

Assessment of Personality Traits to Help Clear Self-Universality and Strengthen Empathy through Digital Psychogenic Board Games

Yu-Jen Hsu, Mei-Chuan Yang, Yi-Wen Cheng, Yi-Yi Huang

National Chiayi University, Chiayi Taiwan

Email: yuren925@gmail.com, hannahhhhhhhhhhh@gmail.com, lovelyhea0326@gmail.com, oite7412@gmail.com

Received: Nov. 21st, 2016; accepted: Dec. 6th, 2016; published: Dec. 9th, 2016

Copyright © 2016 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

Board games are getting more and more popular in the education sector. In the near future, through board games, learners will not only produce flow, but will also gain enhanced motivation and interest. Therefore, in our research, we developed a digital psychogenic board game, based on human characteristics and empathy, so that we can know ourselves through the four points of view of a Johari Window while playing. We try to help learners to understand self-confusion and to strengthen their ability of empathy through the digital psychogenic board game, using a self-identification scale and empathy scale as our research pre-test. At the end of our research, we find that the consequence of the pre-test shows our digital psychogenic board game does work on helping learners to clarify self-confusion and to strengthen their ability of empathy.

Keywords

Digital Psychogenic Board Game, Personality Traits, Johari Window, Empathy, Universality

运用心因性桌游观察人格特质以建立普同感与换位思考之研究

许于仁, 杨美娟, 郑伊雯, 黄一倚

文章引用: 许于仁, 杨美娟, 郑伊雯, 黄一倚. 运用心因性桌游观察人格特质以建立普同感与换位思考之研究[J]. 社会科学前沿, 2016, 5(6): 814-824. <http://dx.doi.org/10.12677/ass.2016.56115>

国立嘉义大学, 台湾 嘉义

Email: yuren925@gmail.com, hannahhhhhhhhhhh@gmail.com, lovelyhea0326@gmail.com, oite7412@gmail.com

收稿日期: 2016年11月21日; 录用日期: 2016年12月6日; 发布日期: 2016年12月9日

摘要

桌上游戏近几年在教育训练领域越来越盛行, 通过桌游学习者更能与其他成员互动且在过程中达到心流效果与强化学习动机和学习趣味性。因此本研究依据人格特质与换位思考为基础开发一款以周哈里窗四个角度认识自我的数字心因性桌游, 透过数字心因性桌游、自我认同量表以及换位思考量表帮助学习者厘清自我混淆以及强化换位思考的能力进行研究预试。预试结果显示此款数字心因性桌游有助于帮助学习者厘清自我混淆以及强化换位思考能力。

关键词

数字心因性桌游, 人格特质, 周哈里窗, 换位思考, 普同感

1. 引言

近年来, 桌上游戏逐渐盛行, 在游玩过程中, 会产生互动、沟通、合作等特质, 既可以让玩家自然去投入, 并学会与人共处[1], 更被教学者广为使用于教学现场, 通过强化学习趣味性以提高学生的学习, 进而产生较佳的学习成效, 而在学术研究的领域中, 借将理论结合桌游, 成为新型态的实证工具, 探讨认知设计相关或内心层面的效益, 例如利用心因性数字桌游设计生涯历程的内容, 借此探讨生涯发展与价值观议题[2], 最后桌游也常被用于辅导咨商, 传统的咨商方式以无法满足现代人的心理需求, 因此像桌游这样非正式的测验逐渐被重视, 因为学习者透过投入游戏过程, 能够投射自我内心更真实的层面。此外, 桌游用于企业的比例也成长许多, 企业内员工对桌游的接受度不仅提高, 在教育训练上的成效更是成效显著, 因此本研究希望拓展桌游在企业实际的应用面, 运用于不同部门或不同议题上。

