

# 假資訊危害之劇本殺實踐——

## 《松園別管》

### 第四組

41084B003 社會三 范文誠

41084B010 社會三 莊巧筠

41084B019 社會三 陳筱竹

41084B026 社會三 彭康慈

41084B039 社會三 葉慧榆

內容	
一、環境評估（現況分析與初期研究）	1
二、目標與定位	2
三、對象	3
四、策略與技巧	3
五、SWOT 分析	3
(1) Strengths（優勢）：	3
(2) Weaknesses（劣勢）：	4
(3) Opportunities（機會）：	4
(4) Threats（威脅）：	4
六、時間表／分工表／預算	5
(1) 時間表	5
(1-1) 行程時間表	5
(1-2) 甘特圖	6
(1-3) 5月14日「試玩」活動流程	6
(1-4) 5月28日及6月4日「正式」活動流程	7
(1-5) 5月28日及6月4日各職位分工流程	7
(1-6) 遊戲流程	7
(2) 分工表	8
(2-1) 5月28日及6月4日各職位分工細程	8
(2-2) 活動總職位	8
(3) 預算表	9
(4) 實際支出	10
七、期中師長之回饋	10
(1) 回饋	10
(2) 檢討及調整	11
八、方案實施	12
(1) 方案內容：	12
(2) 場地規劃：	13
(3) 遊戲規則：	13
九、活動內容整理、總分析及檢討	14
(1) 觀察法：	14
(1-1) 試玩	14
(1-2) 正式活動	14
(2) 回饋單檢討(焦點團體)：	16
(2-1) 0514 試玩	16
(2-2) 0528、0604 正式活動	17
十、總結	18

十一、附錄	21
(1) 劇本內容—《松園別管》故事大綱	21
(2) 名牌及線索	錯誤! 尚未定義書籤。
(3) 角色手冊	錯誤! 尚未定義書籤。
(3-1) 文梵	錯誤! 尚未定義書籤。
(3-2) 羽哲	錯誤! 尚未定義書籤。
(3-3) 拓實	錯誤! 尚未定義書籤。
(3-4) 若芸	錯誤! 尚未定義書籤。
(3-5) 毓千	錯誤! 尚未定義書籤。
(4) 文字記錄	錯誤! 尚未定義書籤。
(4-1) 0514 試玩上午場私聊	錯誤! 尚未定義書籤。
(4-2) 0514 試玩下午場私聊	錯誤! 尚未定義書籤。
(4-3) 0528 下午場	錯誤! 尚未定義書籤。
(4-4) 0604 上午場	錯誤! 尚未定義書籤。
(4-5) 0604 下午場	錯誤! 尚未定義書籤。
(5) 回饋單	21
(5-1) 0514 試玩	21
(5-2) 0528、0604 正式活動	23
十二、文獻回顧	27
十三、總體分工	28

著作權所有

## 一、環境評估（現況分析與初期研究）

基於上學期所做的研究--〈投票人缺乏事實判斷能力之原因--以2021年公投為例〉中，我們將目標聚焦於「人們盲目相信資訊」這件事，並以東華校園學生或花蓮地區民眾為目標對象。

例如，以花蓮在地傳奇「松園別館」的故事為主要相關資料來延伸。

場地將以東華大學內的教室或松園別館為主，藉由遊戲的方式來使人們親身體會，若盲目相信假資訊，缺乏事實判斷能力之問題會多嚴重。

在上學期的文獻回顧中有提到假資訊也是造成我們缺乏事實判斷能力的原因之一，故這次的實踐方案主要著重在假資訊這個原因上。

在學術論文上研究假資訊的很多，其中在假資訊中，又以假新聞的研究為大宗，而新聞又是屬於我們每天會觸及的範圍，有一項跨國學術調查 V-Dem 顯示，我國是遭受境外假新聞攻擊，受害程度世界第一的國家，多數假新聞來自大陸，成為國家安全的威脅，由此可見假資訊對我們的生活產生多大的影響。在2016年美國總統大選之後，有研究指出，瀏覽假新聞網站頻率較高的閱聽人在選舉意向上多半傾向投給川普(IPS Working Papers,2018)。Gunther 等人(2018)也發現過去美國總統大選支持歐巴馬的選民於2016大選時只有77%投給相同陣營的希拉蕊，變節的選民行為，被證實與不利於希拉蕊的假新聞存有強烈相關性。假新聞在社群媒體中的傳播現象也是值得關注的，假新聞影響人們對事實真相的了解，甚至有學者指出社群媒體正對民主意識造成傷害(Howard, 2016)。

從上述敘述中可見，假資訊會左右我們的投票行為，影響我們對事實的判斷能力，而這些假資訊又透過新聞以及社群媒體充斥在我們的生活當中，身處在一個資訊能夠快速傳遞的時代，我們幾乎無時無刻都會接觸到這些真假資訊，要是我們無法辨別這些資訊的真偽，那將會對我們造成很大的影響，所以我們希望能夠透過本次的遊戲先讓大家體會到假資訊的危害，並藉此增加他們想進一步去了解辨別資訊真偽重要性的動機。

## 二、目標與定位

綜上所述，當我們對抗假訊息時，最先面對的領域即為假新聞，因為新聞是人們每天皆會接觸到的主要資訊來源。但受限於時間及專業知識的不足，故而本組決定從讓人們認識到假資訊為何，以及會如何充斥在生活當中為主要目的開端。其次便是對假資訊有所瞭解及領悟後，能在進一步領略判斷事實的能力，以此再延伸至新聞乃至於各個公私領域。

此次實踐計劃將以「劇本殺」的遊戲方式去呈現，希望藉由此種遊戲方式來達成對假資訊相關的瞭解及判斷。在遊戲中，玩家須扮演劇本中的角色，在找出兇手的同時隱瞞自己的秘密。故而在遊戲過程中，需時刻注意線索，去判斷事情之真假。於此同時，因為要隱藏屬於自己的秘密，故而也會在討論時給出的資訊中參雜假資訊，以此去混淆其他玩家。所以可以藉此遊戲，讓參與者去分辨真假資訊，互相討論，最後能夠找出兇手。期望能達到提高人們接受資訊時的敏銳能力，讓大家能領略假資訊之產製過程與策略，進而能夠做出正確的事實判斷，以避免受到假資訊之危害，知道凡事要小心。

此劇本將以花蓮在地傳奇「松園別館」的故事為主題，傳聞中松園別館是鬼屋，但實則其富含歷史文化之意涵。而我們將以「鬼屋」此特點去做延伸。當玩家推出兇手後將會進行覆盤，解釋完整劇情，以及線索串聯之來源。透過後續的解說，來收斂到我們缺乏事實判斷之原兇，以及為何我們會相信這些資訊。藉由遊戲，告訴參與者私領域也能延伸到公領域，例如投錯票造成之後果為何，那如果延伸到公共領域的話，後遺症又會如何。

因此本計畫的目標為：

1. 期望讓人們能領略假資訊之產製過程與策略。
2. 期望能讓大家更了解假資訊充斥我們日常生活。
3. 期望能讓大家更了解假資訊對我們的公私領域所造成的影響。
4. 期望透過自創劇本殺「松園別館」之遊戲方式，能達到提高人們接受資訊時的敏銳能力。

