

【附件三】成果報告（系統端上傳 PDF 檔）

封面 Cover Page

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PHE1110015

學門專案分類/Division：民生

執行期間/Funding Period：2021.08.01 – 2022.07.31

玩遊戲、學人際--桌遊在人際關係課程之應用

搭配課程：人際關係

計畫主持人（Principal Investigator）：黎士鳴

協同主持人（Co-Principal Investigator）：翁士恆

研究人員/助教：黃婷薰、陳進鴻、黃譯鋒

執行機構及系所（Institution/Department/Program）：東華大學諮臨系
成果報告公開日期：

☐立即公開 ☒延後公開（統一於 2024 年 9 月 30 日公開）

繳交報告日期（Report Submission Date）：

玩遊戲、學人際--桌遊在人際關係課程之應用

一. 本文 Content (3-15 頁)

(一) 研究動機與目的 Research Motive and Purpose

近年來越來越課程研究在探討桌遊與學習之關係，桌遊與課程的整合有三種模式-課程融入桌遊（參照課程主題選用相關桌遊做為課程學習教材）、課程開發桌遊（於課程中開發相關主題之桌遊）、課程加入桌遊（在課程或課後加入相關桌遊來提升學習效能）授課老師除了可以透過桌遊來促進知識學習外（陳明蓁、高華聲，2022），更可進一步透過桌遊開發來深化學習，如葡萄酒與酒莊觀光入門，透過「葡萄莊園」桌遊的開發來促進學生之學習動機與專業知識之增長（紀珊如，2023），另外從健康促進課程之桌遊設計歷程，亦可發現桌遊除了可以提升學習動機以外，根據課程需求亦可提升相關實踐能力（王素貞，2022）。參照 Miller 學習金字塔模式中發現演練及教他人之效益最佳，若是協助學生將人際議題發展成相關桌遊，透過開發桌遊來提升學習效能，讓學生從被動聽講提高到教學與應用之層次。將更加有利於人際關係課程的學習。許多課程利用桌遊來提升學生的學習動機或促進人際互動，本研究將參照學習金字塔，進一步透過人際議題桌遊開發來強化學生對於人際關係知識的習得，並且透過桌遊來催化課堂中的人際互動，本研究目的為：

1. 在知識面上，透過人際議題桌遊來深化理論學習
2. 在技能面上，使用人際桌遊來促進班上人際互動
3. 在態度面上，採用桌遊開發來提升個人學習動機

(二) 文獻探討 Literature Review

萌發期（Emerging adulthood）泛指 18-25 歲從青春邁入成年期的歷程（Arnett, 2000），此階段也是高中生進入大學生涯的發展階段。在此階段大學生會面臨多層面的轉化，包含生活面（離開家庭到大學獨立生活）、學習面（擺脫高中的管教到了自主與自由的大學學習環境）、人際面（進入了親密關係的建立時期）、家庭面（離家生活後的與家人連結）以及生涯面（面對打工與未來職涯的探詢）。在多層面的轉化中，大學生面對了多重壓力，包含：家庭、學業、未來未定性、競爭、同儕／友誼、親密關係、就業、經濟等（Murray, Crisp, Burns & Burns, 2020）。大學生常見的生活壓力有：學業、就業、人際、情感、自我認同等七項（劉思遠，2011），其人際、情感、自我認同與其心理社會發展任務息息相關。在萌發期的大學生的自我認同建構與人際關係密切相關（Arneet, 2006），若在此時期大學生可發展穩健的人際關係對於未來的心理適應有其助益（Barry et al., 2009），若個體在此時期感到疏離與孤立，其心理健康則會深受影響（von Soet et al., 2020）。此時期更是親密關係建立的階段，建立良好的親密關係有利於其生活適應，反之若是無法維持良好關係則是會加劇生活壓力與適應困境。在日常生活中不時都會有「大學生因為情感因素而尋短」或者的是「遭遇情殺的危險情人」等新聞，而更凸顯大學生的人際經營的重要性。因此，如何協助大學生面對生命發展階段的課題——人際關係，將是高等教育的重要課題。