本研究由研究团队自制一款数字桌游“心内话”, 特质是以 DISC 人格特质类型为主, 利用周哈里窗为理论作为游戏机制基础, 分析玩家在四个面向的特质, 带领玩家了解自我特质与欣赏他人, 并使用科技工具 App 来辅助游戏进行。研究对象为企业内部三大部门, 人资部门、员工关系部门、训练发展部门。本研究欲厘清之问题为以下三点, 第一, 探讨人资部门是否能以此工具了解每位员工的人格特质, 第二为是否员工关系部门能协助同仁发挥普同感并让员工提高对自我的了解, 最后, 是否训练发展部门能清楚各部门的需要, 并于训练课程中强化员工良善的特质。

2. 文献探讨

2.1. 数位心因性桌游

桌上游戏(Board game)简称桌游, 桌游种类范围涵盖非常广泛, 从大众所熟知的麻将、扑克牌、象棋, 乃至透过纸笔进行的圈叉游戏、宾果游戏, 皆属于桌游的范围[3]。Mayer 与 Harris [4]提出四个现代桌游可运用于学习上的特点: (一)信息充足的环境、(二)开放的决定、(三)游戏结束的计分方式、(四)相称的主题, 其中“开放的决定”又说明了玩家在游戏时可自行决定对自己有利的决策。数字心因性游戏是指玩家透过数字游戏获得心理需求满足, 主要是玩家在游戏中对于自己的游戏技术充满成就感, 并且能将

这项技术向同侪展示获取认同感。透过自我角色的转变，将情感、思想、道德融入游戏剧情中，以此满足自我所追求的心理需求[2]。

而本研究希望玩家在游玩“心内话”桌游的过程中与其他人的互动，能够使“心内话”当中心因性的部分显现出来，而观察者能够借由观察玩家的表达、展现来察觉其人格特质。

2.2. 强化人格特质观察力

人格是个人在对己、对人、对环境事务适应时，于行为上所显示的独特性格；此种独特性格，系在遗传与环境等因素交互作用下，由逐渐发展的心理特质所构成；其心理特征表现于行为时则具有相当的统合性与持久性[5]。而人格特质是可以透过测验的方式被人察觉的，其中一种测验的方式是投射法，孙君仪[6]也认为投射法被认为是对于行为的隐藏部分或不自知的部分，最能加以查知、了解的一种测验工具。而人格特质的差异可以做为人才甄选及工作考核时的重要参考指标[7]。房冠宝(2001)也曾提出在人力资源所普遍运用的“选、训、用、留”四大领域中，“选”才是一切人力管理的开始，因此甄选是否有适合该产业人格特质的人才对企业未来的发展有很大的影响。

因此我们的研究想要让员工透过游玩“心内话”的同时，将自己的人格特质投射在游戏的选项当中，并加以观察，再利用人格特质所具有对于人的行为的统合性及持久性这个特点来将员工安排在符合其人格特质的工作岗位上。

2.3. 换位思考之普同感

普同感为心理学家 Yalom 所提出的社群团体疗效因子中的其中一项。Yalom [8]认为团体就像一个小型社会，成员可以从团体中看到真实的自己、且呈现每位成员的社会及人际面向，透过其他成员的反应回馈与个人自我观察提供一致性的确认，进而可以使成员分辨并修正其扭曲或无效的人际关系，也可以在进入真实生活情境之前，可以在社群团体中练习行为和态度的改变，及成员可以就自己的问题和行为在团体中进行现实的检核。因此我们将普同感其定义为，“因着其他成员的表露，自己有相似的经验，引发同事天涯沦落人的感觉”。在团体当中透过感觉他人亦有感同身受的体验，使自己不再觉得是唯一的特殊者，而他人也能透过别人的经验来体悟到自己原本没有意识到的层面，而因此让自己更了解自己。

本研究希望受试者们在进行实验时能够强化换位思考的特质能力并同时能展现出其普同感之能力，陈金凤[9]曾经提及换位思考能够加速人际沟通与互动的技巧。借此让受试者们除了能够更了解自己之外，彼此间也能够因换位思考的关系更能够感同身受。

