

合规陷阱

危机之中，真相浮现：我们的世界从未为所有人而建。体验那些被设计遗忘的障碍。

场景设计

服务设计

游戏设计

AR人机交互

Game CG:

<https://youtu.be/M8OAvY20vUY>

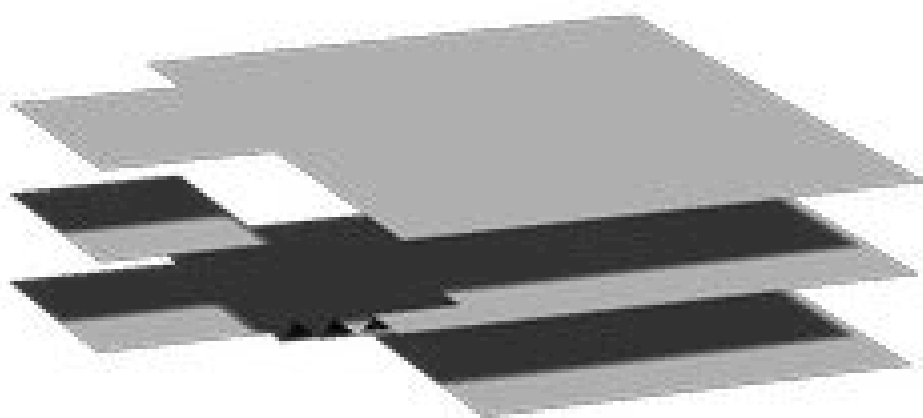
合规陷阱

空间与关卡设计

空间设计 → 关卡设计 → 游戏流程设计

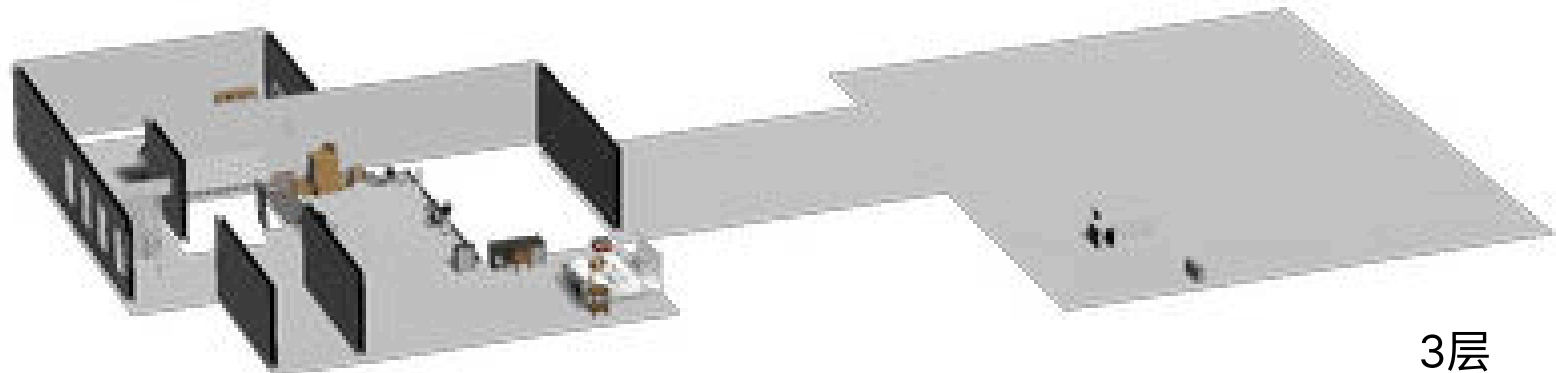
空间爆炸图设计

这张分析图拆分了建筑的各层，通过揭示内部结构，呈现看似标准的设计中隐藏的系统性障碍。



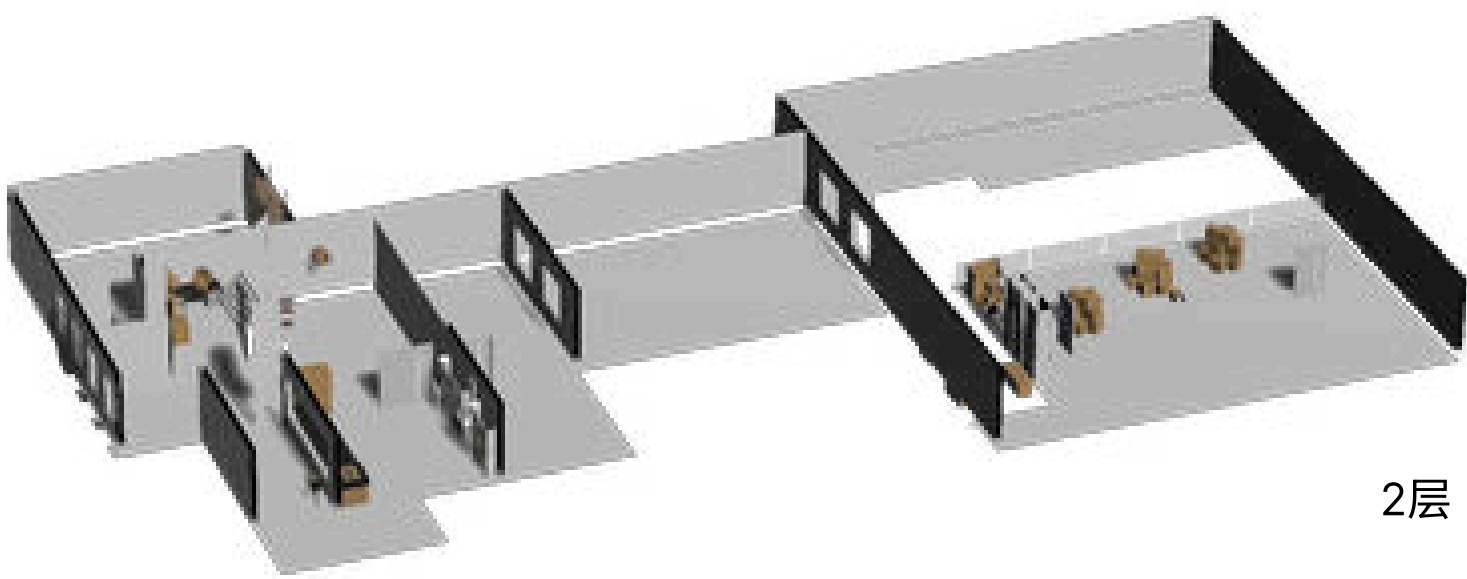