面對大學生的人際議題，許多學校會提供「關係教育」（relationship education）來教導大

學生人際互動與親密關係的經營，以預防未來的外遇或情感議題（Braithwaite, Lambert, Fincham & Pasley, 2010）。在國內，人際關係相關課程往往是開設在通識教育中心，其內涵包含溝通理論、溝通技巧、情感智慧與關係經營等人際關係相關技巧之應用。這類的課程的授課方式多以講述與案例說明為基礎，課程有趣且具吸引力，但礙於時間與大班課程無法落實人際技能之提升。在醫學教育中，由於人際溝通力（ICS）是醫師的六大核心能力之一，許多醫學系也會開設人際關係或醫病溝通之相關課程，期盼透過課程來提升醫學生的人際溝通力，在一個回顧性的研究中發現，醫學院的課程著重在醫病溝通以及領導團隊技巧，並且因應臨床場域亦有特定的醫病溝通訓練，包含：重症個案、臨終個案等，由於醫病關係影響到醫療品質，對於醫事人員或者助人工作者更是需要量身訂造訓練課程，以提升學習效能（Tan, Foo, Lim, Chin, Zhou, Chiam & Krishna, 2021）。有此可發現，不論是針對大學生的人際課題或者是專業人員的人際能力，人際關係課程都在其中扮演著重要的角色。

桌上遊戲（簡稱桌遊）是大學生喜歡的休閒娛樂活動之一，在近幾年更是變成教育的媒材之一，不僅具備娛樂性、強化人際關係以及更能融入教學理念，讓學生的學習動機提升以及增加創造力與思辨力等（莊淑欣，2020）。在教學上，桌遊成為許多課程的輔助工具。桌遊每一局遊戲賽事都有不同的互動與結局。而且，能提供即時回饋，每一個玩家進行操作後，都可能讓「戰局」風雲變色，考驗學生的智慧去解決這些問題，這也是桌遊的迷人之處（詹孟傑，2020）。在教育現場許多教師將桌遊融入學科內容中（詳見表 1），以增加學生對於相關議題的興趣以及能力/素養的培育。例如：採用生態總動員桌遊來培養學生的環境素養（盧秀琴、陳亭昀，2018）以及用桌遊強化數學能力（Ramani, Siegler, & Hitti, 2012; 陳昱宏&王偉丞，2021）。此外，桌遊亦可作為課後技能練習與促進人際溝通，例如黎士鳴等人（2021）所發展的醫療技術卡，即是針對家庭醫學科常見的醫療情境，搭配學習里程碑之技能所開發的桌遊，透過牌卡活動可協助醫學生與住院醫師來強化醫學思辨能力與團隊溝通力。國內許多學者開始開發人際技巧之相關桌遊，如呂雀芬等人（2018）利用桌遊來培育學生之同理心以及蔡俊欽（2021）等人設計桌遊來體驗道謝、道愛、道歉與道別之分離四道手續。顯現出不只是可以增加學習動機更能利用情境的遊戲來練習人際技巧。因此本研究將以桌遊開發作為創新教學的一環，希望透過人際議題桌遊的開發，一方面促進同學間的互動，另一方面可以強化同學的學習效能。

表 1 教育類桌遊分類 作者整理

語文	數學	歷史/傳說	自然/科學	認知能力
月光跡證	法老密碼	桌遊識中國歷史	演化論	創意編字
EPOS 線索	數字急轉彎	寶藏台灣	四季之森	火柴會說話
動文字	數字加減卡	小黑啤玩台灣	生態總動員	語破天驚

（三）研究問題 Research Question

對於大學生的人際關係課程大多以人際溝通為基礎，另外加上一些愛情或親密關係的議題（如：台師大開放課程），以吻合大學生當前的需求，但對於整體人際關係理論、人際發展歷程與各種不同的關係特性探索較少。由於人際關係在生活中扮演的重要的角色，若能讓學生對於人際關係有廣泛性的理解與體會，將有利於未來的生活適應。除此之外，人際溝通技

巧是許多人際關係課程核心內涵，授課老師大多以案例說明的方式來協助學生學習傾聽、反映等溝通技術，但往往由於修課人數與授課時間之限制，因此無法深化學生之技能學習。雖然部分課程會安排小組技巧演練但因修課同學過多而無法掌握每個人的演練成效，因此，如何將與大學生生活息息相關的人際關係議題透過一門實用性的課程來改善其困境將是一大挑戰。在國內人際關係課程大多是講述或者是案例分析，有部分人際團體利用桌遊來催化當下的人際互動，尚無研究利用桌遊開發來深化人際議題之學習，依此本次創新教學將採用桌遊開發作為創新教學之策略。

(四) 研究設計與方法 Research Methodology

本研究為課程研究以某校人際關係課程為案例進行創新課程研究（圖 1），該課程為 3 小時之選修課，課程安排為一小時講述、一小時體驗以及一小時桌遊設計並且於下課前進行慈心祝福。1-3 周加退選期間，主要為課程介紹、溝通分析理論、研究知情同意，帶加退選與同意書簽屬後，於第三周進行前測與分組與第 18 周進行學習測量（包含人際關係以及生活滿意度量表），並且採用心理健康生活型態為基礎以重要性-表現度分析（IPA）檢視課程效益。