3. 心因性桌游设计——“心内话”(Onion)

3.1. 游戏设计

本研究之桌游，其主要设计概念为借由玩家在挑选卡牌词语及与他人互动之过程，厘清自我在周哈里窗中四个面向，包括开放我、隐藏我、盲目我、未知我。

游戏中的卡牌词语共分为 18 组类别，由于本研究之对象为企业员工，因此，其中 14 组来自较常为企业用来测验员工人格类型之工具 DISC。首先，收集 DISC 人格测验特质形容词，经过归纳与增减，重新编排，每组类别以 9 种特质形容词为基准。在卡牌图案的设计上，以俄罗斯娃娃为主视觉设计，卡牌正面(如图 1)，卡牌背面(如图 2)，并以“心内话”作为中文名称，“onion”作为英文名称，此皆传达希望借此游戏，层层探讨玩家内在心里。另外，为提高游戏互动性与趣味性，以线索卡让其他玩家提示线索(如图 3)。最后，游戏在科技工具运用上，以自制的 APP“心内话”作为辅助，APP 起始画面(如图 4)，以不同俄罗斯娃娃类型作为选单(如图 5)，其工具操作画面(如图 6)，希望降低游戏时，资源消耗的浪费，



Figure 1. Card front
图 1. 卡牌正面



Figure 2. Card back
图 2. 卡牌背面

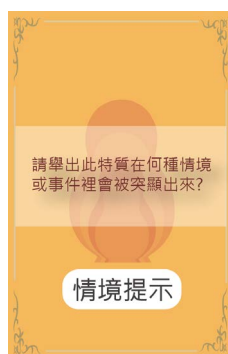


Figure 3. Cue card
图 3. 线索卡



Figure 4. "Onion" App start
图 4. "心内话" App 起始画面

对于玩家也能提升游戏的流畅度，而在完成游戏后，会以励志名言鼓励玩家(如图 7)。设计完成后，开始进行游戏的测试，目的为检验游戏的完整性，包含机制的平衡、科技工具的除错等，而最大的重点在于，此游戏是否能达到实验之目标并解决研究之问题，经过调整后，才正式实验。

3.2. 玩法说明

玩家合适年龄为 5 岁以上，时间约为 40 分钟，人数为 3~6 人，以下说明以 4 人为例。

在前置作业中，选择四组类别，共计 36 张的卡牌，洗牌后平均发给每位玩家 9 张卡牌，并且随机分发每人三张的线索卡，包含类别、注音、地点、投射、属性、情境等六种提示，最后配置每人一台有安装“心内话”App 的手机、牌架，接着每位玩家依据对其他玩家的印象，在每位玩家面前的牌架插入一张背对该玩家的卡牌(如图 8)，并随机选出首位玩家，由其开始游戏，游戏的进行为回合制，每位玩家一回合仅有一次猜测自身面前的特质词语机会，如果成功猜中，便抽出该卡牌置于一旁，顺时针换下一位玩家，如果此时玩家猜测失败，其可选择使用线索卡，由另三位玩家依照不同线索卡提供对应之提示，



Figure 5. “Onion” App menu screen
图 5. “心内话” App 选单画面



Figure 6. “Onion” App operating interface
图 6. “心内话” App 操作接口



Figure 7. “Onion” App inspirational quotes
图 7. “心内话” App 励志名言

而该玩家仅能下一回合才可做猜测的动作。直到所有玩家成功的猜测出面前的所有词语，游戏才结束。游戏过程中，玩家可将手中拥有的卡牌词语，对照“心内话”App，进行点选，使之变暗，借此提醒玩家在往后的游戏中，此为已知的词语避免造成重复猜测，而玩家在成功达成所有猜测时，游戏将显示励志的名言，正向勉励玩家(如图 9)。