天花板

3层—卧室与走廊：狭窄昏暗。卧室空间狭小，家具布局拥挤。窗户被封闭，行动不便者被安排在较高楼层；紧急情况下，他们会被“遗忘”与“孤立”。



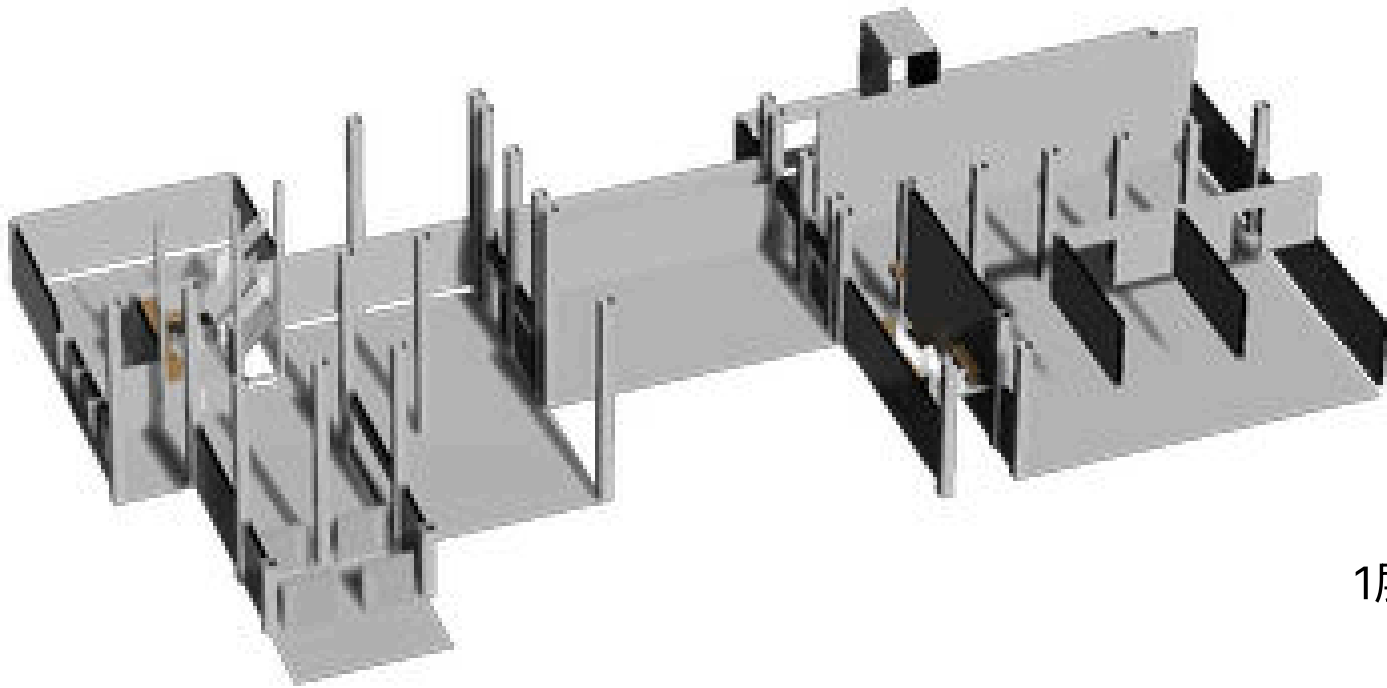
3层

2层—楼梯与储藏室：主楼梯宽度虽“符合规范”，但缺少足够的平台。扶手不符合无障碍标准。箱子堆在角落，进一步缩窄了通道。



2层

1层—大厅与出口层：连接区域1与区域2的走廊狭窄，主门无法完全打开。大厅内装饰柱的布局不合理。



1层



箱子可以被撞动并移开。

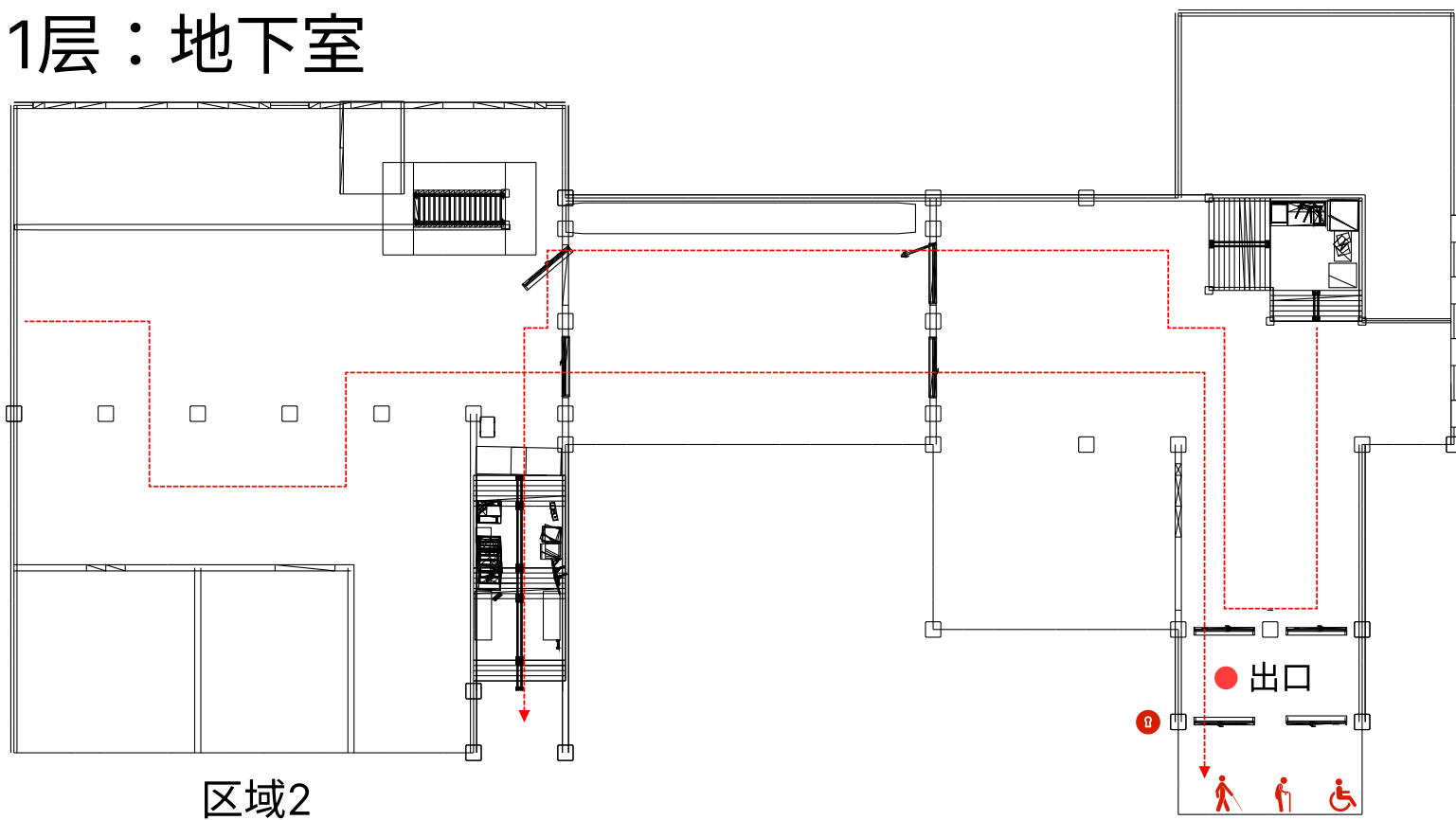


