

台灣遊戲治療學會第六期會刊

發行人：高淑貞

文字編輯：林妙容、連廷嘉、徐秋芳

執行編輯：曾仁美

地址：500 彰化市進德路1號

電話：04-7232105 轉 2205

E-Mail：atpt10@yahoo.com.tw

學會網址：<http://www.atpt.org.tw>

劃撥帳號：22633746 台灣遊戲治療學會

出刊日期：2009年10月20日

目錄

理事長的話	第 02 頁
秘書處報告	
療癒受傷的孩子：兒童中心遊戲治療的必要面向工作坊	第 03 頁
「遊戲治療到處玩」系列主題工作坊	第 04 頁
遊戲治療深度督導團體	第 05 頁
財務報告	第 05 頁
會務報告	第 05 頁
活動預告	
2009 台灣遊戲治療學會年會暨遊戲治療融合與應用研討會	第 06 頁
活動迴響	
心法的悸動與感動--Dr. Landreth 來台工作坊心得	第 07 頁
療癒受傷的孩子：兒童中心遊戲治療的必要面向--Dr. Garry Landreth 工作坊之體驗	第 07 頁
實務經驗分享	
來去北德大	第 08 頁
諮商心理師公會參與救災的省思：一把筷子的隱喻	第 12 頁
遊療小品文	
從視框轉移探究參與親子遊戲治療中母親之情緒經驗	第 14 頁
認知行為遊戲治療的理念及運用	第 15 頁
新書介紹	
遊戲治療技術-臨床示範	第 16 頁
創意式遊戲治療-心理創傷兒童及青少年的輔導	第 16 頁
經驗取向遊戲治療	第 17 頁

在創傷中尋找力量

八八水災以來，全民關注著救災與復建的話題，在學會的角度上也思索著該做什麼才是合宜恰當的，在災後初期的環境物資安置緊急需求中，我先選擇了準備期的角色。近日親身至災區看台灣南端改道後放眼遼闊的河床，雖是豔陽熱天，心裡卻陰霾沈鬱地浮現古時候詩人所形容「黃河之水天上來、奔流到海不復返」的壯闊場面，而這畫面中滾滾的黃水轉個不該發生的場景於台灣南部溪流時，一時所有的迷惘、驚異與敬畏交錯著，形成不了原本該能輕易想像的畫面。帶我們去的朋友不斷訝異的發現，短短一週沒來，這裡、那裡都陸續點滴修復與清理了。很難想像老天給的勞動作業要如何費盡心力才能完成一點一滴的進度，而面對天地的謙卑應該算是最容易學的一課吧。對應整個社會與媒體傳遞出來的抱怨與怪罪的氛圍，其實我是很敬嘆投入人力的辛勞、儉樸與耐力。

想起了過去九二一地震時的一些所謂心理重建工作的記憶，十年前的我因地緣之便，曾懷抱著旺盛的專業熱情投入中部災區。也想起之後有一年暑假到金門上課時，學員們分享起他們童年期的八二三砲戰經驗，「我們那時候哪有什麼『心理復建』這玩意…」，印象中話題是這麼熱烈開始的。創傷與災難到底是良好特質的絕佳試煉石、亦或是人心難擋的恐怖磨難？對於兒童來說，到底怎麼的環境、特質或條件會幫忙這些孩子，能轉化災難經驗為成長養分，而不是單單被動成為「PTSD的高危險群」？

進入網路蒐尋系統，其實台灣已經累積了相當豐富的災難心理復建文獻，網路上的資料搜尋相當容易取得。美國 2005 年 8 月 Katrina 颶風摧毀著名爵士樂城市紐澳良後，相關的災後復建研究與實務文獻也在 2007、2008 年前後有許多的發表。但是遊戲治療師能從這些資料中擷取多少直接有助益的訊息？對於遊戲治療實務的參考價值如何？這樣的想法與期待來檢視現有文獻時，便覺得有針對遊戲治療再整理補強的空間。作為一個學術性社團，在專業知能方面似乎也找到一個可以著墨之處。而接下來陸續浮現的心理復建需求，以及因應國中小開學後的學校心理輔導工作，學會在專業支持的部份，也將連結可用資源，希望能提供遊戲治療師實際的支持與資源。

創傷的心理復建之路很長，但是對於有需要的孩子來說，影響很深遠；台灣遊戲治療學會的經驗尚淺，但是對於有心於遊戲治療的人來說，傳承與期待也都很殷切。為了任何一位需要理解、支持與療癒的孩子，台灣遊戲治療學會都要更勇敢堅持的發展下去！

高淑貞

【秘書處報告】

《療癒受傷的孩子：兒童中心遊戲治療的必要面向工作坊》

台灣遊戲治療學會非常榮幸在今年邀請到當代兒童中心遊戲治療學派大師 Dr. Garry Landreth 於 5 月 7~8 日假彰化師大綜合中心演講廳舉辦工作坊。從不斷湧入的報名人數及學員認真參與的過程，不難推知本次工作坊確實有凝聚國內遊戲治療學習動力及激發兒童遊戲治療服務熱誠之效果。