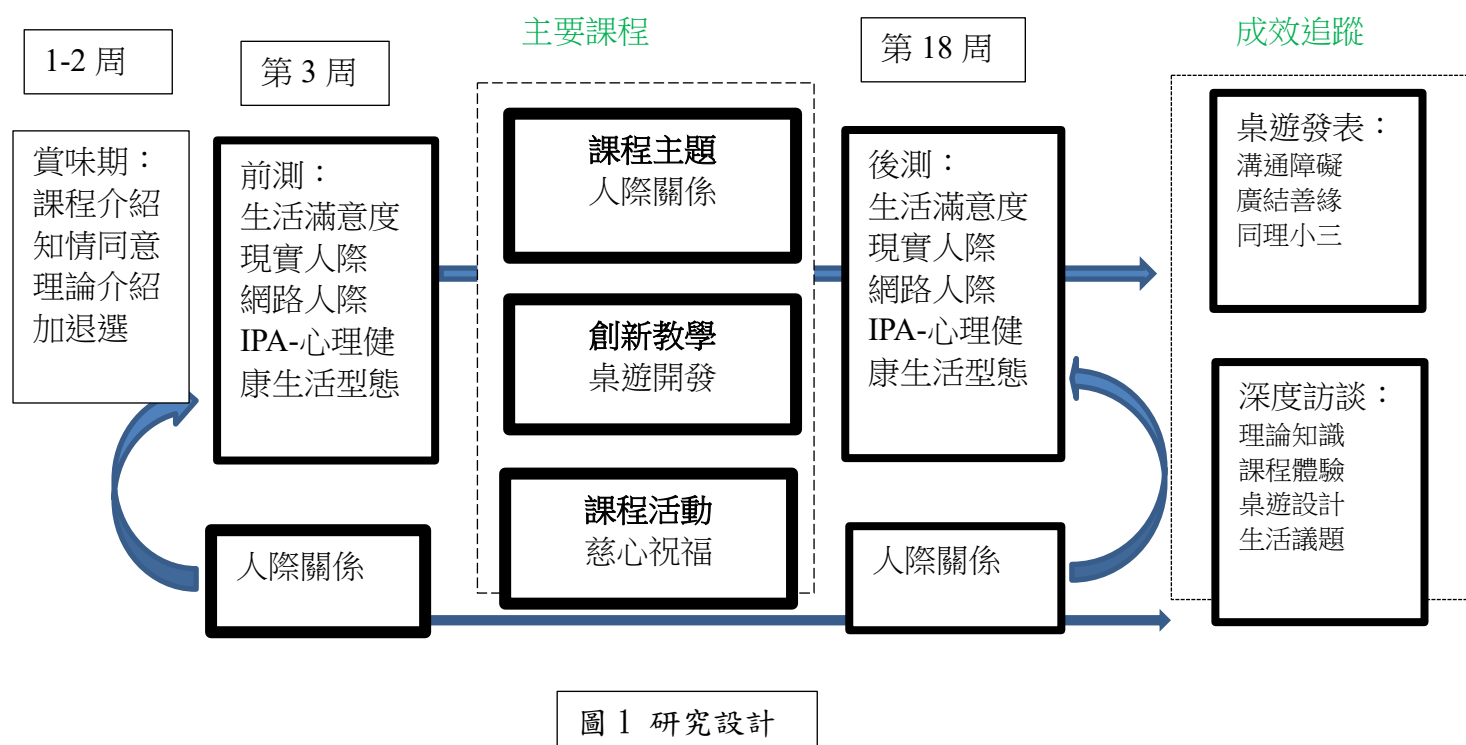


圖 1 研究設計

1. 桌遊開發

參照議題性與教育性桌遊設計模組（鄭秉漢，2022；紀珊如，2023），由助教帶領小組進行桌遊開發（圖 2）；在發現議題中，從同學的自身經驗或參照人間遊戲（劉玟譯，2021）一書中的心理遊戲來激發想法，透過小組討論來形成桌遊之議題；在桌遊體驗中，以黎士鳴等人（2020）所設計的牌卡式桌遊為基礎，帶領同學體驗與練習設計相關桌遊；在桌遊設計上，根據各組的桌遊主題來進行設計（包含：故事、人物、場景、遊戲規則、器材等），待完成初版桌遊時，進行試玩與修正。最後期末進行桌遊評比（包含：理論性、趣味性等指標進行檢核）。邀請三組同學來進行桌遊成效分析且投稿到 2023 臨床心理學年會進行發表。

