td>ㄩ</td><td>ㄣ</td><td>ㄤ</td><td>ㄥ</td></tr><tr><th>G</th><td>ㄨ</td><td>ㄩ</td><td>ㄣ</td><td>ㄤ</td><td>ㄥ</td></tr></table> B6 D4 F3 G3 · A2 F3 G4 · A5 D4 G2 · C		1	2	3	4	5	A	ㄅ	ㄆ	ㄇ	ㄏ	ㄏ	B	ㄣ	ㄤ	ㄥ	ㄨ	ㄩ	C	ㄨ	ㄩ	ㄣ	ㄤ	ㄥ	D	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	E	ㄣ	ㄤ	ㄥ	ㄨ	ㄩ	F	ㄨ	ㄩ	ㄣ	ㄤ	ㄥ	G	ㄨ	ㄩ	ㄣ	ㄤ	ㄥ	文字類	選擇好結局 與壞結局	若幫助或不幫助俊楠(被霸凌者)得到的後果
	1	2	3	4	5																																															
A	ㄅ	ㄆ	ㄇ	ㄏ	ㄏ																																															
B	ㄣ	ㄤ	ㄥ	ㄨ	ㄩ																																															
C	ㄨ	ㄩ	ㄣ	ㄤ	ㄥ																																															
D	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ																																															
E	ㄣ	ㄤ	ㄥ	ㄨ	ㄩ																																															
F	ㄨ	ㄩ	ㄣ	ㄤ	ㄥ																																															
G	ㄨ	ㄩ	ㄣ	ㄤ	ㄥ																																															

3. 道具製作

這是我們所製作的密室逃脫道具

圖片 1



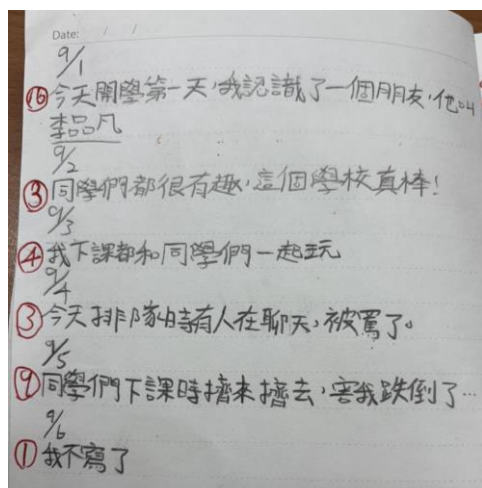
圖片一說明：
將所有紙拼起來後，就會出現櫃子兩個字。

圖片 2



圖片 2 說明：
根據盒子上的紙條：救救我
可以推測出密碼鎖的密碼是 995

圖片三



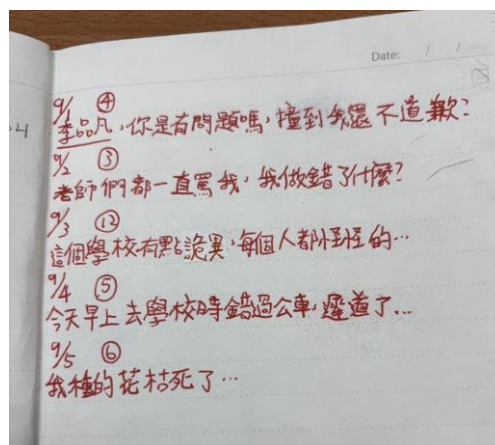
圖片三說明：

被圈起的數字對應右邊文字：

16=他 3=們 4=都 3=排 9 擠 1=我

答案：他們都排擠我

圖片四



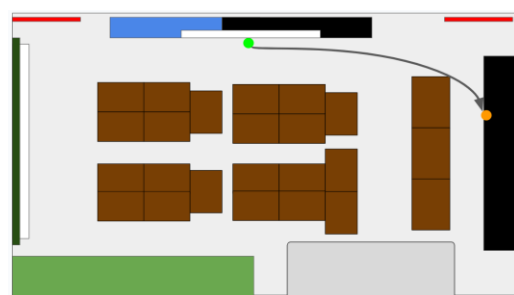
圖片四說明：

被圈起的數字對應右邊文字：

4=你 3=們 12=都 5=去 6=死

答案：你們都去死

圖片五



圖片五說明：

綠點會是玩家的所在地，因此沿著黑線走會到黃點的位置，已就是下一個謎題的所在地。

圖片六

	1	2	3	4	5	6
A	ㄅ	ㄆ	ㄇ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
B	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
C	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
D	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
E	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
F	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
G	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ

B6 D4 F3 G3 · A2 F3 G4 · A5 D4 G2 · C2 D4 E1 G3

圖片六說明：

依據下面的黃字，之後看到英文字的那一列，並沿著那一列找到對應數字的那一欄

答案：鍵盤底下

4. 佈置場景

圖片 1：郭俊楠的桌子



圖片 1 說明：

桌面上有第一個宣導紙條韓蘇俊豪等人的辱罵字眼而撕碎的櫃子紙條則會放到抽屜。

圖片 2：郭俊楠的櫃子



圖片 2 說明：

櫃子旁有一個被密碼鎖住的盒子，，打開後會有宣導二和櫃子的鑰匙，而櫃子裡則有郭俊楠筆記本。

圖片 3：白板後方



圖片 3 說明：

推開白板，後方會有一張教室平面地圖。

圖片 4：電腦桌



圖片 4 說明：電腦桌上會放著一張密碼表，根據密碼表的提示，可以得知答案為鍵盤底下，而翻開鍵盤後，會有好壞結局。

(二) 遊玩方式

1. 說明規則：

透過規則說明書與口頭說明遊戲中應注意的事項。

- (1)嚴禁翻箱倒櫃
- (2)嚴禁吵鬧喧嘩

- (3)嚴禁奔跑嬉戲
- (4)務必按照謎題順序遊玩
- (5)務必遵循 NPC 的指導
- (6)請認真遊玩密室逃脫

2. 前情提要：

你們是郭俊楠的好朋友，最近發現他好像怪怪的，心情低落，都不跟別人講話，你們試圖想幫助他，但是你們問了俊楠都沒得到回應，所以你們想要到他的教室一探究竟，並且發現郭俊楠的座位中有一些東西...