4. 预试实验研究方法

4.1. 预试实验流程

本研究在正式实验之前为了更聚焦地测试此款心因性桌游的成效因此选择医疗产业行政人资部门预

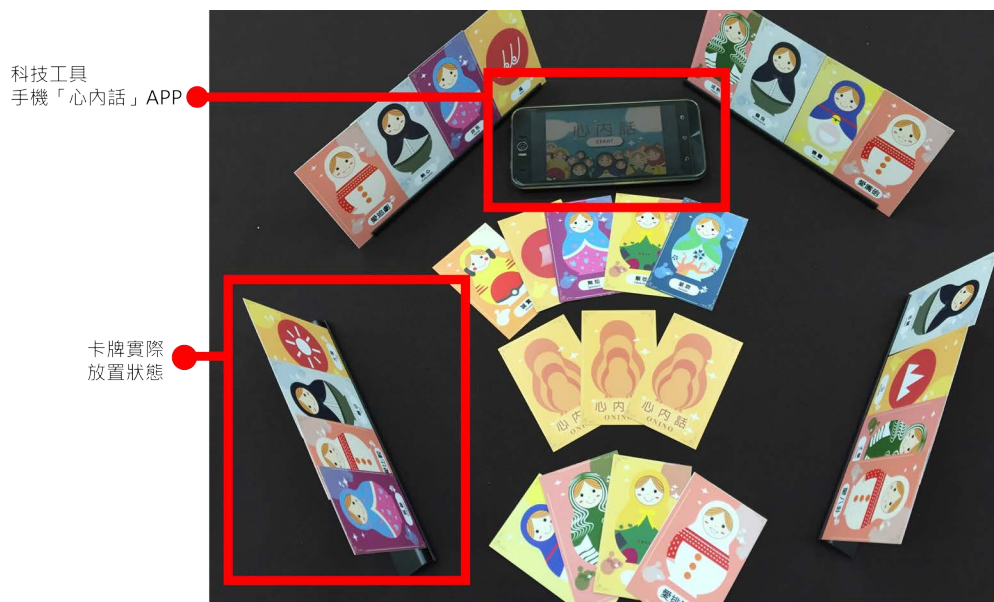


Figure 8. “Onion” entity game map
图 8. “心内话”实体游戏进行图

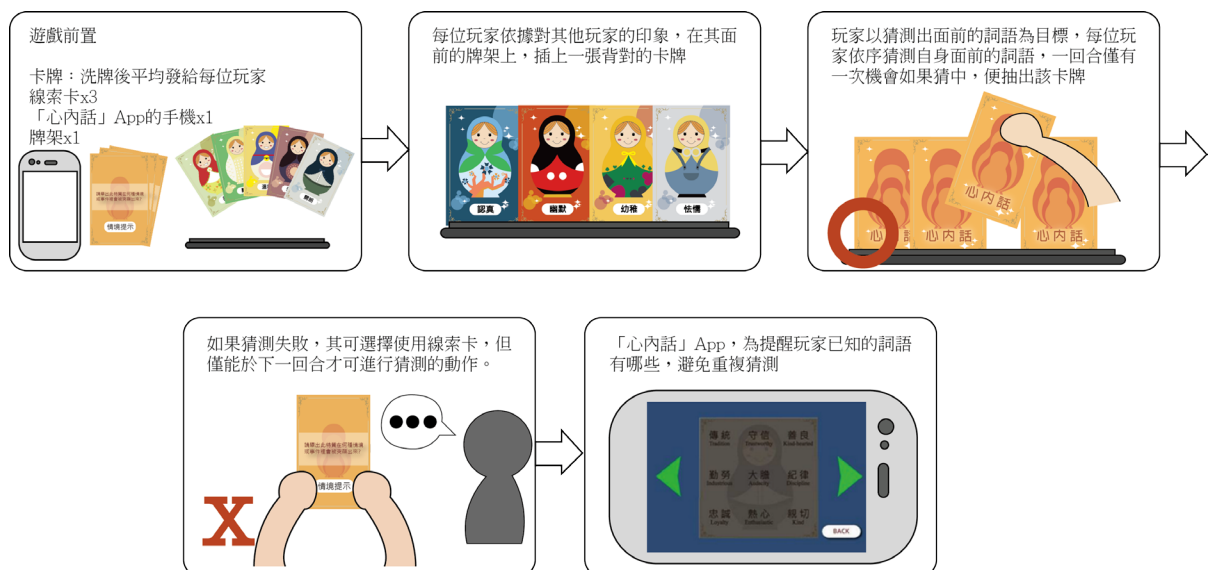


Figure 9. Flow chart of the game
图 9. 游戏流程图

先做了预试(如图 10), 此研究也将以预试进行讨论与分析。游戏开始之前将让参与者填写自我认同量表、换位思考量表等两份量表作为前测。游戏过程为一小时。游戏过程将全程录像, 确实将受测者的游戏历程完整的记录, 另将有引导员引导参与者进行游戏(如图 11), 且研究员于旁边进行侧面观察(如图 12)。游戏结束后参与者将填写后测量表, 并接受研究者焦点讨论访谈。透过此次预试了解此心因性数字桌游于自我了解

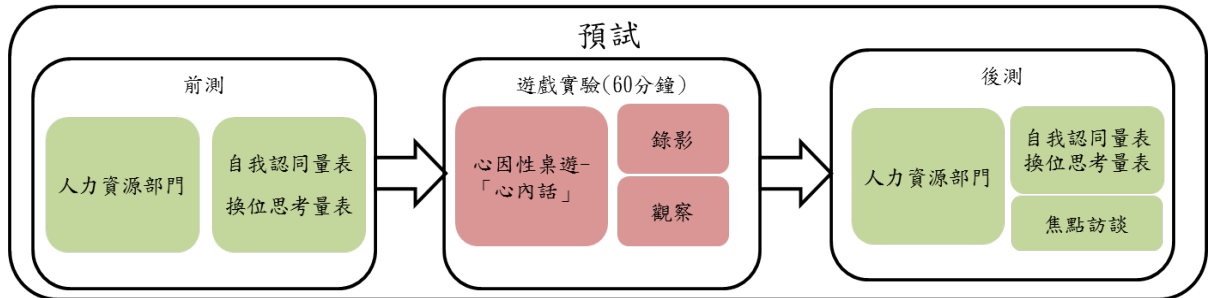


Figure 10. Flow chart of pre test research design
图 10. 预试研究设计流程图



Figure 11. The picture of guide shows the game