### 三、對象

- (1) 短期：遊戲開發及測試，先以東華大學之學生為主要對象。
  - A. 事先採取報名制。
  - B. 一組 5 人，每場時間約 2-3 小時。
  - C. 預計招募 4 組玩家，最後共招募 3 組玩家。
- (2) 中期：爭取成為社區的文創與媒體素養教育活動，範圍擴大至社區或縣市地區。
- (3) 長期：出版成為遊戲(線上或實體)，範圍擴大至全國。

### 四、策略與技巧

**標題：**松園別管。

**文案：**注意!有些事情並非你所能接觸的。據說在民國 91 年開始重新修建前，松園別館因杳無人煙而故事頻傳，而在得知即將重建前，有一群美術大學生提議要將松園別館重建前的模樣臨摹記錄下來。殊不知，在分開走訪過程中卻聽到二樓傳來一聲尖叫聲，而在聲音傳來處，發現一名友人已身亡。

**宣傳方式：**網頁/海報/小字條。

### 五、SWOT 分析

#### (1) Strengths (優勢)：

1. 題材內容豐富：有許多故事情節可挑選，每一個劇本裡的角色也都不同，有非常多種變化。
2. 故事背景：辦在松園別館可以增加氣氛，扣合玩家跟劇本的連結，使玩家能更融入在劇本當中。
3. 劇本可以由我們自己創作，不會受到太多制式的規定。
4. 玩家可以更容易透過與自己所處生活環境相近的劇本，體會辨別假資訊的重要，甚至是更深層的體會。
5. 因為是以既有的遊戲當作發想，玩家比較有概念，也會更有意願來參加，若選擇在松園別館或校外別處舉辦，也可能透過此活動帶起地方的觀光潮。
6. 劇本多樣化，在動腦的同時還可以促進社交。

## (2) Weaknesses (劣勢) :

- 1.遊戲時間：遊戲時間較長，需花的時間比較久，且需要先閱讀劇本，並記下角  
色個性進行扮演。
- 2.劇本：劇本撰寫困難，且需花很多時間找資料及刻畫每個人物。
- 3.耗費時間長，若玩家不擅長閱讀或對於融入角色有障礙，會影響遊戲的順暢度。

## (3) Opportunities (機會) :

- 1.新鮮感：劇本殺有點類似之前很流行的狼人殺，只是在玩法上略有不同，但同  
為需要推理解謎的遊戲，有許多玩膩狼人殺的人會玩劇本殺來尋求新的遊戲體  
驗。
- 2.娛樂需求的上升：近年來娛樂休閒項目逐漸上升，如：密室逃脫以及桌遊。
- 3.解謎類的益智遊戲其實滿受年輕人的歡迎。ex.密室逃脫
- 4.花蓮沒有專門在做劇本殺的工作室，對於想玩的人是一個機會。
- 5.推理遊戲一直都是社會上蠻熱門的遊戲，像是柯南也是因為推理而大受歡迎。  
所以只要有心推廣，應該能吸引不少人來參與遊戲。

## (4) Threats (威脅) :

- 1.市場進入困難：目前只找得到一款劇本殺的 app，是中國大陸的，進入劇本需要  
實名制，即需要輸入我們的台胞證及一些證明，可能會使大家有資安的疑慮，  
且少了用線上玩的機會，會使大家對劇本殺的熟悉度越來越低。
- 2.地點：如果要辦在松園別館，想玩但沒有機車的人可能會減少參加意願，且可  
能有些人會因為地點較遠而選擇放棄遊玩。
- 3.故事：玩家無法透過我們所寫的劇本身歷情境，或是故事連結感太低。
- 4.因為花蓮沒有劇本殺的工作室，連帶讓我們想深入了解也受到了阻礙，線上的  
程式可能也無法帶來劇本殺原有的體驗。
- 5.由於我們希望寫出花蓮在地的劇本，來提升玩家的帶入感，但也可能因為我們  
不是專業的，也沒有受過撰寫劇本的相關訓練，導致劇本的難產，或是無法讓  
玩家產生連結。

6.認識劇本殺的人相較於認識密室逃脫、狼人殺來得少，難以吸引對此遊戲不熟悉的人來參與。

## 六、時間表／分工表／預算

### (1) 時間表

#### (1-1) 行程時間表

執行項目		開始日期	結束日期
企劃書續寫		3/17	5/21
創寫劇本	故事架構、大綱	3/19	3/20
	內容續寫	3/21	3/27
	角色細畫	3/28	4/30
規劃遊戲流程		4/4	4/10
試玩測試	招募體驗者	5/1	5/13
	體驗(隨機場地)	5/14	5/14
	心得檢討及修改	5/14	5/21
行銷策略	擬定	4/17	4/24
	宣傳	4/25	4/30
場地租借(包含桌椅)		5/1	5/27
道具處理		5/1	5/13
現場布置	檢查裝備(東西是否齊全)	5/9	5/15
	場地布置、測音	5/14	5/14
	最後檢查	5/28	5/28
成果發表活動	第一天	5/28	5/28
	第二天	6/4	6/4
活動整理及總檢討		5/29	6/12
期末報告內容整理		6/5	6/14
期末報告		6/15	6/15



## (1-2) 甘特圖

執行項目	開始日	結束日	3/17	3/18	3/19	3/20	3/21	3/22	3/23	3/24	3/25	3/26	3/27	3/28	3/29	3/30	3/31	4/1	4/2	4/3	4/4	4/5	4/6	4/7	4/8	4/9	4/10	4/11	4/12	4/13	4/14	4/15	4/16	4/17			
企劃書撰寫	3/17	5/21	█																																		
創寫劇本	故事架構、大綱	3/19	3/20	█																																	
	內容填寫	3/21	3/27	█																																	
	角色細畫	3/28	4/30	█																																	
規劃遊戲流程	4/4	4/10	█																																		
试玩測試	招募體驗者	5/1	5/13	█																																	
	體驗 (隨機場地)	5/14	5/14	█																																	
	心得檢討及修改	5/14	5/21	█																																	
行銷策略	擬定	4/17	4/24	█																																	
	宣傳	4/25	4/30	█																																	
場地租借 (包含)	5/1	5/27	█																																		
道具處理	5/1	5/13	█																																		
現場布置	檢查裝備 (東西是否齊)	5/9	5/15	█																																	
	場地布置、測音	5/14	5/14	█																																	
	最後檢查	5/28	5/28	█																																	
成果發表活動	第一天	5/28	5/28	█																																	
	第二天	6/4	6/4	█																																	
活動整理及總檢	5/29	6/12	█																																		
期末報告內容整理	6/5	6/14	█																																		
期末報告	6/15	6/15	█																																		