床头柜通常不上锁，位于私人房间内。里面有止痛药等即时生存物资，可以延长逃生时间。



柜子通常上锁，位于走廊等公共区域。里面存放着钥匙卡等关键路线物品。

1层：地下室



区域2

区域1



探索房间并找到出口钥匙

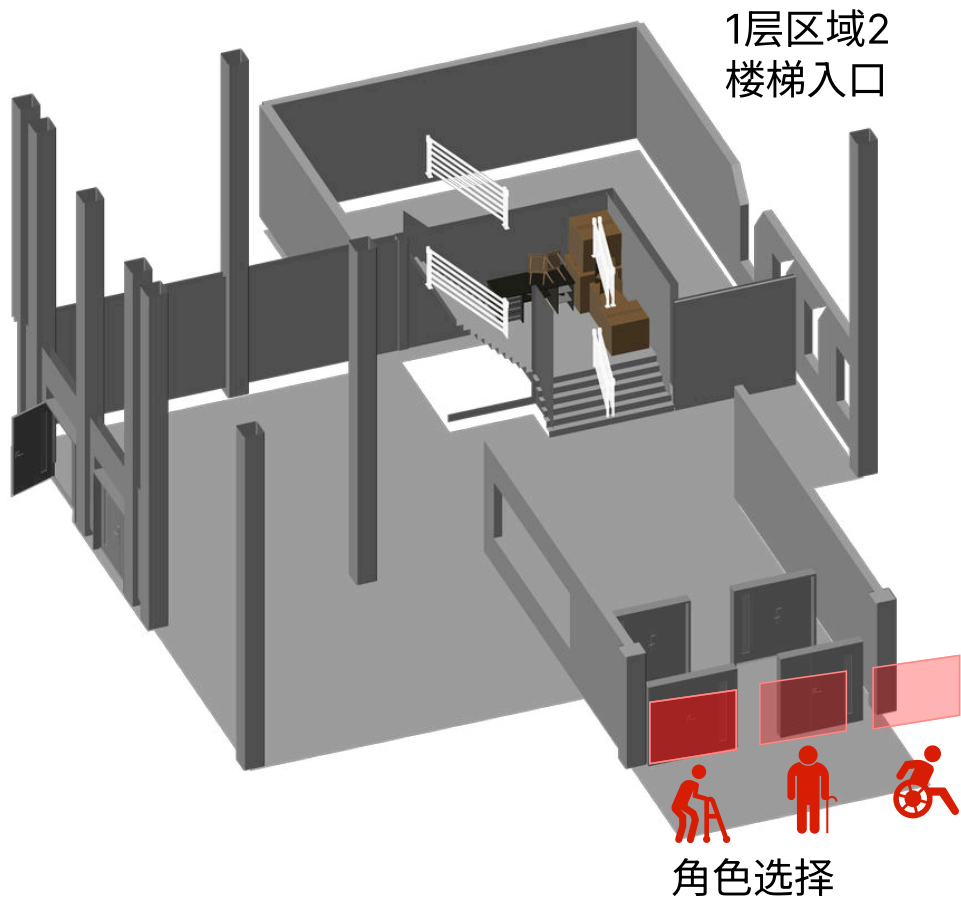
搜查床头柜是立即求生的策略，可以为逃生争取更多时间。



出口钥匙藏在2层区域2的其中一个房间里。

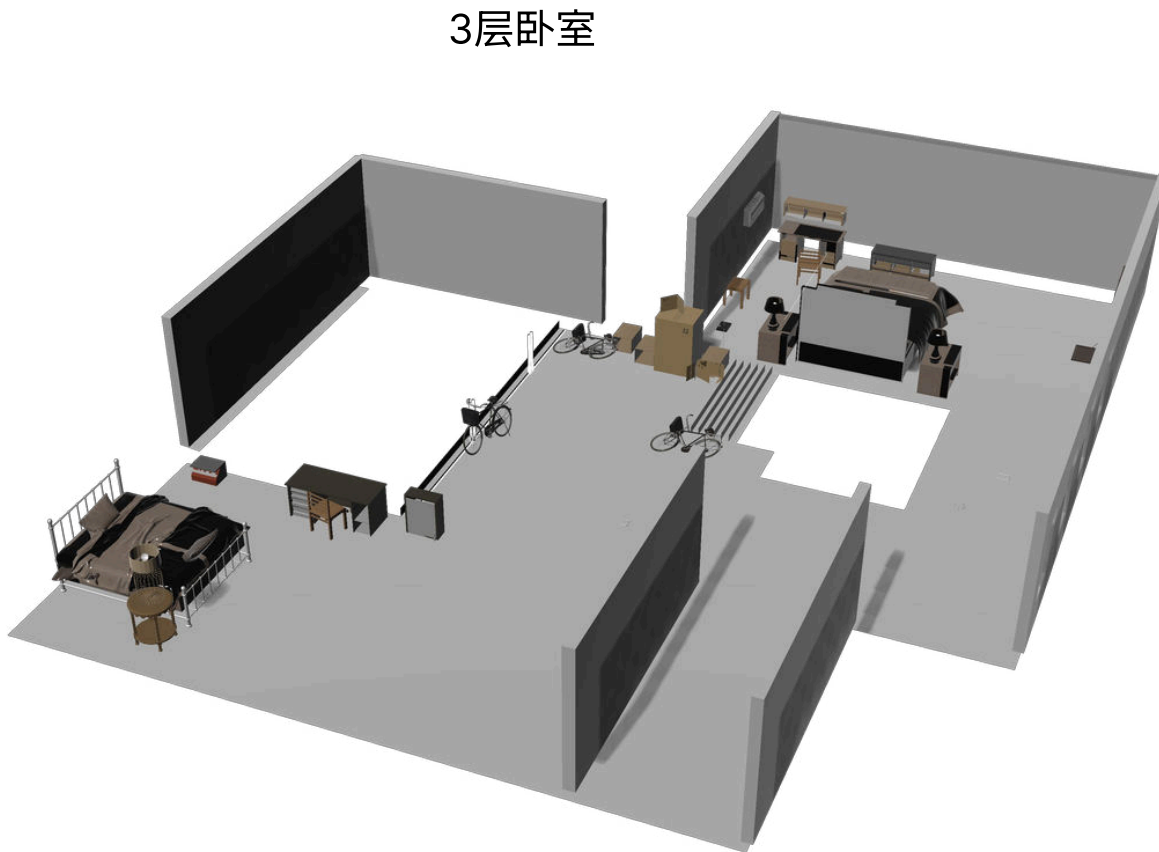


使用钥匙解锁出口并赢得游戏。

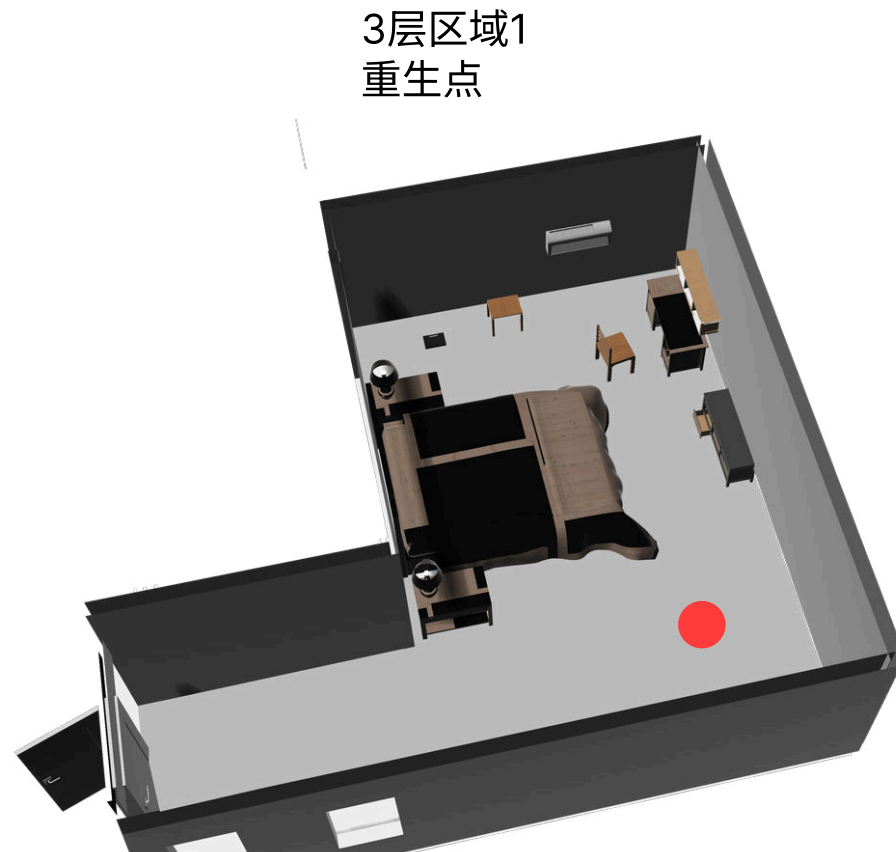