图 11. 引导员说明游戏图



Figure 12. Record chart of researcher side view
图 12. 研究员侧面观察记录图

及换位思考之成效。研究者将以量表数据、录像影片、游戏进行中之观察以及访谈结果进行个案分析讨论。

4.2. 研究对象

本研究为预试实验，内容因为考虑桌游属性着重于人格特质的发现，因此采便利取样，自医院中取样行政人资部门，总共 5 人，四女一男。

4.3. 研究工具

本研究为观察参与者是否能从与对方平时的相处或对方平时的处事模式观察出对方的人格特质以及是否足够了解自我。因此采用此两份量表为研究工具，分别为自我认同量表与换位思考量表，以及在实验结束后进行行为观察与访谈。自我认同量表面向分别为“个人认同”及“社会认同”。“自我认同”因素特质与个人的自我概念和个人独特性与连续性有关、“社会认同”因素特质为个人在社会中的角色与关系有关。换位思考量表改编自赵梅如(2004)同理心量表，取其“情感性观点取替同理心”面向作为换位思考量表题目，信效度为.73。最后当参与者进行游戏时，引导员及研究者将在一旁做侧面观察，观察面向分为“表面情绪”、“自我对话”、“游戏互动”等三个面向。为进行个案分析，在游戏结束后，研究者与参与者对此次游戏历程以焦点讨论法(ORID)的方式进行讨论，包括“游戏过程的互动回顾”、“情绪感受”、“体会与体悟”以及“期待在工作上做何种改变及行动”等四个面向进行访谈。