執行項目	開始日	結束日	4/18	4/19	4/20	4/21	4/22	4/23	4/24	4/25	4/26	4/27	4/28	4/29	4/30	5/1	5/2	5/3	5/4	5/5	5/6	5/7	5/8	5/9	5/10	5/11	5/12	5/13	5/14	5/15	5/16	5/17	5/18	5/19			
企劃書撰寫	3/17	5/21	█																																		
創寫劇本	故事架構、大綱	3/19	3/20	█																																	
	內容填寫	3/21	3/27	█																																	
	角色細畫	3/28	4/30	█																																	
規劃遊戲流程	4/4	4/10	█																																		
试玩測試	招募體驗者	5/1	5/13	█																																	
	體驗 (隨機場地)	5/14	5/14	█																																	
	心得檢討及修改	5/14	5/21	█																																	
行銷策略	擬定	4/17	4/24	█																																	
	宣傳	4/25	4/30	█																																	
場地租借 (包含)	5/1	5/27	█																																		
道具處理	5/1	5/13	█																																		
現場布置	檢查裝備 (東西是否齊)	5/9	5/15	█																																	
	場地布置、測音	5/14	5/14	█																																	
	最後檢查	5/28	5/28	█																																	
成果發表活動	第一天	5/28	5/28	█																																	
	第二天	6/4	6/4	█																																	
活動整理及總檢	5/29	6/12	█																																		
期末報告內容整理	6/5	6/14	█																																		
期末報告	6/15	6/15	█																																		

執行項目	開始日	結束日	5/20	5/21	5/22	5/23	5/24	5/25	5/26	5/27	5/28	5/29	5/30	5/31	6/1	6/2	6/3	6/4	6/5	6/6	6/7	6/8	6/9	6/10	6/11	6/12	6/13	6/14	6/15								
企劃書撰寫	3/17	5/21	█																																		
創寫劇本	故事架構、大綱	3/19	3/20	█																																	
	內容填寫	3/21	3/27	█																																	
	角色細畫	3/28	4/30	█																																	
規劃遊戲流程	4/4	4/10	█																																		
试玩測試	招募體驗者	5/1	5/13	█																																	
	體驗 (隨機場地)	5/14	5/14	█																																	
	心得檢討及修改	5/14	5/21	█																																	
行銷策略	擬定	4/17	4/24	█																																	
	宣傳	4/25	4/30	█																																	
場地租借 (包含)	5/1	5/27	█																																		
道具處理	5/1	5/13	█																																		
現場布置	檢查裝備 (東西是否齊)	5/9	5/15	█																																	
	場地布置、測音	5/14	5/14	█																																	
	最後檢查	5/28	5/28	█																																	
成果發表活動	第一天	5/28	5/28	█																																	
	第二天	6/4	6/4	█																																	
活動整理及總檢	5/29	6/12	█																																		
期末報告內容整理	6/5	6/14	█																																		
期末報告	6/15	6/15	█																																		

## (1-3) 5月14日「试玩」活動流程

執行項目	時間	備註
場次一	10:00-12:00	線上場使用 discord，前一天邀請玩家進入 dc 群。
中午休息	12:00-13:00	午餐。
場次二	13:00-15:00	線上場使用 discord，前一天邀請玩家進入 dc 群。
收拾	15:00-	場地清潔、收拾。

### (1-4) 5月28日及6月4日「正式」活動流程

執行項目	時間	備註
提前到場	08:00-09:00	檢查設備及動線，測音。
場次一	09:00-12:00	線上 discord，前一天邀請玩家進入 dc 群。
中午休息	12:00-14:00	吃午餐。
場次二	14:00-17:00	同場次一。
收拾	17:00-	場地清潔。

### (1-5) 5月28日及6月4日各職位分工流程

時間	項目	內容
08:00-09:00	工作人員到場	檢查設備，桌椅排序。
09:00-12:00	場次一	各自錄影。
		協助員控場，處理玩家相關問題。
		公聊觀察員紀錄玩家狀態。
		私聊觀察員紀錄玩家狀態，發送線索。
12:00-14:00	中午休息	吃午餐。
14:00-17:00	場次二	同場次一。
17:00-	收拾	場地清潔（所有人）。

### (1-6) 遊戲流程

流程內容	時間	備註
介紹規則、劇本概要	5-10分	介紹遊戲規則，及劇本、角色概要。
閱讀劇本	10分	玩家閱讀劇本，扮演角色。
主持人前情提要小劇場	3分	交代案件之發生情況，帶領玩家開場。
自我介紹、公聊（簡單交流）	5-10分	互相交流自身資訊。
私聊拿線索、公聊	75分	一開始每人擁有屬於自己角色的3張線索，公共線索有10張，然後先兩人出去交流3分

		鐘，留在場內的人也可互相交流，回來後兩人皆可各拿一張線索卡（彼此的不可拿），換下一人找一人出去交流，依此類推，直至公共線索拿完或只剩一人的線索沒被拿完就結束。
驗屍報告呈遞、公聊、推論結果	20分	互相交流，決定最後兇手。
投票選出兇手、覆盤	20分	主持人解釋完整劇情以及線索串聯。

## (2) 分工表

### (2-1) 5月28日及6月4日各職位分工細程

職位	負責人員
協助員(控場、回答遊戲相關問題、總結)	葉慧榆
觀察員(公聊)	若芸
	拓實、毓千
	文梵、羽哲
觀察員(私聊、發線索)	陳筱竹
錄影(各自備檔)	全體人員

### (2-2) 活動總職位

職位	內容	責任人員
總召	召開籌備及檢討會議	陳筱竹
	協調進度	
	書面報告撰寫	
活動	協助總召	葉慧榆
	協助撰寫書面報告	
	試玩教室借用	
	進度提醒	
總務	管理帳目、總預算	葉慧榆

美宣	工作人員名牌	莊巧筠
	道具製作（劇本、線索、說明字卡、名牌）	
公關	試玩玩家招募/管理	彭康慈
	玩家招募/管理	
	宣傳（海報、網頁、小字條）	
器材	Discord 管理	范文誠
	正式活動教室借用	

### (3) 預算表

預期支出項目	金額 (元)	數量 (組)	總金額 (元)	備註	
場地	0	1	0	學校教室，線上則不需有場地。	
桌椅	0	1	0	10 張椅子，2 張桌子，教室內已包含。	
道具費	劇本	0	2	0	4 本角色各 3 頁，1 本主持人 2 頁，若從圖資列印為 0 元。
	線索卡	0	2	0	15 張個人線索，10 張公共線索，若從圖資列印為 0 元。
	字卡/圖卡	0	1	0	遊戲結束後用以解說之用途，若從圖資列印為 0 元。
	護貝	100~150	2	300	一張 A4 之價格約 10~15 元，線索卡約需 2 張，字/圖卡約 5 張左右，故數量一組先抓 10 張。
總預算			300		

#### (4) 實際支出

由於疫情之故，每場活動均改為線上進行，故最後實際支出為 0 元。

### 七、期中師長之回饋

#### (1) 回饋

傑華老師：

1. 缺乏事實判斷這件事，不管在哪個領域，都會有這情況。要多面向解決，不可能全部解決，先以目前經過環境調查及 swot 的評估，先鎖定可以做到的部分，不要讓事情變複雜。
2. 用小事情去延伸到公共議題上，選擇一個案例，來演繹到其他領域。即從大議題中鎖定小範圍，讓玩家自己去擴大範圍。例如從選舉、廣告、媒體案例中類推到公共議題上面，假資訊不只對私領域有影響，也會對公領域造成影響。
3. 告訴大家如果相信公領域、候選人、某個廣告、商家、故意要說謊的人所給的資訊，會有什麼後遺症，以及缺乏事實判斷能力的後果。
4. 遊戲過程增加協助者及觀察員兩職位，協助員負責控場，觀察員負責文字記錄用以後續分析。除此之外，遊戲過程進行錄影及拍照，用以後續成果發表用。
5. 在活動結束後，做十分鐘以上的解說，解說完後再收斂到我們缺乏事判之原兇，以及為何會相信，那如果延伸到公共領域的後遺症會如何？
6. 最後總結時可以用圖卡或字卡在最後做說明，例如遊戲中有哪幾種騙人的模式，將假資訊的各種方式做成字卡，用以解說，也達成分類的目的。
7. 讓玩家學會演繹法，讓其瞭解各種領域都有假資訊，不要胡亂相信，增進判斷事實的能力。