遊戲開始...

- 3. 謎題一：抽屜裡撕碎的紙條。
- 4. 謎題二：櫃子旁有貼著很多救救我三個字的盒子，且被密碼鎖鎖住。
- 5. 謎題三：打開櫃子後，裡面放著一個筆記本。
- 6. 謎題四：筆記本的內容按照特別的順序拼出了線索 發現白板後面有一張地圖。
- 7. 謎題五：順著地圖在鍵盤下找到了兩種選擇。
- 8. 讓玩家選擇是否幫助被霸凌的人，以連結到好結局或壞結局。

研究四：製作線上反霸凌密室逃脫遊戲

（一）議題融入線上密室逃脫

我們把反霸凌的議題融入劇本，宣導內容與謎題都和實體版一樣，但在線上版反霸凌密室逃脫的回饋單中，我們新增了幾題關於反霸凌知識有關的題目，藉此確認玩家是否認真閱讀宣導內容。

（二）線上密室逃脫內容

我們的線上密室逃脫的連結為：

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdLLp-z49L1V4PApYG03lpEKiDR0z3ZzJ9L-Bjnql0--OTqEA/viewform?usp=dialog>

下列圖片是線上密室逃脫的摘要內容

反霸凌密室逃脫

問題 回覆 設定

第1個區段，共13個

密室逃脫

B I U G X

我們是實踐國小六年級資優班的學生，我們希望透過這個遊戲來增進你們對反霸凌的知識。等等會有關於反霸凌的延伸問題，請認真閱讀宣導內容；並認真遊玩！

於區段1後 前往下一個區段

第2個區段，共13個

你們是郭俊楠的好朋友，最近發現他好像怪怪的，心情低落，都不跟別人講話，你們試圖想幫助他，但是你們問了俊楠都沒得到回應，所以你們想要到他的教室一探究竟，並且發現郭俊楠的座位中有一些東西...遊戲開始...

說明 (選填)