5. 正式实验研究方法

5.1. 正式实验流程

本研究在正式实验时将参与者之部门扩大为人力资源部门、训练与发展部门以及员工关系部门，游戏开始之前将让参与者填写自我认同量表、换位思考量表等两份量表作为前测。游戏过程为一小时。游戏过程将全程录像，确实将受测者的游戏历程完整的记录，另将有引导员引导参与者进行游戏，且研究员于旁边进行侧面观察(如图 13)。游戏结束后参与者将填写后测量表，并接受研究者焦点讨论访谈。透过桌上游戏观察玩家是否能从与对方平时的相处或对方平时的处事模式观察出对方的人格特质以及是否足够了解自我。研究者将以量表数据、录像影片、游戏进行中之观察以及访谈结果进行个案分析讨论。

5.2. 研究对象

本研究预计正式实验时每个部门各以五个参与者为主，总共 15 人。

5.3. 研究工具

与预试相同，为观察参与者是否能从与对方平时的相处或对方平时的处事模式观察出对方的人格特

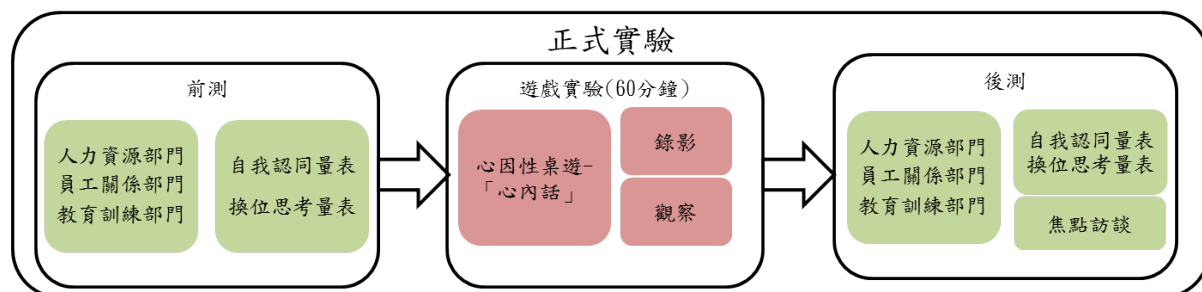


Figure 13. Formal research design flow chart

图 13. 正式研究设计流程图

质以及是否足够了解自我。因此采用此两份量表为研究工具，分别为自我认同量表与换位思考量表，以及在实验结束后进行行为观察与访谈。自我认同量表面向分别为“个人认同”及“社会认同”。“自我认同”因素特质与个人的自我概念和个人独特性与连续性有关、“社会认同”因素特质为个人在社会中的角色与关系有关。换位思考量表改编自赵梅如(2004)同理心量表，取其“情感性观点取替同理心”面向作为换位思考量表题目，信效度为.73。最后当参与者进行游戏时，引导员及研究者将在一旁做侧面观察，观察面向分为“表面情绪”、“自我对话”、“游戏互动”等三个面向。为进行个案分析，在游戏结束后，研究者与参与者，对此次游戏历程以焦点讨论法(ORID)的方式进行讨论，包括“游戏过程的互动回顾”、“情绪感受”、“体会与体悟”以及“期待在工作上做何种改变及行动”等四个面向进行访谈。

6. 预期成效

6.1. 研究预试——“协助学习者重新省思自我混淆部分”