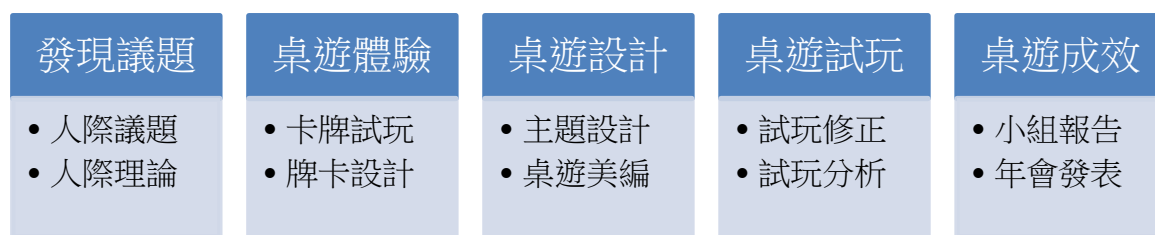


圖 2 桌遊開發

(五) 教學暨研究成果 Teaching and Research Outcomes

(一) 教學過程與成果

(1) 教學過程

本研究對象為某校大一人際關係課程，修課同學涵蓋人文社會科學院、工學院、管理學院與教育學院，以立意取樣人際關係課程之學生為樣本，經知情同意後邀請填答相關問卷，有 48 人完成所有的資料，平均年齡 18.83 (SD=1.43)，男性為 15 人，女性為 33 人。

本次課程的創新教學為開發人際議題桌遊，先以溝通分析的人間遊戲為基礎，同學們再根據其人際經驗與理論閱讀來開發發相關的桌遊。本次課程共開發 10 款桌遊，根據其道具與教學桌遊類型（江雅芬、陳振明，2018）來說明：

表 2 學生設計桌遊類型

桌遊名稱	目的	使用道具	桌遊類型	理論
隱藏之心	促進人際互動	牌卡	派對遊戲	人間遊戲的樂於助人
偷心盜賊	學習分享心情	牌卡	派對遊戲	情緒理論
警匪攻防戰	認識心理遊戲	牌卡	策略遊戲	人間遊戲的暗黑遊戲
尋渣大作戰	促進人際互動	牌卡	派對遊戲	人際溝通
誰是交際王	學習人際技巧	圖板	派對遊戲	人際溝通
你是我 der 菜	認識愛情風格	牌卡	派對遊戲	愛情三元素
我已經努力過了	解決婚姻困境	牌卡	合作遊戲	人間遊戲-婚姻遊戲
出軌大作戰	學習同理心	牌卡	策略遊戲	社會交易論
暈船大作戰	理解感情歷程	牌卡	策略遊戲	愛情理論
溝通障礙	認識 PAC 理論	牌卡	策略遊戲	人間遊戲--溝通分析

從上表可以發現大多採用牌卡作為媒材，且根據其人際關係之理論，分成策略、合作與派對等三大類。在試玩後經過理論性、趣味性與實用性進行評分，並且從分數高的小組中邀請進一步進行實證研究，最後有 3 組參加 2023 年台灣臨床心理學會會員大會與研討會發表成果。

(2) 課程成果：

課程成果分成量化、質性與研究三大成果：

a. 量化成果：

在人際關係量表中，透過配對 T 檢定發現期末的現實人際有顯著提升 ($T=-2.58$, $P=0.013$)，而網路人際無顯著差異 ($T=0.071$, $P=0.944$)，在生活滿意度量表中發現期末的生活滿意度顯著提升 ($T=-3.185$, $P=0.003$) (表 3)。顯現本次課程中，現實生活中的人際關係有明顯增加，且生活滿意度也有提升，而網路中的人際關係並無顯著差異。從課程內涵中，本次課程改善了現實生活中的人際關係，但對於網路的人際關係並無明顯的改變，凸顯出課程中的現實人

際互動之效能。

表 3 人際關係量表統計結果

	期初分數	期末分數	T	P
人際關係（現實）	35.93 （SD=7.05）	37.42 （SD=6.47）	-2.576	0.013
人際關係（網路）	14.27 （SD=5.88）	14.21 （SD=6.82）	0.071	0.944
生活滿意度	20.77 （SD=3.65）	22.52 （SD=3.05）	-3.182	0.003