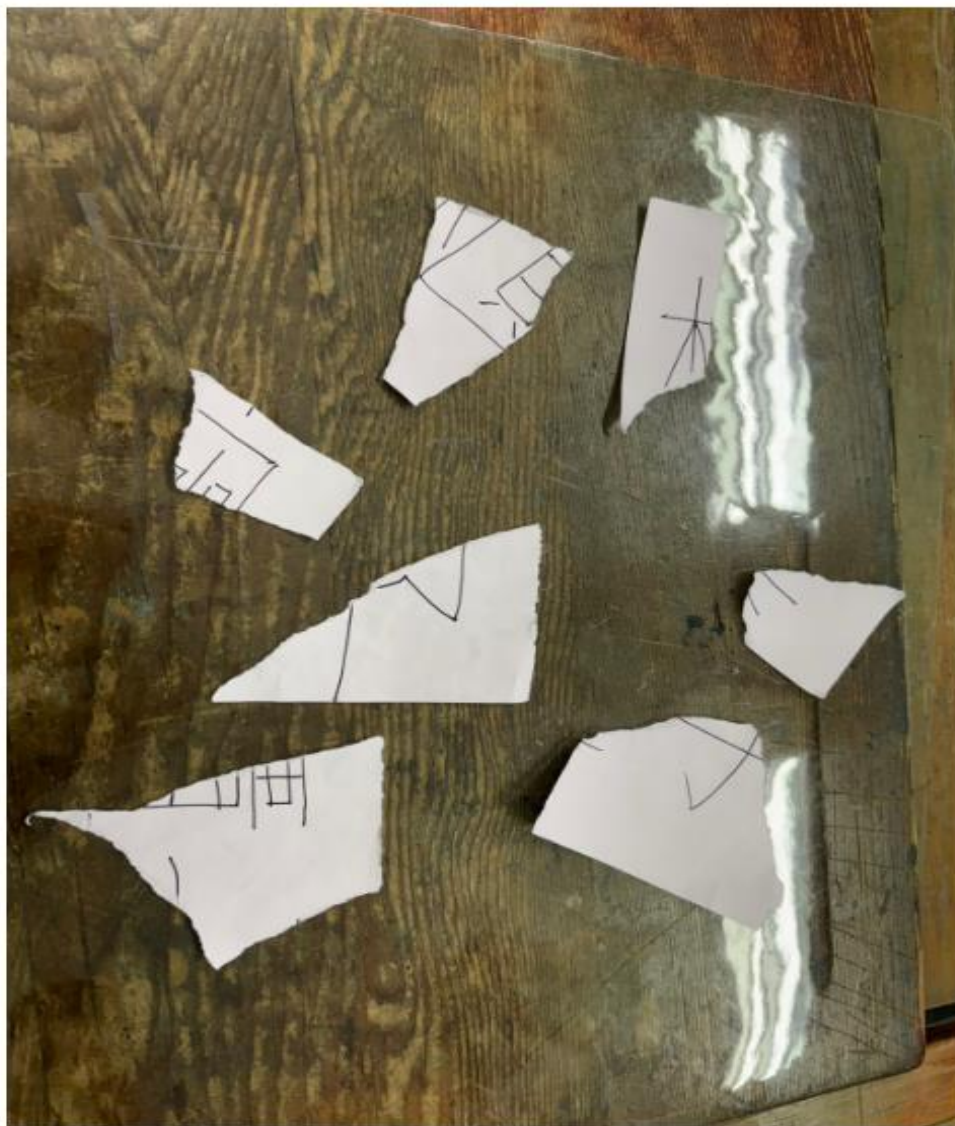
圖片一說明：

這是線上密室逃脫的編輯頁面。

我們在此製作線上密室逃脫，並將其分享給遊玩者遊玩。

問題1

你們找到了郭俊楠的座位，發現了一張被撕碎的紙條，上面好像寫著什麼？



請問紙條想傳達的信息是什麼呢？*

櫃子

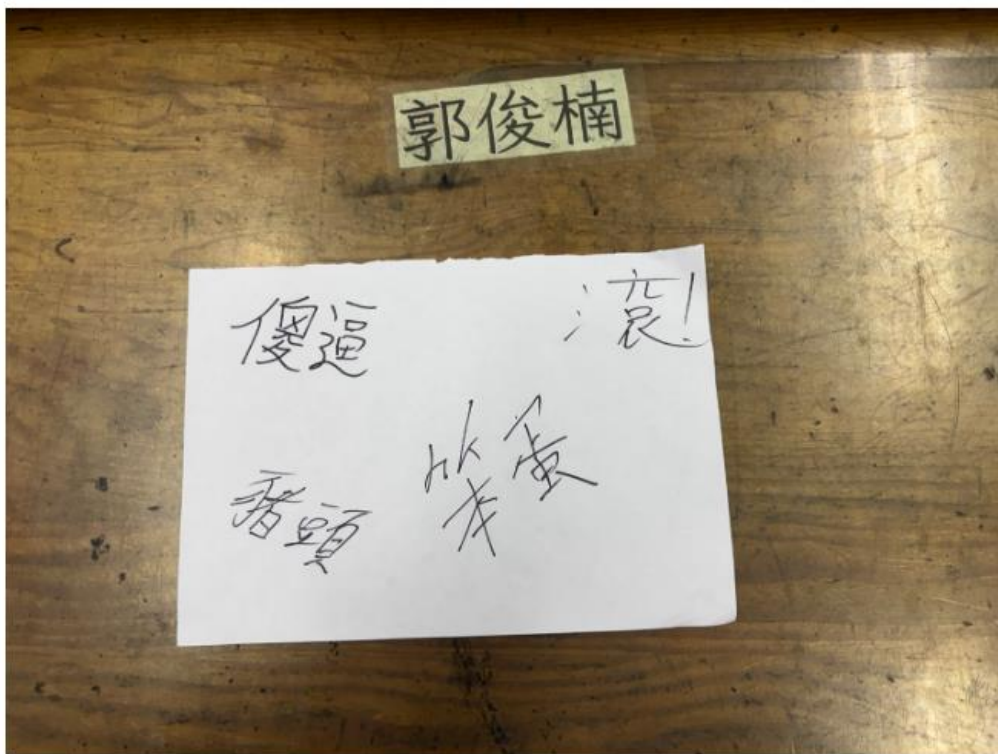
圖片二說明：

第一關，玩家可以透過撕碎的紙條來判斷答案為「櫃子」。

但因為無法真的拼湊起來，造成很多人卡關。

密室逃脫

除了有撕碎的紙條，你們還發現桌上有一些辱罵他的字眼。*言語霸凌是使用綽號、言語刺傷、嘲笑弱勢同儕、恐嚇威脅等對被霸凌者的身心造成影響。



返回

繼續

清除表單

圖片三說明：

圖片上面有許多侮罵的詞彙，藉此讓玩家知道言語霸凌的定義。

* 表示必填問題

你來到了櫃子前，上面有一個貼著「救救我」三個字盒子，但它被密碼鎖鎖住了，



你想知道盒子裡面有甚麼東西，可是它被鎖住了，箱子上面可能有一些線索，請問 * 密碼是多少？

您的回答 _____

圖片四說明：

第二關，根據盒子上的紙條「救救我」；可以推測出密碼鎖的密碼是「995」

並且我們也有在題目上做說明，讓玩家更能理解題目與答案。

密室逃脫

當被霸凌者遭受霸凌時，可能會提出求救，你可以透過幾種方法來幫助他們：

- 1.幫助他們了解，霸凌的發生不是他們的錯。與他們做朋友，邀請那個學生和你一起從事一些活動。
- 2.告訴那個被霸凌者將事情告訴別人(師長)。可以與他一起做這件事以提供支持。
- 3.要注意那些旁觀者(也就是觀看整個霸凌過程的人)。注意他們是否有大笑或是加入霸凌。如果有的話，這些人也是霸凌問題的一部份。
- 4.告訴師長。霸凌者和被霸凌者可能都需要協助。報告有人遭到霸凌不是打小報告。在學校的師長能提供協助。請他們在你報告之後要保護你的安全。