此章节将以预试数据进行讨论，首先，从自我认同量表(表 1)可以看到学习者游玩“心内话”桌游后对于自我认同的成效下降，研究者推断这是游玩带给学习者对自己产生混淆的缘故，因为玩家皆为成年人对于自我的认同已经有一定程度的认识，但对于他人对自己的看法可能存在既定的认知，因此在游玩过程中看到其他玩家对于自我的评价会产生惊讶以及与自己既定的认知产生混淆，也就是造成数据下降的原因。第二，社会认同数值也下降，社会认同为个人在社会中的角色与关系有关，研究者推测是因为此次实验成员属性为两名为资深员工，三名为新进员工因此在彼此的认识上尚未深入，造成新进员工对于自我在组织内角色仍存在混淆，但在后续访谈中此桌游能带给他们厘清的起点。第三，因为研究者于桌游机制中加入提示卡，因此当五位玩家猜测错误时并没有太过于懊恼，而是善用提示卡寻求其他玩家给予提示协助，当其他玩家给予主玩家提示后，每位玩家都会发出“了解了”的话语，这也表示每位玩家给予主玩家的提示是非常贴切的，愿意给予协助的。

另外，从换位思考量表中可以看到(表 2)可以看到学习者在游戏过后的换位思考成效有提升，表示学习者在游玩过“心内话”桌游后更能从对方角度思考，以普同感的态度感同他人的感受。且学习者在“当朋友向我倾诉困难或挫折时，我比较能从同事或同学的观点了解他”以及“当我听到我的朋友描述他的挫折时，我会想假如我是他的话，我的心里也很不好受”这两题题目中有明显的提升，表示玩家在游玩过后开始产生以他人观点思考事情的能力。

Table 1. Analysis of the relationship between the self identity scale and the analysis ($n = 5$)

表 1. 自我认同量表分析前后测关系($n = 5$)

	前测		后测	
	M	SD	M	SD
自我认同	4.333	0.471	4.133	0.605
社会认同	3.800	0.447	3.800	0.298

Table 2. Analysis of the relationship between the transposition thinking scale and the analysis ($n = 5$)

表 2. 换位思考量表分析前后测关系($n = 5$)

	前测		后测	
	M	SD	M	SD
换位思考	4.800	0.491	4.933	0.450

且在某一回合的主玩家发起了提示卡要求后，周围的玩家也依据主玩家的角度给予提示“当XXX的被主管骂之后之后，您每次对待的态度”（P02）。

第三在游玩过程中研究者的侧面观察中看到玩家在猜测自己面前的特质卡时是快速且有自信微笑的，但当猜测错误时玩家会发出错愕的声音以及表情，研究者推测猜测错误带给成年玩家比青少年玩家的冲击更大，因未成年人对于自我的认知产生的既定印象时间较长，且较根深蒂固，而青少年玩家更处于摸索自我的阶段因此对于猜测错误当下反应是疑惑而不是错愕。

最后依据访谈结果进行讨论，首先从“游戏过程的互动回顾”中玩家提到“会忘记给予对方哪张特质卡”（P02）这可能是对于不熟的人会难以下定论，因此给予的卡牌印象不深。第二从游玩过程中“情绪感受”中玩家认为“猜测的过程也是在认识自己，感觉是很快乐的”（P03），游玩过程中五位玩家的气氛是很欢快且充满正向的。第三玩家的“体会与体悟”，提及“原来其他人是这么看待我的”（P05）以及“每个人对于特质卡上形容词的解释都有不同的见解，例如直率，给牌者认为对方在公事询问上直接、不拐弯抹角为直率，但收牌者对于直率却有另外的解读”（P05）、“让我多一个角度看待没一个特质”（P04），玩家从中厘清他人对于自我的看法，也领悟到每个人对于特质卡上有不同的解释，同理于其他事情上，每个人每件事对于每件事的解读不同，因此要换个角度思考对方的想法；预试过程中有四位玩家使用了提示卡，玩家对于提示卡的使用态度非常期待与兴奋，期待他人对于此特质能有更多的解释也兴奋着此特质的明朗化，因此玩家会有“你快点给这个特质提示”（P03）、“原来如此，我知道了！”（P02）；四位玩家中有三位玩家为新进不久的职员，因此对于其他玩家对于自我的认识尚未深入和清楚，对于提示卡的使用次数也较多，而五位玩家中有一位玩家完全没有使用到提示卡便猜测正确每张特质卡，该位玩家为此部门主管，表示该部门主管对于其他员工对自己的看法和评价相当了解和清楚；当每位主玩家猜测正确面前的特质卡时，会十分期待是哪位玩家给予以及给予的原因“这张卡谁给我的？为什么？”（P04）表示每位此款心因性桌游带给玩家期待感与提升自我认同感。最后“期待在工作上做何种改变及行动”，玩家认为“此款桌游可以推荐给人才培育中心，解此诱发自己、他人两者重新省思自我”（P05）、也提及会将此桌游应用于“组织改革相关的课程，让合作许久的同事借此桌游说破长久以来的缺点，也借此反省自我”（P03）表示此款心因性桌游非常适合应用于人才栽培相关的部门，透过游玩可以提高自我认同与反思自我平时给人的印象与评价。