1层区域2
楼梯入口

角色选择

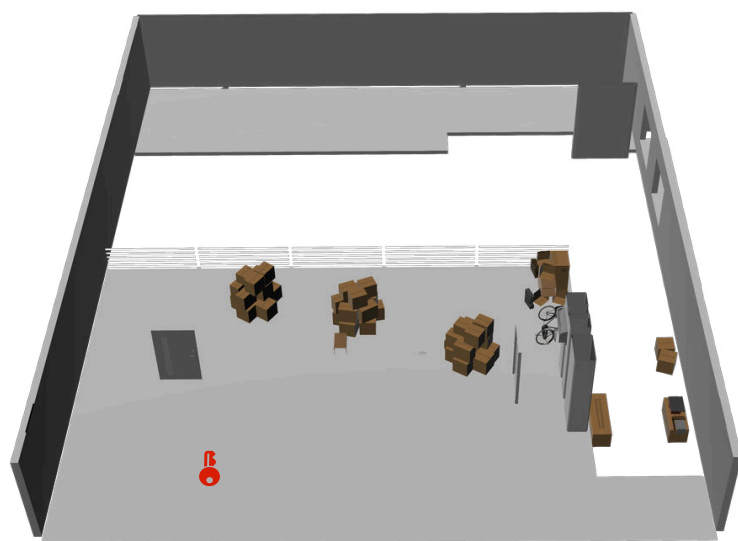


3层卧室

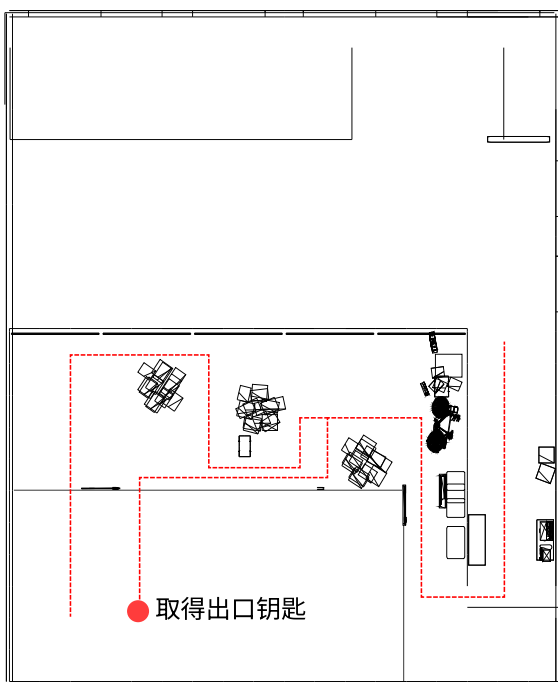


3层区域1
重生点

在弹出窗口中选择角色后，角色会被传送到卧室的重生点，开始游戏。

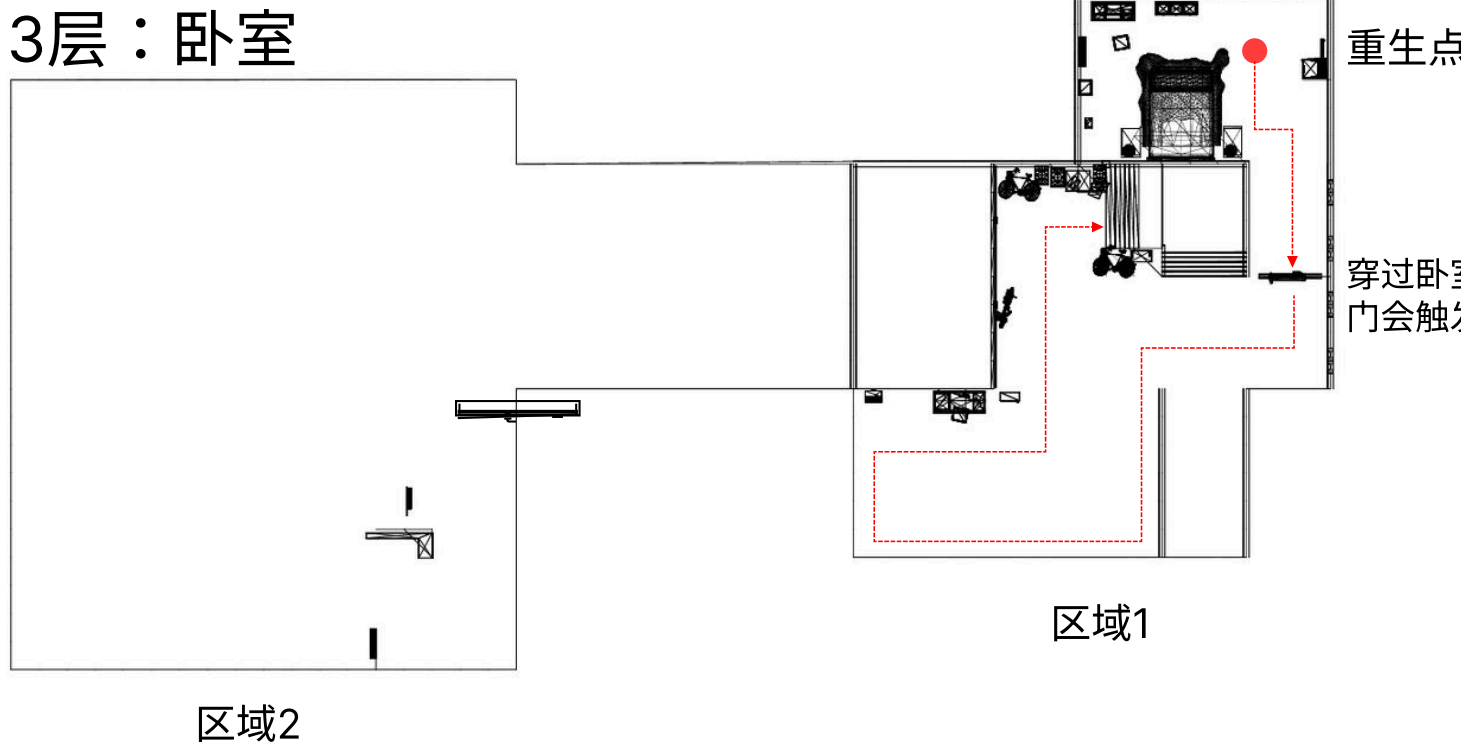


2层：楼梯间



区域2

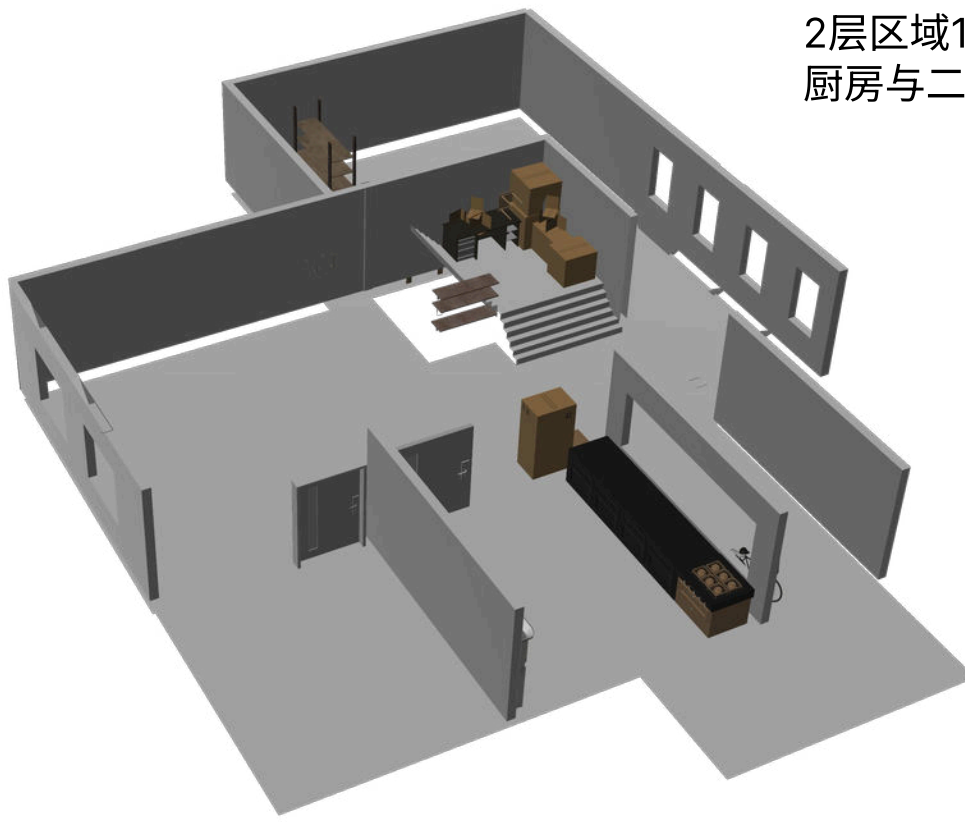
3层：卧室



区域2

区域1

烟雾开始追逐玩家，倒计时开始



2层区域1
厨房与二层楼梯