子新老師：

1. 沒有設定哪方面的資訊，到時候無法呈現不同資訊會有不同危害的目的，所以最主要的目標要先出來。

2. 玩完被騙該如何知道假資訊的危害。只有找到真兇會有點弱，因為這個大家都知道，用講得大家都會接受。玩過遊戲大家可以學到新知識，才是有意義的。故而在最後說明哪裡有假資訊的影響，且危害在哪裡？
3. 資訊的種類設定。假資訊有哪幾種，會造成甚麼危害(架構)。例如將傷口類比成專業資訊，或是線索代替或對應成不同假資訊的問題，以及對應的危害。
4. 設定一個公共議題，假資訊如何違反公共事務的發展，以此發揮公共性。
5. 凶殺案之設定：完全不知兇手是誰、指認錯兇手(人數指認錯誤、指認不對的人：冤案)。兇手也是有可能沒有嫌疑的人，可以反向操作同時並存，讓真正兇手變得很沒有嫌疑。劇本可以類推到所有的事物上面，也可類推到公投上面，找兇手就是找真相，也就是事實判斷。事情要再複雜一點，不要設定兇手及嫌疑人數量，讓結局的可能性更多。就算有多個結局，那這跟假資訊的類型之間會有關連嗎？假資訊之分類及劃分，假資訊跟結局之間的對應關係。

莉芳老師：

1. 松園別館不是鬼屋，是富含文化歷史之古蹟建築。(假資訊之一)
2. 一個歷史會有論述的真假，真的資訊被排除掉了，資訊的選擇和排除的過程。
3. 公共教育之改變，透過文化局的案例，針對不同層級的人進行教育。

## (2) 檢討及調整

- 1、統整出騙人技巧，以及整理出公私領域之假資訊常出現的範圍，然後做成字卡。此點因應疫情全改線上活動，故而最後採取口頭講解的方式。但透過此方式，仍能達到公共教育之目的。
- 2、劇本固定為一個兇手及單一結局，在遊戲覆盤時間後，加入 20 分鐘的假資訊相關事項之解說，以及告知玩家遊戲過程中較明顯的騙人技巧有哪幾種(如造假)，較為少見的騙人資訊則後續作文字記錄時，再進行分析及總結。
- 3、遊戲過程全程錄影，在開場時便會先進行說明，並且向所有玩家承諾本學期結束後，就會把所有的錄影檔刪除。
- 4、遊戲過程分工改為 1 位協助員，3 位公聊觀察員，及 1 位私聊觀察員。
- 5、新增回饋單選項，除了文字敘述外，增加 5 個假資訊相關之問題選項。
- 6、在說明的部分，新增松園別館是鬼屋此一說法為謠傳，也是屬於假資訊的一種。

受限於時間及知識不足的關係，期望未來可以做到以下兩點：

- 1、讓玩家學會演繹法，能夠透過自身的能力來判斷各種領域的假資訊。
- 2、增加劇情豐富度，或許可朝多結局多兇手的模式去發展。

## 八、方案實施

### (1) 方案內容：

經由期中報告各老師所給的回饋，調整遊戲活動的流程，在最後環節加入對假資訊的解說以及分類。此劇本以花蓮在地傳奇「松園別館」的故事為主題，以其建築為故事場景，並且將別館象徵為「別管」。「別管」有兩個意思，一為「無論」，二為「不要干涉」，欲藉此傳遞假資訊危害之目的。

遊戲結束，玩家推出兇手後將會進行覆盤，解釋完整劇情，以及線索串聯之來源。在遊戲中，每個玩家所獲取的信息都相對有限且片面，玩家在不同角色視角下所感知的時間視角、案件線索、劇情細節也有所差異，甚至彼此間還有需要隱藏的秘密。因此為探求案件的真相，還原故事的完整性，玩家需要通過互動來收集、研判信息等進而推理出完整的故事發展和案件真兇。

遊戲結束後，透過後續的解說，連結到假資訊其實充斥在人們的生活當中，以及我們為何會相信這些資訊。最後總結時解說，告訴參與者私領域也能延伸到公領域，例如投錯票造成之後果為何，如果延伸到公共領域的話，後遺症又會如何。並且告訴玩家可以透過一些小技巧，如資訊來源的查證及確認、仔細閱讀內文、先排除個人的偏見，以及查詢相關資訊來增加自己的事實判斷能力。同時也告知玩家在活動當中，有什麼是他們判斷失誤以及被蒙騙的，讓他們了解自己隨時都處於假資訊當中，進而也達到公共教育之目的。

## (2) 場地規劃：

**實體：**可容納起碼 10 人之空間，如人一、人二、理二、湖畔室內展覽空間、湖畔二樓東湖華閣、系辦旁、花蓮特色景點之地。目前以人一 B113、B205，人二 B201、D105 之教室為主。

**線上：**Discord

## (3) 遊戲規則：

每位玩家會選擇不同的角色，透過角色手冊扮演的同時，也僅能夠看到該角色的單一視角。故而在遊戲過程中，需依靠拿到的線索以及其他角色的說詞，來推理出事情的完整真相。在《松園別管》劇本中，有三男兩女可供選擇，其中僅有一位兇手。而角色手冊中有畫線的句子，是除非別人問否則不能主動說，並且有限制有些角色可以說謊，有些角色不行。各個玩家需在遊戲中互相交換資訊及推理，完成共同任務，即找出兇手，以及透過完成個人任務來增加遊戲的豐富度，個人任務在劇本裡也會說明。

在線索的部分，公共線索有 10 張，每個角色擁有屬於自己的 3 張個人線索，在私聊階段，會依序有兩人到私聊區交流 3 分鐘，留在公聊區的人也可互相交流。3 分鐘到，兩人皆可選擇拿一張線索卡，不管是個人或是公共的都行，但是不能互拿彼此角色的線索卡。回公聊區之後可以自己決定要不要跟大家分享剛剛拿到的線索，並且再依序換兩人去私聊。依此類推，直至公共線索 10 張全拿完，或只剩一個角色的線索沒被拿完就結束，並且來到最後的共同討論階段。

在最後 20 分討論中，玩家互相交換資訊與推理，並且依據每個人所拿到的線索來推論出真兇，能夠找出真兇並保護自己的祕密就是贏家。最後我們則會揭曉謎底，跟大家說明兇手是誰，並進行劇情覆盤。