返回

繼續

清除表單

請勿利用 Google 表單送出密碼。

圖片五說明：

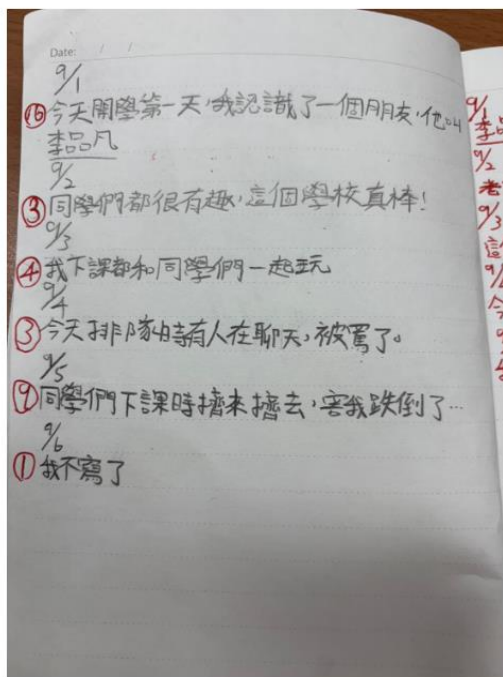
告訴玩家如果遇到或發現霸凌事件時，要如何幫助被霸凌者。

密室逃脫

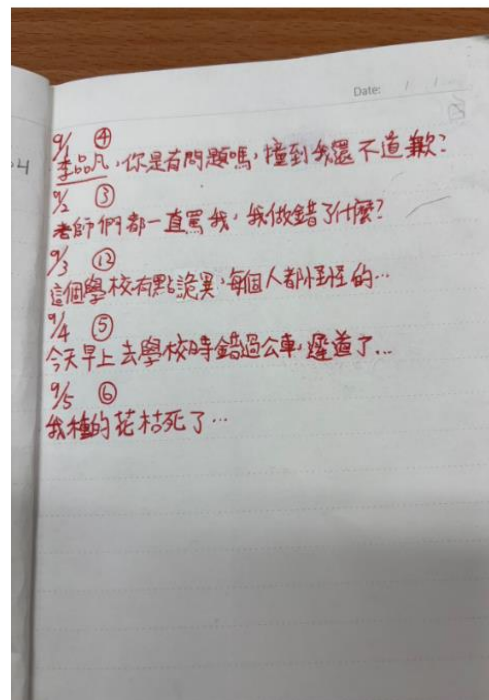
* 表示必填問題

筆記本內容

請仔細觀察數字對應的文字



請仔細觀察數字對應的文字



這個筆記本寫了甚麼？*

您的回答

圖片六、七說明：第三關

被圈起的數字對應左邊文字：

16=他 3=們 4=都 3=排 9 擠 1=我

答案：他們都排擠我

被圈起的數字對應右邊文字：

4=你 3=們 12=都 5=去 6=死

答案：你們都去死

第 9 個區段，共 13 個

被霸凌者由於長期的欺壓，可能出現一些症狀，如：情緒不穩、易怒，不知為何的哭泣、低落，且無法感受到快樂，甚至可能有傷害自己的想法。

說明 (選填)

圖片八說明：

接續上一個題目，讓玩家了解被霸凌者的心情、想法，進一步幫助他們。

密室逃脫

* 表示必填問題

否：

你們決定視而不見，讓俊楠繼續被蘇俊豪霸凌，過了幾天，俊楠再也沒來過學校，* 聽傳聞說他好像自殺了，但這樣真的好嗎？

☐ 返回

返回

繼續

清除表單

圖片九說明：

若玩家選擇了壞結局(不幫助俊楠)，則會跳出此介面，讓玩家知道後果，並思考是否重新來過。

密室逃脫

是：你們決定幫助俊楠，成功揭開了整件事的真相，並勇敢的告訴了老師，而老師也介入了你們所說的事件中，輔導了他們兩個人。在最後他們決定和好，且成為了形影不離的好友，也和班上的同學恢復了從前的友好關係，而俊楠也重新開始正常的生活。

謝謝您參加本活動!!!!!!!!!!!!

請填寫此回饋單，有助於讓我們改進，網址如下：

<https://forms.gle/yFDvomfNtLtv1UUbA>

返回

提交

清除表單

圖片十說明：

若玩家選擇了幫助俊楠，則得到好結局；遊戲結束，並填寫回饋問卷。

研究五：實際遊玩遊戲

一、實體密室逃脫

（一）第一組遊玩

人數：七人 遊玩時間：約十分鐘

需要改進：

1. 給太多提示，且太靠近他們，所以玩得很快。
2. 人數過多，造成有人偷懶。

遊玩照片：





（二）第二組遊玩

人數：五人 時間：約二十五分鐘

需要改進：

1. 遊玩前沒將櫃子的鎖鎖好，導致遊玩者再沒有拿到鑰匙的情況下直接打開櫃子，解決此問題後，玩家一搖晃盒子，鑰匙就掉出來，所以在玩家遊玩前，必須檢查所有道具和謎題是否準備妥當。
2. 太靠近他們，且跟他們有太多互動。
3. 一開始不知道要做甚麼，所以下次可以把抽屜裡的東西放到靠近前門的抽屜，可以讓他們較快的找到第一步要做甚麼。
4. 在筆記本那關卡了很久，應該在筆記本裡多加一點提示，如果還是解不出來的話再口頭告訴他們。