b. 質性成果：

根據訪談資料，經過主題分析後發現，本次課程有以下三大成果：深化學習、人際合作以及理論應用，透過桌遊開發同學可以跟深入地將人際理論與生活經驗整合，並應用於生活中。

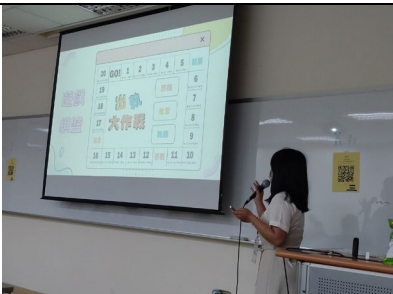
表 4 學生訪談內容主題分析結果

核心主題	次主題	文本
深化學習	多元媒材	我覺得首先第一個原因，應該是因為他播了影片，所以用影片的方式來學習就是可能，比較偏圖像記憶的那種，所以用影片的方式對我來說可能比較更好記住
	體驗活動	我想一下哦…我有一個我還蠻喜歡的活動吧，就是對手指，然後說，今天跟你，哪一個是，就是，互相對到他，就是哪一根手指就代表說說一個小秘密，或者是說哪一個是說日常啊，哪一個可能就是打招呼 say hi，就好。
	理論學習	恩…我覺得就是學到很多理論吧，然後就覺得理論還可以跟就是看電影啊然後還跟圖書有連結，之後在看書啊，
人際合作	正向互動	像是之後我們去參加其他組的活動的時候，我們就開始各種互相讚揚，洋溢著那種很和諧的氛圍。我們就說：（聲音提高）欸你真的很厲害欸，怎麼樣怎麼樣。然後就覺得說好像通過發現他的優點，你跟他有了更多交流之後，我們其實之後見面哪，可能原本沒有這麼熟，可能就之後就會開始打招呼啊，可能就會有什麼問題會一起討論這樣。
	角色責任	應該是說，我會知道我有這個責任，我知道，我就是，我會覺得把大家處理好，然後把這件事情做好，我覺得很重要，但是我可能不確定自己的功能跟自己的作用到哪裡。
理論應用	理論連結	“收獲的話…啊，就是在做桌遊的時候，我不是在翻那本遊戲的書嗎？對然後就覺得說哇原來很多自己生活上很多事情，都可以透過這些，像桌遊的方式再去詮釋它的道理，然後在自己

		設計的時候，就會想說如果是這個理論的話我們要怎麼詮釋它
	自我效能	說我一開始覺得說，叫我做一個桌遊，不可能吧，但是最後做出來的結果，我在這個過程當中，也是有做一些，我有感受到我自己有做一些事情，所以就覺得，嗯，好像也沒有想像中的那麼困難”
	延伸學習	原以為這門課是介紹人際關係，然後有一些練習活動，哪知會有桌遊設計的環節，在桌遊設計的過程中，不只是在課堂中討論，在課後也會有許多討論，讓課程的人際從教室延伸到課堂。另外，在桌遊的設計中，要先理解理論然後透過桌遊讓同學也能了解理論，的確是一個大挑戰，

c. 研究成果：

三組桌遊投稿至臨床心理學 2023 會員大會暨學術研討會，並於 4.23 公開發表，投稿摘要內容詳見附件一、二、三。

溝通障礙-玩桌遊 桌遊：溝通障礙	廣結善緣-人際王 桌遊：誰是交際王	出軌作戰-同理心 桌遊：出軌大作戰
		

(二) 教師教學反思

面對 108 課綱的同學需要採用多元媒材與引導自主學習，這次課程超過原來的想像，同學的自發性與投入度創造出充滿創意的課程。這也讓我反思如何引導學習將是交是一項重要的任務。

(三) 學生學習回饋

從回饋中，同學原先對於人際關係課程想像是坐著聽講加一些互動小活動，面對桌遊開發尚無法與課程連載一起，但隨著課程的演進，慢慢地可以將桌遊融入課程並且應用於生活中。

“原以為這門課是介紹人際關係，然後有一些練習活動，哪知會有桌遊設計的環節，在桌遊設計的過程中，不只是在課堂中討論，在課後也會有許多討論，讓課程的人際從教室延伸到課堂。另外，在桌遊的設計中，要先理解理論然後透過桌遊讓同學也能了解理論，的確是一個大挑戰，”