## 九、活動內容整理、總分析及檢討

### (1) 觀察法：

#### (1-1) 試玩

1. 兩組皆未抓出兇手，且票數不一。唯一相同的部分是，兩組毓千角色皆有找出兇手，此因本組猜測是因為毓千的角色手冊有較為明顯的線索指出，兇手身上的紅色液體不像是顏料。再加上，各角色的行蹤及背後因素有些混亂，才會造成每個角色幾乎都有一票的現象，這點有在後續修改中進行調整。
2. 上午場的玩家有多次劇本殺的經驗，所以急於找出兇手，一直拿公共線索，私人線索幾乎沒人拿，私聊階段就結束了。有人在回饋單中寫到主持人警告一下線索規則會比較好，故而在之後的活動場次中皆有對玩家進行提醒。
3. 下午場的玩家為新手，第一次接觸劇本殺，故而較不了解該如何「說謊」會比較好，例如文梵角色一直自爆。
4. 上午場的兇手較會利用自身資訊來進行隱瞞或造假，下午場的兇手較隨劇本走，少說謊或隱瞞，但也因為態度較隨便，反而讓其他玩家卸下心防。
5. 下午場在投票時，被拓實(鬼)給帶偏，原先有意票選兇手的人最後選擇了其他角色或是毓千。在解說階段，有玩家詢問為何拓實要這麼做，拓實回答：「因為我是鬼啊！」但我們的劇本並未述說鬼必須幫助兇手，且鬼也不知道兇手是誰。所以本組猜測是鬼把隱瞞自身資訊放在第一目標，才會為了撇清自身嫌疑，不管兇手是誰，只把所有對自己不利的資訊都推給其他角色。
6. 錯誤情境：上午場有玩家把一個公共線索「拓實跟佳伊在下課後未離開木工教室」解讀成拓實跟佳伊常常在教室約會。

#### (1-2) 正式活動

##### 0528 下午場

1. 投票數：毓千 2 若芸 3。
2. 此組思緒較清楚，但不在意小細節，也不管劇本裡的靈異成分。
3. 帶入自身地習慣，例如先入為主(認為佳伊出軌的對象是男性，但其實是女性)，後來有稍微猜到是女同，但未深入討論。

4. 原先不能說謊的角色卻說謊(毓千說謊藥袋是感冒藥)。
5. 兇手=假資訊的傳播者(掌握越多訊息，越能混淆他人)。
6. 對所接受到的資訊，沒掌握到本意，反而有其他的解讀，例如 1745 原指時間，卻被解讀成「一起死喔」之意。
7. 劇本沒有閱讀清楚或理解錯誤(毓千說他全新的美工刀是拓實給的)。
8. 沒有掌握事情的全貌，以自己的角度去解讀事情(文梵說他看到毓千慌慌張張跑到一樓後跑走，但毓千本來就沒上過二樓)。
9. 最後選擇：若芸→毓千、毓千→若芸、拓實→若芸、文梵→毓千、羽哲→若芸。

#### 0604 上午場

1. 投票數：毓千 2 若芸 3。
2. 毓千在私聊時有說到自己是感冒藥，但後來再次被問時，直接坦白自己有憂鬱症。
3. 有注意到小細節(靈異成分)，如拓實臉色蒼白，突然出現在背後…。
4. 此組思緒較不清晰，對劇本有較多的誤解，如文梵後來才發現自己有工具組，但在那之前被其他人問到時是說沒有的。
5. 最後選擇：若芸→毓千、毓千→若芸、拓實→若芸、文梵→若芸、羽哲→毓千。

#### 0604 下午場

1. 投票數：毓千 3 若芸 2。
2. 有注意到若芸跟佳伊是在一起的。
3. 有些地方過於謹慎，許多事情都快結束才說出來，且未注意到鬼的相關線索，因為剛好都被扮演鬼的人拿走。
4. 羽哲最後投票時仍相信若芸身上的紅色液體是顏料，即使已經有很明顯的線索出現，但此玩家還是選擇相信自己的想法，失去了對客觀事實的判斷能力，造成最後無法找出真正的凶手。
5. 文梵時常輕鬆的帶過會讓他有嫌疑的部分，話只說一半，粗略帶過。
6. 不能說謊的角色還是會說謊。

7. 在散落一地的顏料中沒有紅色的線索出來後，若芸就被懷疑了，她就急忙解釋道：「可能是身上其他顏色混到變成紅色」來隱瞞事實，但因為紅色是三原色，不太容易被混和，就更加被眾人質疑了。
8. 最後選擇：若芸→毓千、毓千→若芸、拓實→毓千、文梵→若芸、羽哲→毓千。

## (2) 回饋單檢討(焦點團體)：

### (2-1) 0514 試玩

總共 10 位玩家，有 10 位填單。因此次活動為試玩，故而僅讓玩家填寫以下兩點：

1. 需要修改之處；
2. 體驗心得。

完整回覆內容會放至十一、附錄之第 (5-1) 點

之後經由玩家的回饋，調整了以下幾點：

1. 調整了整體時間流程，原先預計正式活動一天接待四組玩家，但因一場活動最後所需時間為 2-3 小時，故而調整為一天兩組。
2. 在劇本的部分，劇情不夠細膩，有些地方鋪陳不足。例如拓實軌的身分鋪墊不足，在劇本中顯得有些突兀。故而在修改劇本內容細節，在各角色手冊中加入臉色蒼白、行蹤突現以及場景氛圍改變等因素，加深鋪陳。最後場景，會讓玩家不確定自己角色是在一樓還是二樓，故而修改最後一部份的時間線，統一最後案發現場在二樓。而傷口致死的部位原先在手腕，被認為要因此大量失血有些不合理，故而修改為在脖頸。還有其他背景未設定明確的部分，也都多增加了背後因素及調整。
3. 個人線索的背後原因不太明確，使玩家不知該如何扮演。針對這點，將個人線索 4 張調整為 3 張，去除較不重要的線索。當下觀察會來不及最後在總結，需依靠錄影檔來做紀錄和分析。
4. 集體討論的時間太短，但為了顧及遊戲體驗，及原先用意即在有限時間內找出真相，故共同討論的時間僅延長 5 分鐘。

## (2-2) 0528、0604 正式活動

總共有 15 位玩家，有 13 位填單，2 位未填單。此次為正式活動，故而題目有以下幾點：

### 1. 扮演角色

2. 在此次活動前，是否就已經意識到假資訊或是謊言充斥在我們的日常生活中？

同意 7 票，非常同意 6 票。

可以從此得知，玩家本身皆已意識到生活中充斥著假資訊。

3. 您在活動中是否有自主意識到被資訊所蒙騙？

不同意 4 票，同意 8 票，非常同意 1 票。

少數人並未意識到在遊戲過程中有被蒙騙，但有趣的是，在上一題中，所有玩家皆認為生活中是充斥假資訊的。但在遊戲中，卻會有被蒙騙的情況出現，我們認為跟扮演角色的人有關，因為懂得充分利用現有資訊的人(如兇手)，便能夠取得他人的信任，讓他們認為自己沒被騙，但其實早已掉入陷阱中。

4. 活動結束後的解說是否有讓您意識到被資訊所蒙騙？

不同意 4 票，同意 5 票，非常同意 4 票。

因為大多數人都習慣假資訊充斥於我們的生活當中，因此即便是經過解說後，仍有少數玩家不認為自己是假資訊的受害者。但是多數的玩家仍是認同透過解說，會讓自己意識到被假資訊所蒙騙。