遊玩照片：



(三)第三組遊玩

人數：五人 時間：20 分鐘

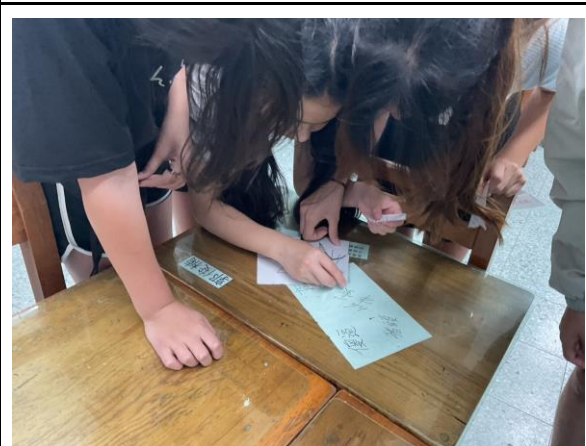
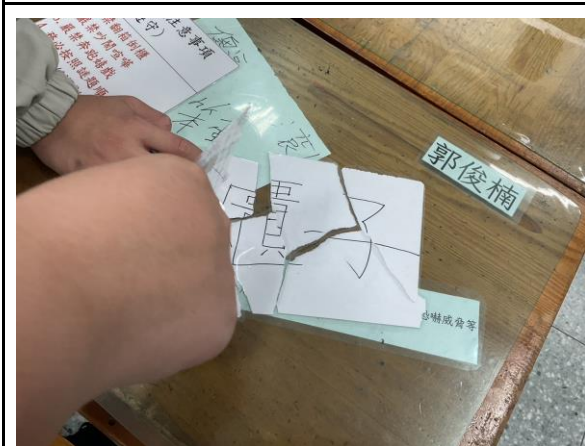
需要改進：

1. 忘記把第一個謎題放在靠門比較近的桌子，他們一樣一開始不知道要做甚麼，下次要記得。

2. 玩家在玩第三個謎題時，太早給他們提示，導致比其他組早完成，下次可以晚五分鐘再給提示。

3. 由於有男女混搭，所以男生都不太跟女生一起解題，下次可以盡量找同性別的一組。

遊玩照片：



(四) 第四組遊玩

人數：四人 遊玩時間：25 分鐘

需要改進：

1. 會友玩家會因為好奇如果不選擇好結局的後果，因此必須設定一些選擇壞結局的懲罰。

2. 玩家會因為解不開謎題而一直聊天，所以得適時給他們一些提示。

遊玩照片：



二、線上密室逃脫

優點：

1. 玩家玩線上密室逃脫時，不會像實體密室逃脫一樣需要尋找下一個謎題的所在地，可減少一些時間。

2. 因為是線上版密室逃脫，所以是自己一個人玩，不會有男女同組導致其中一性別的玩家無法全程參與遊戲。
3. 我們在線上版密室逃脫回饋單最一開始的地方放上三個和宣傳內容有關的題目，藉此了解玩家是否有把反霸凌的知識記起來。

需要改進：

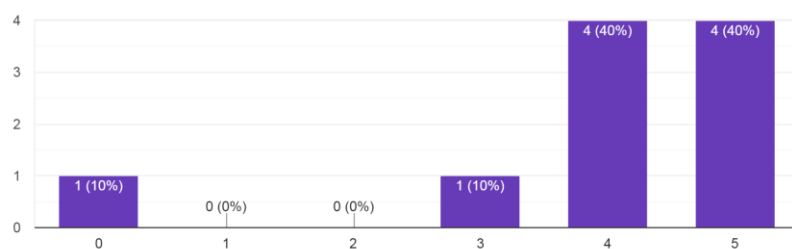
1. 因為是線上版密室逃脫的關係，我們無法當場提醒玩家仔細閱讀宣傳內容。
2. 當玩家在解謎時遇到困難時，我們無法適當的給他們題示。
3. 因為我們的線上版密室逃脫回饋單是放在線上版密室逃脫的最後一頁，所以只要玩家無法自行過關，就不能填寫線上版密室逃脫回饋單。

研究六：整理玩家回饋與建議

線上密室逃脫回饋：

1. 你對這個線上密室逃脫滿意嗎？(滿意度)

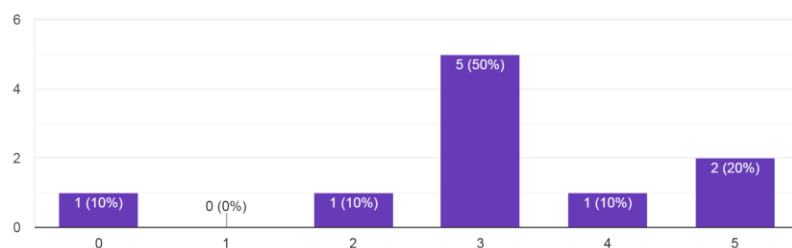
你對這個線上密室逃脫滿意嗎？
10 則回應



分析：大多數玩家對於線上密室逃脫是滿意的。
代表該密室逃脫是有趣有效的。

2. 對你而言，這遊戲的難易度如何？(難易度)

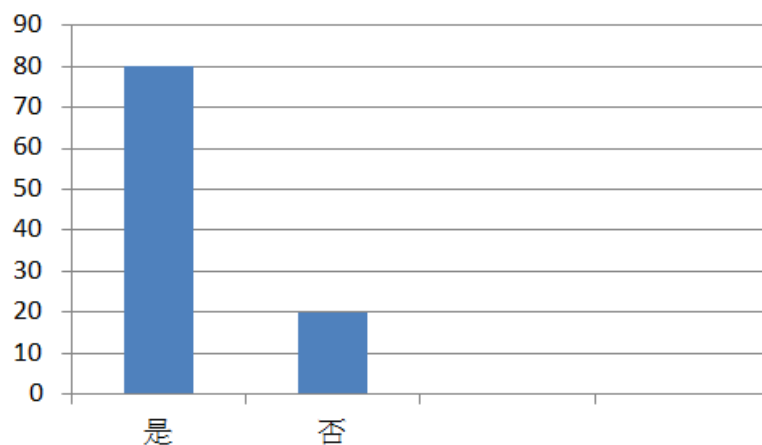
對你而言，這遊戲的難易度如何？
10 則回應



分析：大多數玩家都認為遊戲難易度適中。
代表謎題難度設定合適。

3. 是否有學習到反霸凌相關的知識？(成效)