6.2. 预期成效

研究者认为在预试过后此款桌游可以让三个部门在正式实验结束后皆可以更加厘清对自己及他人的迷思，进而能发挥观察力观察组织内每位员工的人格特质，除此之外能将此数字桌游应用于平时工作业务中，协助组织同仁更加认识自我及他人。

但三个部门工作属性与内容不尽相同，因此，研究者将分别预期此三个部门在延宕测时有以下的后续效果。首先，人资部门的业务着重于将人才放到对的位置，因此预期透过此实验其更能观察员工的人格特质，在招募人才时更能观察到人才的人格特质，进而将人才放到对的位置；第二，员工关系部门的业务重点在于处理员工工作时的困扰，因此很大一部份在于与员工晤谈，预期员工关系部门于晤谈中更加关心员工，发挥普同感让其得到被了解的纾解，也帮助员工了解自己；最后，训练发展部门的业务宗旨在于培育员工，因此此部门主要工作在于举办训练课程，研究者预期此部门能观察各部门的需要，且于训练课程中更加强化员工良善的特质，削弱负面的特质。

致 谢

本研究感谢科技部计划 MOST104-2511-S-415-001 经费补助和支持。

参考文献 (References)

- [1] 李婉瑜. 融入生物知识的创意桌游[J]. 师友月刊, 2016(590): 100-102.
- [2] 许于仁, 杨美娟, 刘婉婷, 张晓洋. 从心因性数字桌游探讨个人决策风格对于价值观与生涯发展的影响[J]. 数字学习科技期刊, 2016, 8(2): 65-84.
- [3] 蔡佳玲. 应用 van Hiele 几何思考层次理论于国小平面几何图形概念桌上游戏开发之研究[D]: [硕士学位论文]. 台湾: 国立台北教育大学, 2013.
- [4] Mayer, B. and Harris, C. (2010) Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Game. American Library Association, Chicago.
- [5] 张春兴. 现代心理学[M]. 台湾: 东华书局, 1979: 1-595.
- [6] 孙君仪. 主题游乐园基层服务人员人格特质、情绪智力与工作表现关系之研究——以剑湖山世界为例[D]: [硕士学位论文]. 台湾: 南华大学旅游事业管理研究所, 2002.
- [7] 戴维舵. “Big Five”五大人格特质在人力甄选上的应用探讨[J]. 致理学报, 1998(12): 89-114.
- [8] Yalom, I.D. (1995) The Theory and Practice of Group Psychotherapy. 4th Edition, Basic Books, New York.
- [9] 陈金凤. 以社会互动理论探讨信息架构再造规划[D]: [硕士学位论文]. 台湾: 国立台湾科技大学, 1992.

期刊投稿者将享受如下服务:

1. 投稿前咨询服务 (QQ、微信、邮箱皆可)
2. 为您匹配最合适的期刊
3. 24 小时以内解答您的所有疑问
4. 友好的在线投稿界面
5. 专业的同行评审
6. 知网检索
7. 全网络覆盖式推广您的研究

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: ass@hanspub.org