合规陷阱

VR Testing / Outcome

参与者访谈

Kenji Tanaka (M, 20)

— 轮椅

“VR放大了无助感。那个微不足道的门槛仿佛一堵无法逾越的高墙。出口明明只有五米远，却感觉像一英里。”



引言：“让我的轮椅受限的不是我的化身，而是糟糕的设计让建筑失去了包容性。”

Yoon-ho Lee (M, 19)

— 持杖行走

“下楼梯时，我的膝盖感觉发软。这与技巧无关，而是在世界仿佛失去稳定时，保持冷静的绝对极限。”



引言：“逃生与其说是胜利，不如说是一场我险些赢下的赌博。压力并非来自火灾，而是来自环境本身。”

Mei Lin (F, 23)

— 触控

“我靠声音求生。但当空间充满混乱的噪音时，它就变成了一座致命的迷宫。摘下耳机很久之后，迷失方向的恐惧仍然真实存在。”



引言：“真正的迷宫不是由墙壁构成的，而是由噪音构成的。我迷路不是因为看不见，而是因为建筑无法为我指路。”

总游戏时长

15分钟

尝试次数

3次

最终结果

未能完成。第三次尝试后，在最终门槛处受阻，结束了体验。

总游戏时长

13分钟

尝试次数

5次

最终结果

成功1次，失败4次（跌倒），第5次尝试时以极少的生命值成功。

总游戏时长

15分钟

尝试次数

4次

最终结果

未完成。最佳成绩到达二层。最后一次尝试因迷失方向和烟雾而结束。

VR体验最终结论与发现

Kenji Tanaka（轮椅）