是否學習到反霸凌知識

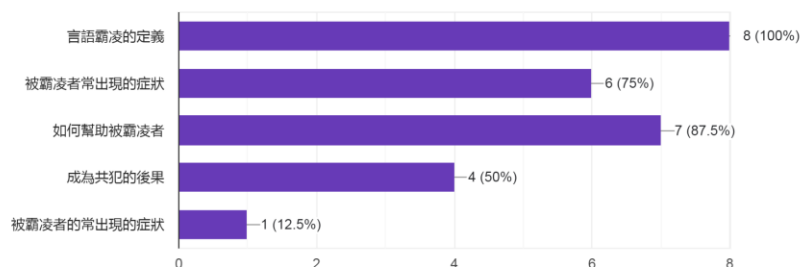


分析：有 77.8% 的玩家認為有吸收到反霸凌相關知識，而有 22.2% 的玩家則認為沒有吸收到知識。所以這個遊戲是可以讓大多數人學習到知識的。

4. 你在這次的體驗中學到什麼？

你在這次的體驗中學到什麼？

8 則回應

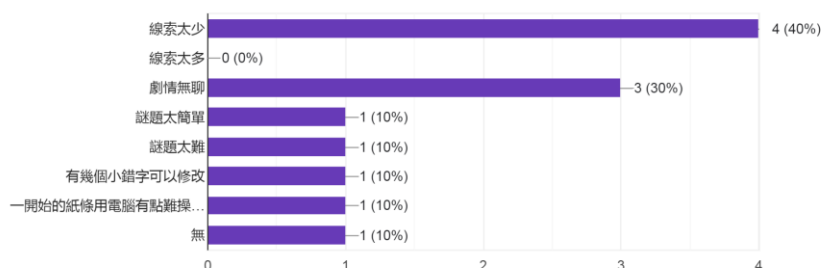


分析：大部分的玩家都了解了言語霸凌的定義、被霸凌者常出現的症狀已及如何幫助被霸凌者。表示遊戲能確實發揮宣導的效果。

5. 玩完此遊戲後，你有什麼建議或問題？

玩完此遊戲後，你有什麼建議或問題？

10 則回應



分析：部分玩家認為劇情無聊、線索太少；也有玩家反應第一題的拼圖問題因無法移動拼圖而較難操作。

表示我們可以再多增加一些劇情以及提示線索。

6. 玩完這個遊戲後，你有什麼感想或回饋呢？

1. 雖然沒辦法親自到場參加此遊戲，但透過線上的方式也能感受到闖關的樂趣！雖然第一題就卡關，看螢幕有點難猜出來，但列印後再拼就可以找到答案。密碼鎖用救救我諧音來猜答案、日記本用數字來找出隱藏的文字內容、注音對照表找出文字內容，這些關卡都很有趣、很有創意，表單的設計也很棒，輸入正確答案才能進行下一關，激發闖關者想要破關解題的動力，在遊戲過程中也學習到反霸凌相關知識，覺得整體的活動設計很用心，值得鼓勵！推薦同學們前來挑戰！

2. 有一點難

3. 謎題很有創意，很好玩

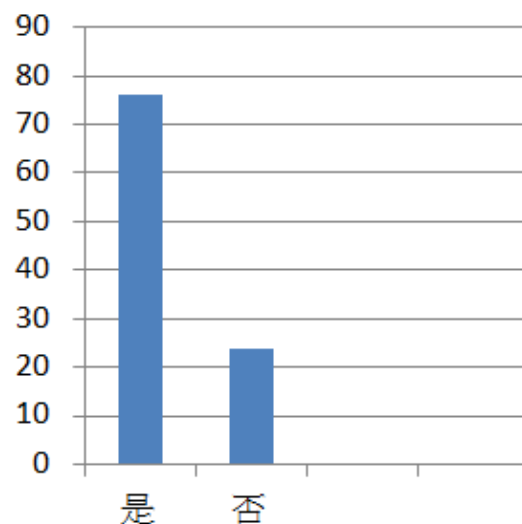
	4. 改成互動遊戲應該會更好玩 :D 5. 紙條 沒辦法移動啊 6. 我學到了有關霸凌的知識 7. 很開心
分析：部分的玩家認為第一個謎題可以改成可互動的遊戲，但在技術上尚有難度，可以再多學習線上密室逃脫的製作技巧。部分的玩家則是認為這種密室逃脫很好玩。表示我們這次製作的線上密室逃脫是成功的！	