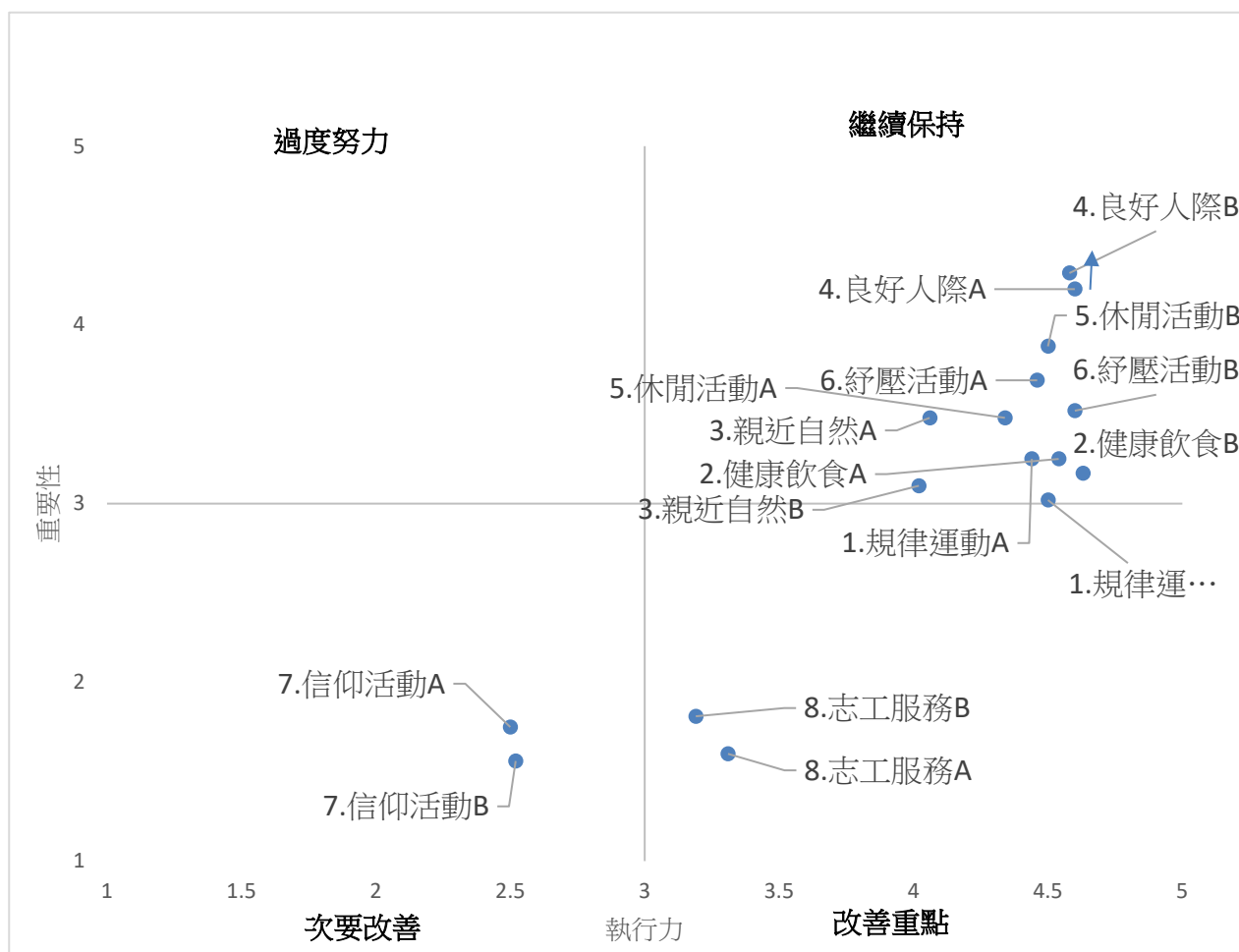
“收獲的話…啊，就是在做桌遊的時候，我不是在翻那本遊戲的書嗎？對然後就覺得說哇原來很多自己生活上很多事情，都可以透過這些，像桌遊的方式再去詮釋它的道理，然後在自己設計的時候，就會想說如果是這個理論的話我們要怎麼詮釋它，我們有沒有好好地把它詮釋出來，像是，我們會說，哦我們設計的是那個丈夫要假裝自己很努力在挽回離婚，他不想為離婚擔負責任，所以他必須表現出自己其實

有努力挽救這個婚姻，但其實並沒有。他只是雖然積極配合，但其實是消極的態度。”

“我其實，就是我不是一個很常，或者是很會玩遊戲的人，不管是那種電子遊戲，或者是桌遊類，我都超不會玩的，然後也超少玩的，所以一開始聽到老師說要做桌遊，我就想說我根本就沒有玩桌遊，（雙方笑），要做什麼，我不知道，然後就是覺得煩惱，但是因為剛好都遇到，蠻友善的，而且蠻有想法的組員，所以是覺得蠻幸運的，然後也覺得說就是自己，好像在這個組裡面，也是有一些貢獻，雖然說我一開始覺得說，叫我做一個桌遊，不可能吧，但是最後做出來的結果，我在這個過程當中，也是有做一些，我有感受到我自己有做一些事情，所以就覺得，嗯，好像也沒有想像中的那麼困難”

(六) 建議與省思 Recommendations and Reflections

根據八大心理健康生活型態（包含：良好人際、紓壓活動、休閒活動、志工服務等），以學習初與學期末之 IPA 分析 在期初與期末的良好人際在重要性與表現度都在**繼續保持**的向度，且執行力有些微上升。其中休閒活動執行力明顯的提升，另外志工服務（為人際關係利他助人之一環）為改善之重點，也是未來在課程中可強化的目標之一。