发现：环境设计，而非残障本身，才是最终的障碍。体验表明，看似微小、常见的建筑特征——一个小小的门槛——在危机中可能成为绝对且无法逾越的障碍。挫败感并非源于玩家技巧不足，而是源于一种系统性排斥的刻意设计缺陷。

Yoon-ho Lee（持杖行走）

发现：“无障碍”并非二元标准，而是一个风险光谱。成功穿越环境需要持续且令人精疲力竭的风险评估。体验凸显：对行动不便者而言，技术上“可通过”的空间可能充满隐患（如湿滑地面或不稳定的杂物），一次失足就会导致失败。

Mei Lin（触控）

发现：没有包容性设计，标准的紧急提示（如视觉出口标志）毫无意义。体验显示，在混乱、嘈杂的紧急情况下，人们会严重依赖听觉信息，而听觉信息却变得无用，甚至具有误导性。最令人迷失的并非看不见，而是缺乏清晰的非视觉寻路系统。

整体交叉对比

危机并非伟大的平等器，而是伟大的放大器，将建筑设计中隐形的偏见变成致命的筛选器。



游戏难度对比：核心玩家体验

维度	轮椅	持杖行走	触控
核心体验	绝望 出口清晰可见，却无法到达。	焦虑 每一步都伴随着失去平衡的风险。	迷失方向 独自在声音的迷宫中行走。
失败的主要原因	结构性障碍 (楼梯、狭窄的门、门槛)	失去平衡 (湿滑地面、绊倒、跌倒)	导航失败 (掉入陷阱、走错路)
环境反馈	“禁止进入” 空间本身的系统性排斥。	“危险状况” 一个始终不稳定的环境。	“信息黑箱” 一个扭曲且无法理解的世界。