實體密室逃脫回饋：

1. 你對這個密室逃脫滿意嗎？	你對這個密室逃脫滿意嗎？ 21 則回應 <table><thead><tr><th>滿意度</th><th>次數</th><th>百分比</th></tr></thead><tbody><tr><td>0</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>4.8%</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>14.3%</td></tr><tr><td>4</td><td>4</td><td>19%</td></tr><tr><td>5</td><td>13</td><td>61.9%</td></tr></tbody></table>	滿意度	次數	百分比	0	0	0%	1	0	0%	2	1	4.8%	3	3	14.3%	4	4	19%	5	13	61.9%
滿意度	次數	百分比																				
0	0	0%																				
1	0	0%																				
2	1	4.8%																				
3	3	14.3%																				
4	4	19%																				
5	13	61.9%																				
分析：大多數玩家對於該密室逃脫是滿意的。 代表該密室逃脫是有趣有效的。																						
2. 對你而言，這遊戲的難易度如何	對你而言，這遊戲的難易度如何？ 21 則回應 <table><thead><tr><th>難易度</th><th>次數</th><th>百分比</th></tr></thead><tbody><tr><td>0</td><td>2</td><td>9.5%</td></tr><tr><td>1</td><td>3</td><td>14.3%</td></tr><tr><td>2</td><td>6</td><td>28.6%</td></tr><tr><td>3</td><td>8</td><td>38.1%</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td><td>9.5%</td></tr><tr><td>5</td><td>0</td><td>0%</td></tr></tbody></table>	難易度	次數	百分比	0	2	9.5%	1	3	14.3%	2	6	28.6%	3	8	38.1%	4	2	9.5%	5	0	0%
難易度	次數	百分比																				
0	2	9.5%																				
1	3	14.3%																				
2	6	28.6%																				
3	8	38.1%																				
4	2	9.5%																				
5	0	0%																				
分析：有的玩家認為簡單、有的認為難，多數玩家認為適中。 代表謎題難度設定合適，但也可以針對遊玩者適當的給予提示或者增加難度。																						

3. 是否有學習到反霸凌相關的知識

是否學習到反霸凌知識



分析：有 76.2% 的玩家認為有吸收到反霸凌相關知識，而有 23.8% 的玩家則認為沒有吸收到知識。所以這個遊戲是可以讓大多數人學習到知識的。

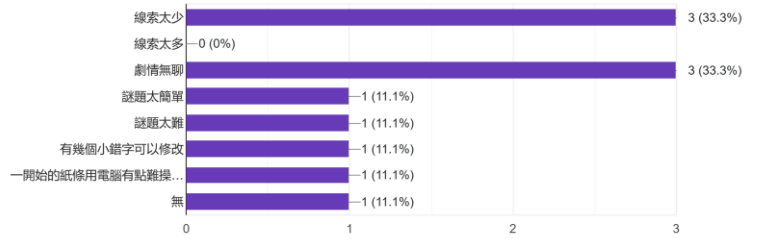
4. 你在這次的體驗中學到什麼？

- (1) 霸凌的知識
- (2) 不要看著同學被霸凌
- (3) 不能霸凌別人
- (4) 被人霸凌有什麼結果
- (5) 遇到霸凌時，要勇敢告訴他人
- (6) 我學到了把霸凌的不同種類和會怎麼樣，還有如果發現霸凌要如何解決才對被霸凌者比較好
- (7) 反霸凌
- (8) 不要霸凌
- (9) 我學到關於反霸凌會讓一個人崩潰。
- (10) 要反霸領
- (11) 霸凌相關知識
- (12) 不可以霸凌同學
- (13) 我學到了要怎麼解決霸凌事件的方法，怎麼幫助被霸凌的同學，也學到了如何在霸凌中脫困。

分析：大部分的玩家都有了解到遇到霸凌事件，不能袖手旁觀。也有人回應更了解了被霸凌者可能會有的心理狀況。

5. 玩完此遊戲後，你有什麼建議或問題？

玩完此遊戲後，你有什麼建議或問題？
9 則回應



分析：部分玩家認為這個密室逃脫(1)時間太短(2)線索太少(3)謎題太簡單(4)線索太多
(1)代表可以增加整體遊玩的時間長度，不過在表中可以發現很少人認為需要增加關卡數量，表示我們可以使用同樣數量的關卡，但增加各關卡的遊玩時間，以提升遊玩品質。
(2)(4)代表提示要給的適當，因為我們在每一次試玩時，給予的玩家提示量不同，我們應該控制給予的提示量。
(3)代表題目難度應再提升，但在遊玩過程中，觀察到玩家在第三個謎題時常會卡住，表示該謎題難度已較高，較簡單的謎題應為第一二四五謎題，這些謎題的難度可以再提升。

第五章 研究結論與建議

1. 研究結論：

- (1)製作密室逃脫要依照劇本中的時間與地點、謎題放置的位置，來布置場景。
- (2)先選擇要製作的謎題種類(影音類、文字類、數字類、符號關係類、軌跡類、道具類)，再構思题目的細節，玩家試玩完後可以依照玩家回饋再修改謎題。
- (3)密室逃脫成功的要素包括時間與故事的關聯、說明失敗後的結果(選擇壞結局的結果)、提供決策點(好壞結局)。
- (4)根據訪談生教組長的結果，可以得知實踐國小會透過演講、表演、上課、等方式來加強學生們對霸凌的認知、責任。
- (5)為了把反霸凌議題融入密室逃脫，我們把反霸凌的議題融入劇本和謎題，藉此告訴玩家反霸凌的重要性的和如果遇到霸凌事件，不管你是被霸凌者或是旁觀者，都應該向他人求助，求助對象包括老師、家長等。在玩家遊玩時，我們也會把一些關於反霸凌知識的紙條插入在密室逃脫，例如：摺起來，放在入記本中，或是壓在桌墊下，玩家解謎時，就會發現它。
- (6)以密室逃脫作為反霸凌宣導的方式，成效良好，能讓玩家有效學習到反霸凌相關的知識，也能玩得開心，是相當不錯的宣導方式。
- (7)若要用線上的方式遊玩密室逃脫，謎題的設計應多加考量線上遊玩的限制，例如我們的第一關，拼圖無法像實體一樣拿起來拚，會較難解題。