二. 參考文獻 References

Arnett, J.J. (2000). Emerging Adulthood. A Theory of Development From the Late Teens Through the Twenties. *American Psychologist*, 55, 469-480

- Arnett, J.J. (2006). The psychology of emerging adulthood : what is know and what remains to be known? In JJ Arnett & JL Tanner (Eds.), *Emerging Adults in America : coming of age in the 21st century* (pp.303-330). American Psychological Association.
- Barry, C.M., Madsen, S.D., Nelson, L.J., Carrill, J.S., & Badger, S. (2009). Friendship and romantic relationship qualities in emerging adulthood : differential associations with identity development and achieved adulthood criteria. *Journal of Adult Development*, 16, 209-222.
- Braithwaite, S.R., Lambert, N.M., Fincham, F.D., & Pasley, K. (2010). Does college-based relationship education decrease extradyadic involvement in relationship. *Journal of Family Psychology*, 24, 740-745.
- Murray, K. Crisp, D.A., Burns, R.A. & Byrne, D. (2020). Psychometric validation of the emerging adult stress inventory (EASI). *Psychological Assessment*, 32, 1133-1144.
- Ramani, G.B., Siegler, R.S., & Hitti, A. (2012). Taking it to the classroom : number board games as small group learning activity. *Journal of Educational Psychology*, 104, 661-672.
- Tan, X.H., Foo, M.A., Lim, S.L.H., Lim, M.B.X.Y, Chin, A.M.C.C., Chiam, M. & Krishna, K.R. (2021). Teaching and assessing communication skills in the postgraduate medical setting : a systematic scoping review. *BMC Medical Education*, 21 : 483.
- Von Soest, T., Luhmana, M., & Gerstorf, F. (2020). The development of loneliness through adolescence and youth adulthood : its nature correlates and midlife outcome. *Developmental Psychology*, 56, 1919-1934.
- 王素貞 (2022)。關懷服務學習動機影響程度探析-以桌遊融入健康促進課程為例。 *通識教育學刊*，29，141-175。
- 王苑姿、詹艾蓁 (2019)。桌遊應用於人際取向團體諮商之可行性探討。 *諮商與輔導*，404，23-27。
- 江雅芬、陳振明 (2018)。玩遊戲學語文－談桌遊融入特殊教育語文教學。 *雲嘉特教期刊*；27：P56－68
- 呂雀芬、吳淑美、徐瑩嫻、葉美玉 (2018)。戲式學習於護理教育應用－同理心桌遊教學。 *護理雜誌*，65 (1)，96－103。
- 紀珊如 (2023)。當桌遊遇到課程-「葡萄莊園」的發展、設計、初試。 *教學實踐研究*，0 (0)，1-28。
- 莊淑欣 (2020)。樂來樂好玩：問題導向的音樂桌遊設計。 *中科大學報*，7，43-70。

- 陳明蓁、高華聲 (2022)。桌遊融入社區知識之研究：「幸福歸來」桌遊開發與運用。人文社會科學研究，16 (2)，1-31。
- 陳明蓁、高華聲 (2022)。桌遊融入社區知識之研究：「幸福歸來」桌遊開發與運用。人文社會科學研究，16 (2)，1-31。
- 陳昱宏、王偉丞 (2021)。數學教學融入桌遊活動對學生學習動機與學習興趣影響之研究。國際數位媒體設計學刊，13 (1)，27-38。
- 詹孟傑 (2020)。桌遊融入教學之省思。臺灣教育評論月刊，9 (5)，118-124。
- 盧秀琴、陳亭昀 (2018)。研發生態總動員桌遊教具以培養學生的環境素養。台中教育大學學報，32，79-104。

三. 附件 Appendix (請勿超過 10 頁)

(一)附件一

溝通障礙-玩桌遊

林子翔¹ 黎士鳴²

1 東華大學教育系 2 東華大學諮商與臨床心理學系

摘要

背景：溝通分析 (TA) 透過 PAC 的溝通模式來解析人與人的溝通互動，透過交流分析可以更深入了解人際歷程。

目的：本研究就透過桌遊讓學習者更清楚溝通分析中的各種溝通模式。

方法：本研究邀請 5 位研究生參與試玩，溝通障礙桌遊(包含：手牌 100 張、陣營牌 27 張、角色牌 10 張) 此桌遊參照風聲與滅世病毒的規則來進行遊戲，並從其中理解 PAC 理論找到其中的樂趣。透過質性回饋來彙整成效與量化指標。