5. 您覺得此次活動是否有讓您了解到假資訊的危害？

同意 6 票，非常同意 7 票。

參與玩家均能透過此次活動感受與認知到，假資訊或謊言已經充斥在我們日常生活中。

6. 您覺得此次活動能幫助您在未來分辨假資訊嗎？

不同意 2 票，同意 9 票，非常同意 2 票。

僅用解說的方式，無法讓所有玩家都覺得此活動能幫助他們在未來分辨假資訊，故而之後會再新增利用解說之外的模式去幫助玩家。但在 13 票中，仍有 11 票是認同能夠藉由此活動學習分辨，因此利用解說的方式，依然能幫助大部分的玩家分辨假資訊。

7. 體驗心得

大部分玩家皆認同假資訊利用劇本殺的方式呈現是很有趣的，且也認為劇本殺跟假資訊的宣導很有關聯。有玩家認為劇本的支線可以再錯綜複雜一點，劇本的主題可以再思考看看，譬如將新聞系學生或是政府情治組織為主題，來對應假資訊，這個部份便是我們之後能夠再進行後續的修改。

#### 8. 需要改進之處

兇手殺人動機不足，未來會在個人角色手冊的部分，再加入更多細節。

有玩家認為「公共線索 9：地上沒有紅色顏料」過於明顯，故而後續有將其跟公共線索 10 調換，減少被拿到的機率。

靈異部分有點出乎意料，需再加以鋪陳。

有玩家希望最後整體討論時間可以延長至 30-40 分，但考慮到原先目的即在有限時間中來找出真相，故而仍維持原訂 20 分鐘。

以上完整回覆內容會放至十一、附錄之第 (5-2) 點

## 十、總結

在正式活動中觀察到的現象有以下幾點：

1. 當聽到戴綠帽時，先想到的都是異性(刻板印象)。在我們的劇本當中，有寫到一位女性角色出軌，幾乎所有組別都認為其出軌對象為男性，但其實是女性，有幾組在拿到一些相關線索後有往女同志的方面去猜想，但都沒有繼續再做後續的討論。
2. 兇手=假資訊的傳播者(掌握越多訊息，越能混淆他人)。
3. 男女思路不太一樣。在上午場的部分，玩家都是男生，在遊戲過程中急於找出兇手而未注意到一些小細節；但在下午場，玩家都是女性，她們在遊戲過程中就有注意到一些關於靈異成分的細節。
4. 新手第一次接觸劇本殺，會較注意細節，而有多次遊玩經驗者會為了趕快找出兇手，而忽略他們認為不重要的東西。但是即使是新手，自身的經驗及知識也會影響到看事情的角度，如 6 月 4 號下午場的玩家皆為研究所的學生，他們在遊戲過程中會提出較多的可能性，較不會有所侷限。
5. 特定的角度不一定會看到類似的東西，最後呈現出來的東西或說法會因人而異。

6. 在最後才發現劇情有個部分寫著，目擊者看到的是女生的身影，故而導致玩家在最後選擇階段，會是在兩個女性角色中選擇。(有點過於限縮嫌疑者的範圍)

本組在活動前先整理出騙人技巧，來對應出有某幾種特別容易出現在生活當中。總共有以下幾點：

包裝(資訊不透明、假象、專業資訊)、恐嚇、半真半假、隱瞞、斷章取義、錯誤情境、造假、偽裝、未查證、洗腦、誘導。

並且在公私領域又分為以下幾個區域：

公領域：新聞媒體、廣告、選舉、教育、醫院、工作場所。

私領域：廣告、宗教、同儕、家庭、鄰里、社群軟體。

接下來，找到以下幾點為遊戲中玩家最常出現的情況。

1. 假象包裝：故事中的紅色顏料和鮮血的混淆。
2. 專業資訊：傷口位置(腹部、脖頸)，哪個較為容易大量失血。
3. 誘導：欲轉移話題，或誘使其他玩家相信自己說的話。
4. 斷章取義、未查證：因為你常常去醫院，最近精神也不好，會不會你早有了動機？
5. 隱瞞：自身的不利或嫌疑之處。
6. 理解錯誤：對角色手冊的敘述不清楚，以致最後給出自己也不知道錯誤的資訊。
7. 造假：告訴其他玩家不知道當時發生甚麼事，但事實上此角色是在現場的。
8. 半真半假：只給一些真實訊息，另一部份用謊言來述說。

在上學期本組以缺乏事實判斷能力為主要研究目的，在本學期從中抽出造成因素之一的「假資訊」來做主要實踐目標。我們的目的是想要讓大家都先了解假資訊充斥在我們的生活當中，這樣才能夠進一步去處理缺乏事實判斷能力的這一個問題，先透過小目標的完成，才能夠去解決大目標的問題。

最後透過此活動及後續的問卷回饋，我們認為有達到原先欲傳遞假資訊危害此目的，並且讓玩家瞭解假資訊的種類及產生方式。至於是否有提高對於假資訊的敏

銳程度這點，在未來仍有待商榷，後續須再增加除了解說之外的更多方式，來讓玩家們學習。

期望能在以後讓大家知道，無論看待什麼事情都不要有先入為主的想法，當我們以錯誤的看法去處理事情時，就容易會造成誤會或是遺憾。有些時候線索已出現在我們眼前，但我們卻因為自身的偏見（自己或許不曉得已形成偏見），或是過於信任自己的感覺進而做出錯誤的決定。很多時候現實並非是正確的，假資訊充斥在生活當中，我們需時刻存疑，訓練自己的事實判斷能力。

著作權所有，請勿翻印

## 十一、附錄

### (1) 《松園別管》

「別管」有兩個意思，一為「無論」，二為「不要干涉」。故而與假資訊危害的關聯性有以下幾點：

1. 無論看待什麼事情都不要有先入為主的想法，當我們以錯誤的看法去處理事情時，就容易會造成誤會或是遺憾。有些時候線索已出現在我們眼前，但我們卻因為自身的偏見（自己或許不曉得已形成偏見），或是過於信任自己的感覺進而做出錯誤的決定。很多時候現實並非是正確的，需時刻存疑！
2. 不要不知道事情的經過就去管別人的事情，例如羽哲是聽到佳伊跟若芸的爭吵，然後看到若芸在哭所以以為是佳伊欺負若芸，但事實並非如此。
3. 不要因為是朋友家人說的，就全部相信，需要存有自己的判斷力。

### (2) 回饋單

#### (2-1) 0514 试玩

需要修改之處，例如Bug、邏輯不順、用詞不當...等。

12 則回應

文梵，雕刻刀刺到的部分，可以畫線，不讓別人知道好像會更好玩

補充補充：文梵的部分，看到佳伊（流血）倒臥在窗邊比較清楚

劇本設定不太清晰 例如個人線索本人都不太清楚背後原因 可以將角色設定清楚一些比較好

小建議 玩家本身還是要知道自己個人線索的背後含意比較好 這樣可以更好的提供假資訊（隱瞞跟圓謊等等）然後也許剛剛開始應該可以有全體分享時間線的時間 之後再開啟一對一問答 不然剛開始都不太清楚要問什麼 像拓實因為都劇本沒有遇到若芸（真正碰面）所以沒有可以逼問的題目（不過也有可能我太笨 完全沒懷疑）