2. 研究建議：

- (1)在開始密室逃脫前，要先確切地把所有謎題和該上鎖的地方檢查一遍，以免遊玩中出現意料之外的事件。
- (2)密室逃脫遊玩的時間可以再增加，我們因時間限制將遊玩時間設定為 20 分鐘，但建議可以增加為 40 分鐘左右，能讓遊玩者更能體驗遊戲。
- (3)在遊玩實體密室逃脫時，玩家拿到宣傳反霸凌內容，卻不一定會看，所以我們可以提醒他們閱讀宣傳內容，並在遊玩前，跟他們說玩完後，會問他們關於宣傳內容的題目，這樣可以使玩家更認真閱讀反霸凌知識。如果是線上密室逃脫的話，我們會直接在玩家解完題目後，把宣傳內容放在下一頁，讓玩家能專心閱讀反霸凌知識。
- (4)線上密室逃脫無法及時給予提示，在製作時可以多思考如何設計，才不會讓人無法解題。
- (5)線上密室的回饋表單建議分開放，若需破完密室逃脫才能填寫，則無法收集到沒有破關的人的回饋，

第六章 研究心得

李家瑞	我在這次的獨立研究中，發現合作非常重要，因為我們這組有 4 個人，所以分配製作謎題、劇本、道具、場景是不可或缺的，再給同學試玩實體密室逃脫的過程中，看到玩家開心的樣子，真的會讓我很開心。
賴奕帆	這一次的獨立研究讓我收穫滿滿，我也學到了許多東西。我不僅實際了解分工合作的重要性，也知道了該如何有效率的完成任務，還和組員完成了反霸凌密室逃脫。像是密室逃脫便是靠大家分工合作做才完成的，從謎題到佈景，每一步都需要細心的製作，因為如果只有一兩個人分配這些任務，一定做不完。且如果我們只有在上課時才做研究的話，進度鐵定也會很慢，因此大家也都利用了自己時間，來做研究加快進度。最後在看到我們獨立研究的成品時真的覺得很感動。
黃品睿	獨立研究室從六上開始，那時的我時常忘東忘西，因此常沒達到老師出的回家作業，但經過寒假，我開始覺得時間變緊迫，這也讓我體會到按時把功課做完的重要性，而且還大幅提深了打字速度。身為一個反霸凌密室逃脫的製作人員，除了要讓大家知道反霸凌的重要性，自己也要把所學落實於生活中，我可以做到例如看到同學被霸凌時，主動向老師請求幫忙等事情，也希望霸凌的事件可以減少。
曾垣皓	一開始「密室逃脫」是李家瑞提的，我那時也想不到要做什麼，所以就跟著做了。但現在發現這個主題讓我原本以為枯燥乏味的獨立研究辦得特別有趣，而且還能以有趣的方式宣導反霸凌。特別是在玩家玩完並給出讚美時真的是成就感滿滿

第七章 資料來源

1. 洪進益 (2022)。解謎遊戲設計：用 7 種數學遊戲題目玩密室逃脫。翻轉教育。
<https://flipedu.parenting.com.tw/article/007438>
2. 觀影藝語 (2022)。如何撰寫「密室逃脫」劇本。影學筆記。
<https://vocus.cc/article/62c6e78ffd897800015d07e7>
3. 張貝菴 (2021)。實境遊戲製作前要準備哪些資料？六大項目報你知。-Riddle Run - Medium。
<https://medium.com/riddle-run/%E5%AF%A6%E5%A2%83%E9%81%8A%E6%88%B2%E8%A3%BD%E4%BD%C%E5%89%8D%E8%A6%81%E6%BA%96%E5%82%99%E5%93%AA%E4%BA%9B%E8%B3%87%E6%96%99-%E5%85%AD%E5%A4%A7%E9%A0%85%E7%9B%AE%E5%A0%B1%E4%BD%A0%E7%9F%A5-%E4%B8%8B%E7%AF%87-77b3833059f5>

<https://medium.com/riddle-run/%E5%AF%A6%E5%A2%83%E9%81%8A%E6%88%B2%E8%A3%BD%E4%BD%9C%E5%89%8D%E8%A6%81%E6%BA%96%E5%82%99%E5%93%AA%E4%BA%9B%E8%B3%87%E6%96%99-%E5%85%AD%E5%A4%A7%E9%A0%85%E7%9B%AE%E5%A0%B1%E4%BD%A0%E7%9F%A5-%E4%B8%8A%E7%AF%87-af3e69c3a516>
4. 小熊 KUMAMA (2023)。從零開始的密室逃脫指南 EP.1Medium。
<https://medium.com/that-game-designer/%E5%BE%9E%E9%9B%B6%E9%96%8B%E5%A7%8B%E7%9A%84%E5%AF%86%E5%AE%A4%E9%80%83%E8%84%AB%E6%8C%87%E5%8D%97-ep-1-cca4cabb2d8e>
5. 戴志揚 (2023) 新北割頸案學生身亡！近年被「隱匿」的校園霸凌增加，未來恐釀悲劇。琅琅悅讀。
<https://reading.udn.com/read/story/122749/7668213>
6. 維基百科 密室逃脫。
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AF%86%E5%AE%A4%E9%80%83%E8%84%B1>

第八章 附錄

以下附上我們的線上密室逃脫的 QR CODE 連結。