結果：透過主題性分析，對於桌遊應用分成以下四大主題：牌卡設計：牌卡呈現美觀，增加遊戲動機。文字可以呼應主題的內涵。 遊戲規則：規則複雜對於部分同學無法理解需多說明。遊戲歷程：遊戲規則可以讓成員理解人際互動歷程。遊戲結果：透過遊戲可以發現自己的溝通模式。另外透過 1-5 分的量化指標，理論性：4.0 (SD=0.9)、趣味性：4.0 (SD=0.5)、實用性：3.3 (SD=0.8)、耐玩性：3.1 (SD=0.9)，顯現桌遊具有理論性與趣味性。

討論：透過桌遊可以促進個體對於溝通能力的理解，但複雜的遊戲規則導致遊戲者入門困難。

(二)附件二

廣結善緣-人際王

莊翌暄¹ 連安慈¹ 黎士鳴²

¹ 東華大學企業管理學系 ² 東華大學諮商與臨床心理學

摘要

背景：現代社會人手一機，不管在任何場合都只盯著螢幕，像是跟朋友聚會時卻在跟網友聊天，或者久久回家一次卻只待在房間用電腦等，這些現象進而導致現實生活中的人際關係變得越來越疏離。

目的：本研究透過「誰是交際王？」桌遊來促進人際間的互動，達到人與人之間正向的連結。

方法：本研究邀請四位研究生參與試玩，此桌遊參考大富翁的概念，每個玩家 輪流進行，到自己的回合時，先骰骰子決定前進的步數，在走到棋盤上的格子後，完成格子內的任務，例如：玩家走到「畫畫給心儀的對象」，便要選擇遊戲 中某位玩家，現場畫一幅畫給對方；若是走到「機會命運或道具」，則骰另一個 骰子，決定要在機會命運卡牌中抽一張卡，或是在道具卡牌中抽一張卡。當所有玩家都繞三圈後結束遊戲，由好感度分數最高的玩家獲勝。在試玩後，透過焦點團體來收集試玩心得以及量化資料。

結果：遊戲趣味：玩起來很有趣，故事性很好。正向互動：在加分的時候感覺有實際跟人互動，感覺很好，遊戲的橋段都很好。稱讚別人和被人稱讚感覺都很好。實用功能：作為破冰遊戲具有實用性；遊戲修正：酒的格子可以增加。影響別人的卡牌好像大多都是不好的，幫助的卡 牌比較少，增加的話可以增加互動。透過 1-5 分的量化指標，理論性：2.7(SD=0.5)、趣味性：4.5 (SD=0.8)、實用 性：4.2 (SD=0.4)、耐玩性：2.3 (SD=0.5)。

討論：本桌遊可促進人際互動且具有可趣味性。

(三)附件三

出軌作戰-同理心

梁詠婷¹ 陳靖雅² 陳怡安³ 吳翊寧³ 陳怡婷⁴ 黃工芸⁴ 陳麗光⁵ 陳萱儒⁵ 黎士鳴⁵

¹東華大學民族語言與傳播學系

²東華大學華文文學系

³東華大學社會學系

⁴東華大學藝術與設計學系

⁵東華大學諮商與臨床心理學系

摘要

背景：透過同理心理論與社會交換理論，讓遊戲體驗者在遊戲角色代入以及卡 牌對戰中，了解人際間的互動模式

目的：本研究透過「出軌大作戰？」桌遊來促進人際間的互動，以及對於出軌的議題反思以及強化同理心。

方法：本研究邀請四位研究生參與試玩，此桌遊參考大富翁的概念發展：出軌大作戰桌遊(包含地圖紙 1 張、角色卡 4 張、功能卡 24 張、輔助卡 13 張、親友卡 6 張、諮商卡 6 張、社會卡 6 張)，加入卡牌對戰的規則進行遊戲，從中理解 同理心理論與社會交換理論，並從中感受到當事人的心情。 資料收集：試玩者焦點團體法與主題分析法

結果：透過焦點團體後，將資料透過主題分析來彙整成果：可玩性：發現遊戲的可玩性。也可增加同理心。遊趣性：遊戲過程中以為自己可以掌握結果是憑運氣。願意再玩第二次。帶入感：透過相關事件來帶入當下情境，功能卡讓自己變成真的當事人。設計感：事件設計有趣且具意義。透過 1-5 分的量化指標，理論性：3.2 (SD=0.7)、趣味性：4.8 (SD=0.4)、實用性：2.6 (SD=0.5)、耐玩性：4.0 (SD=0.6)，顯現桌遊具有趣味性與耐玩性。

討論：遊戲背景可在強調社會交易理論，透過桌遊可以促進玩家能夠體驗同理及內化角色感受。