1. 拓實的個人線索中有關紅色液體衛生紙的那條，有點太突兀。2. 鬼的部分有點難猜，大家感覺也不太會特地去找鬼。3. 整體遊玩時間有點短，五人集體討論的時間也有點少。4. 雕刻刀太短，拿來當混淆的兇器有點好笑。

有些地方的背景細節沒有交代清楚，或是有一些邏輯不通的地方。1. 工具組是羽哲一周前送給文梵的，但在文梵劇本沒有提到。2. 傍晚5:30應該看不太到月亮映射在池塘XD 3. 1 2樓空間沒有說明清楚，文梵摔出窗戶應該是在1樓醒來，但其他人又像是在2樓發現他，感覺不太通順。



可能要稍微警告下抽最後一張公共線索會結束遊戲

上廁所時間，快憋不住了:)

被美工刀割到手腕動脈失血過多致死這點還是存有疑慮，第一，動脈被藏在很裡面，以女性的力氣來說，要一次到位是有難度的，頂多先割到靜脈，而靜脈的血流速度並沒有那麼快，加上自身的凝血功能，要失血過多致死也是非常難度的，除非有水流的助力，但也需要時間，再者，從受傷到死亡的時間差也需要再討論一下，雖然只是割到手動靜脈，致死率不高，但是若發生在頸動脈或是肺部的話故事就不一樣了，如果後續還有要再經營，希望可以優化這些細節。

曾跟佳伊借過將近三萬塊，這個線索可能要在個人劇本補充一下相關劇情

鬼的角色太突兀 鋪陳不夠

畫線的地方一定要被問到才能講，我覺得這個方式很讚。我覺得可以綁訂每個人都不能說謊，否則太難猜答案了。

## 體驗心得

12 則回應

有趣，因為第一次玩，很多時候都是講出來才發現不太妙，但整體感覺很棒。

就醬

劇情設定很有趣 但還是不太清楚變鬼跟凶殺案的必要性 因為我當天並沒有跟凶手有直接接觸 所以資訊不對等 但整體體驗很棒~

真的辛苦了 劇本打磨需要時間 完善劇情跟戲劇性也需要花費很多心力 看得出來團隊很努力 超棒的 感謝你們讓我有機會在學校裡玩劇本殺👍👍

工作人員辛苦了

感謝妳們的遊戲邀請><，個人覺得遊戲的內容還不錯，不過連結到防範假訊息宣導感覺有點牽強，還有鬼魂的部分如果能多增加故事性會更好，但整體還是很棒！希望未來還有機會能一起玩。

兇手體驗感極好，但可能缺乏一些關鍵性線索，影響其他玩家做出決定，除此之外遊戲時常限制可能有些不夠，公共討論時間也太少

真的太有趣，每一次的單聊、群聊，都讓彼此互相猜疑，使懸疑的氣氛一點一滴堆疊。第一次玩還不是很明確玩這個遊戲的眉角，還請大家多多指教。在最後也解到「假資訊」的重要與危險性，面對主動查證、擁有良好的媒體識讀是每一個人都需要具備的！然後，你們超讚！希望下一次還可以再次參與你們的活動~

遊戲到中後段，其實兇手是誰已經很明顯了，正當我以為會順利落幕贏得勝利之際，也沒想到會被反咬一口，無語，非常無語，只能說世界上自以為聰明反被聰明誤的人太多了，沒有自己判斷能力的人也同樣存在，只能說，希望人們在盲目相信自己或他人的時候，心存一個善念吧，至少別讓自己的無知傷害到別人。

