

摘要

本研究應用虛擬實境比較火災發生時，探討不熟悉建築物人員使用 3 種火災逃生指引系統(一般/空間/手機)的幫助下，於有/無從眾影響下在虛擬環境中進行逃生任務時，是否受到從眾行為影響，並探討三種火災逃生指引系統主觀、客觀績效，實驗為一 2 (性別：男 vs. 女；組間變項) x 3 (疏散指引系統：一般勸阻 vs. 空間資訊增強 vs. 手機資訊增強；組間變項) x 2 (從眾效應：有 vs. 無；組內變項) 之混因子設計。

本研究發現受測者會被危險從眾行為影響，而在最初逃生時做出危險的從眾反應，及跟隨虛擬人物跑向火焰。而 3 種指引系統中，空間指引系統相對其餘 2 種指引系統來說，受測者認為最好察覺，並且在完成時間和錯誤次數方面會優於其他兩種系統，較能避免使用錯誤路徑與縮短逃生時間之功效。

關鍵字:逃生、從眾行為、虛擬實境、緊急勸阻標誌、指引系統