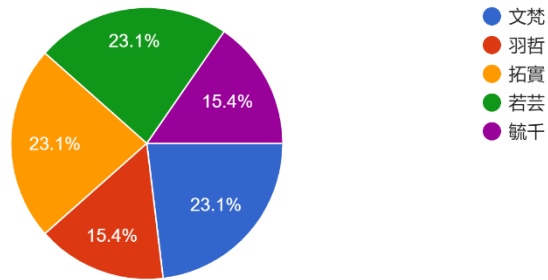
讚，感謝工作人員。

好玩

第一次玩線上劇本殺，感覺很好玩，但是個人覺得有鬼的元素又有人可能會說謊，太難猜測出來，希望可以有更多好玩的劇本出現。

## (2-2) 0528、0604 正式活動

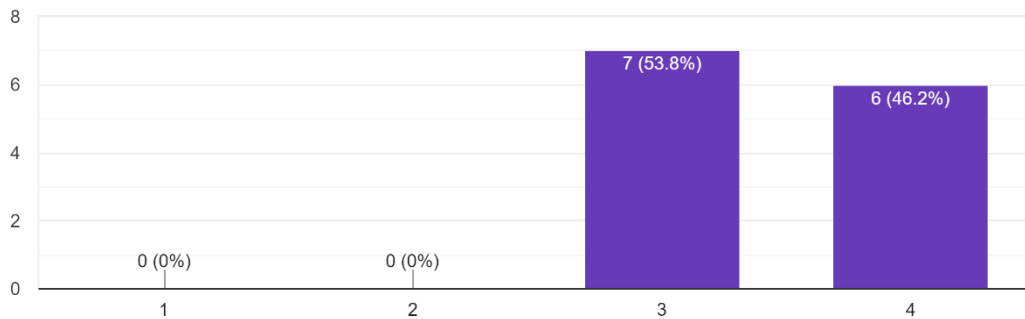
扮演角色  
13 則回應



以下選項：1 非常不同意、2 不同意、3 同意、4 非常同意。

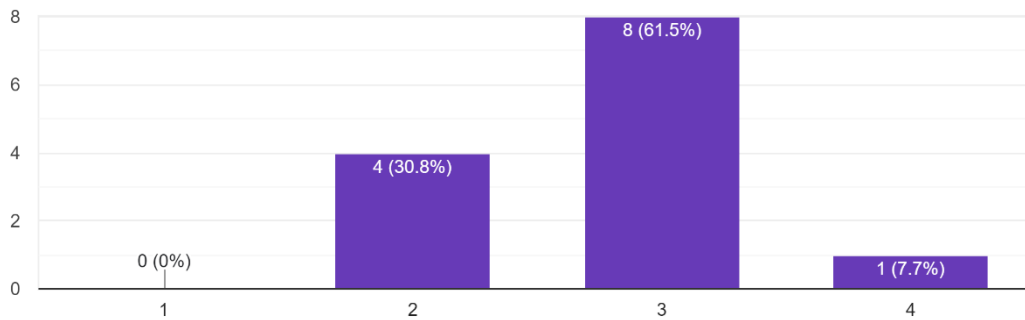
在此次活動前，是否就已經意識到假資訊或是謊言充斥在我們的日常生活中？

13 則回應



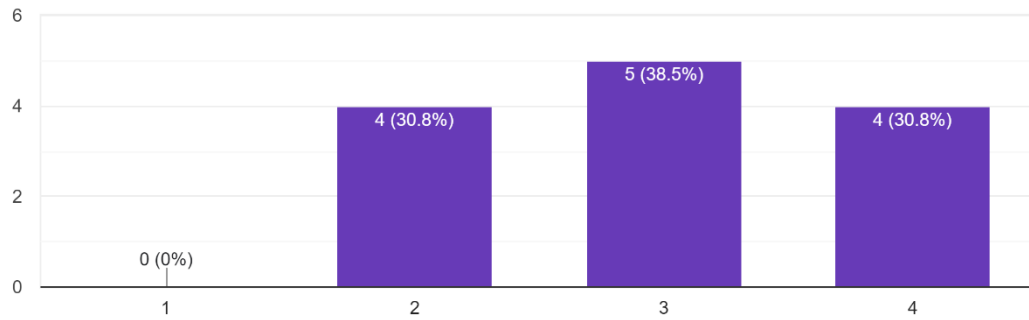
您在活動中是否有自主意識到被資訊所蒙騙？

13 則回應



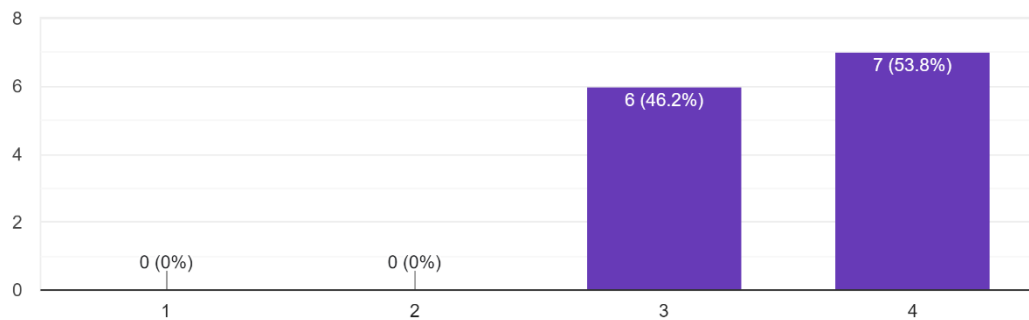
活動結束後的解說是否有讓您意識到被資訊所蒙騙?

13 則回應



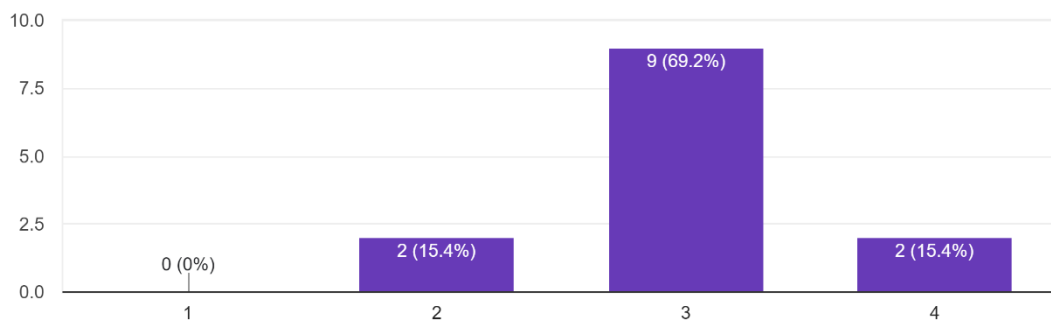
您覺得此次活動是否有讓您了解到假資訊的危害?

13 則回應



您覺得此次活動能幫助您在未來分辨假資訊嗎?

13 則回應



體驗心得(對劇本、整場活動、活動後的解說或相關議題之看法...)

13 則回應

我覺得很好玩 整體的過場都蠻完整的 結束的方式也限制得很好 劇情上我以為1745是一起死喔 結果不是 但真的很好玩 很享受

整體體驗良好

我覺得劇本不錯但支線可以在錯綜複雜一點

我覺得劇本殺跟假資訊的宣導很有關聯，可以讓年輕人對假資訊的議題更有共鳴。

兇手線索偏明顯

原來我們的生活都充斥著謊言

有點可怕但蠻好玩的 辛苦了!

我覺得用劇本殺來包裝這個議題的方式很有趣，也讓人可以身歷其境感受到資訊不對等之類的事情，但我覺得好像大家還是可以靠討論跟推斷拼湊出事實，只是要藉由自己的判斷。

把想傳達的理念想法以遊戲的形式呈現真的很棒，結束後對理念的解析也能讓自己認識到假資訊與資訊蒙蔽等事其實離我們日常生活很近。謝謝團隊帶給我們這麼好的一個作品和觀念講解。

劇情很精彩

劇本好用心，覺得很好玩!

鬼的部分滿讚的，這部分有出乎意料。但如果真的要跟假資訊這個題目有所對應的話，可能劇本的主題可以再思考看看，(譬如新聞系學生或是政府情治組織為主題)，會更帶感。但我還是很喜歡這個劇本!

劇本有驚艷的地方，本身以為自己大概知道事情的全貌（畢竟是兇手），但是後來到拓實是鬼魂的那段劇情，真的是意想不到。

著作權

需要改進之處(bug、邏輯不順、用詞不當、想吐槽...)

11 則回應

若芸那邊的劇情其實蠻好懷疑的 但整體都沒有什麼問題

變成鬼現形偏跳tone，然後希望在看劇本之前先講前導資訊會比較有帶入感

有些線索寫的太明顯

有點小小的浮誇，但整體蠻有說服力的。

體驗感蠻好的

察覺若芸跟加伊在一起的線索有點不夠、為了永遠和加伊在一起就把她殺掉的動機有點不足

沒有~辛苦了

可以加一條若芸喜歡的人相關的線索

希望最後的整體討論，可以增加時間，例如30 - 40分鐘

目前沒想到其他問題

一開始進行得比較不流暢，因為不太熟悉Discord的使用方式，有點難操作（例如：改名字、看劇本跟線索的地方），所以一開始進入狀態需要比較多時間。

著作權所有

## 十二、文獻回顧

<http://www.asia-studies.com/IPSwp.html>

Gunther, R., Beck, P. A., & Nisbet, E. C. (2018). Fake news did have a significant impact on the vote in the 2016 election : Original full-length version with methodological appendix. Columbus, OH : Ohio State University.

Howard, P. (2016, November 23). Is social media killing democracy? Medium. Retrieved August 1, 2018, from <https://medium.com/@pnhoward/is-social-media-killing-democracy-ebce00776dde>.

著作權所有，請勿翻印

### 十三、總體分工

項目		負責人員
書面報告	SWOT_S1~3、W1~2、O1~2、T1~3	葉慧榆
	SWOT_S4~5、O3~4、T4~5	莊巧筠
	SWOT_S6、W3、O5、T6	彭康慈
	公聊文字記錄_若芸	彭康慈
	公聊文字記錄_羽哲、文梵	范文誠
	公聊文字記錄_拓實、毓千	莊巧筠
	一、文獻相關及回顧	葉慧榆
	九、十	葉慧榆 莊巧筠 陳筱竹
	觀察法(1-2)	全體人員
	其餘	陳筱竹
期中報告	PPT 製作	彭康慈
	口頭報告	葉慧榆
角色手冊	羽哲	陳筱竹
	拓實	葉慧榆
	文梵	范文誠
	若芸	彭康慈
	毓千	莊巧筠
劇本內容創寫		全體人員
期末報告	PPT 製作	葉慧榆
	口頭報告	葉慧榆