活動獲得熱烈迴響，共計 250 人參會



成員專心聽講

工作坊採用講演法、遊戲治療實務錄影帶播放、小組演練、師生雙向討論等方式進行，Dr. Garry Landreth 以幽默風趣且深入淺出的方式，向與會成員介紹兒童中心遊戲治療學派之相關概念，包括認識孩子的主觀世界、遊戲治療歷程的有益關係動力之要素、遊戲主題的解讀、治療性設限、玩具與媒材的選擇原則、受傷兒童需要的四個療癒訊息、幫助孩子發展自我控制與責任感、協助孩子改變的語言使用、及介紹遊戲治療改變歷程的概念性模式等。



Dr. Landreth 妙語如珠



小組練習及體驗活動



茶敘時間



Dr. Landreth 的溫暖關懷與叮嚀

從工作坊回饋表中得知：與會成員對課程內容感到獲益良多，且給與正面肯定與認可。因著大家的支持，未來學會也將秉持一貫推廣遊戲治療與服務的精神，繼續為大家服務。

《「遊戲治療到處玩」系列主題工作坊》

因應目前兒童工作實務領域對遊戲治療應用的需求，台灣遊戲治療學會於 98 年 6 至 8 月特別邀請六位遊戲治療專家闡述遊戲治療在六個不同領域的知識與實務經驗，分別探索遊戲治療在早療、幼教、特教、醫療、學校、社區的多元可行風貌。

首先，登場的是 6 月 20 日與台南科技大學幼保系合辦的「玩在幼教：以遊戲促進家庭關係」工作坊，本場次由吳麗雲老師主講。7 月 4 日則是與彰化師大特教中心合辦之「玩在特教：過動兒童的遊戲介入」，本場次由陳靜怡老師主講。8 月 5 日是與高雄市學生諮商心理中心合辦的「玩在學校：學校遊戲治療實務」，由鄭如安老師主講。8 月 15 日的主題是「玩在醫院：親子互動治療在台灣之運用：一個深入、行為取向之親子共同治療方案」，由陳怡群老師主講，台中市臨床心理師公會合辦、中山醫學大學心理系協辦。8 月 22 日的主題為「玩在社區：情緒困擾兒童之遊戲治療」，主講者是林妙容老師，並與天主教新竹德蘭兒童中心合辦。壓軸的是 8 月 26 日與台大醫學院臨床心理中心合辦，姜忠信老師主講的「玩在早療：促進自閉症幼兒社會溝通能力的介入法：結合發展與行為取向的遊戲治療」。



玩在幼教：精采生動的課程



玩在醫院：小組演練

本系列活動約有 500 人次參與，由於場地限制無法讓所有想參加的伙伴都能成功報名，在此學會除了表示歉意，也感謝大家支持，同時提醒對遊戲治療活動有興趣伙伴，可以常上學會網站的最新公告瀏覽，以獲得最新活動訊息。

《遊戲治療深度督導團體》



為了遊戲治療師進一步之專業成長需求與連結，特別辦理遊戲治療深度督導團體，並顧及受督者之便利，分成四區辦理。分別邀請到台北梁培勇老師、新竹王文秀老師、彰化高淑貞老師、以及高雄黃惠玲老師四位遊戲治療督導鼎力協助此活動。四個團體於九月底陸續開始，預計 12 月中完成所有督導活動。

【財務報告】

期間：九十八年二月二十八日至九十八年九月八日止

收入：會員繳費 28,000 元；Landreth 工作坊繳費 740,800 元；國科會補助 Landreth 工作坊 81,750 元；系列工作坊報名費 16,700 元；利息 60 元；兒童局補助 30,000 元；合計 897,310 元整。

支出：Landreth 工作坊 476,311 元；系列工作坊講師費 46,400 元；工作坊相關支出 15,303 元；業務費 30,094 元；人事費 80,600 元；辦公費 29,252 元；理監事會議交通補助 12,268 元，合計 690,228 元整。

上期結餘：肆拾玖萬捌仟貳百貳拾貳元整

本期結餘：捌拾萬伍仟叁百零肆元整

【會務報告】

《台灣遊戲治療學會理監事會議》

學會於98年7月12日、98年9月9日召開本年度第二屆理監事會議，會中除討論學會例行事務外，並針對98年下半年度之相關活動進行討論。

《台灣遊戲治療學會第七期會刊徵稿》

台灣遊戲治療學會第七期會刊徵稿，舉凡遊戲治療相關之理論、研究、實務工作經驗分享、新書介紹、研究對象招募等，均可透過學會信箱投稿。

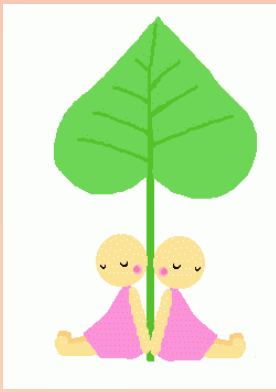
【活動預告】

《台灣遊戲治療學會2009年年會暨研討會、理監事改選、會前工作坊》

學會預計於98年12月5日至6日舉辦第四屆年會活動，本次年會將改選第三屆理監事，敬請會員踴躍支持參與年會與理監事改選。本次年會主要分為研討會及會前工作坊兩個部份，分別介紹如下。更進一步資訊則請參閱台灣遊戲治療學會網站公告。

一、遊戲治療融合與應用研討會 (98.12.06)：包括專題演講、實務論壇、遊戲治療小學堂與視覺展。會中邀請國內從事諮商輔導教學工作多年的王文秀教授以「從北德大到台灣：談遊戲治療師的養成訓練與實務發展」為題進行專題演講。實務論壇則透過四位具88水災後兒童災難與創傷處理經驗的專家，交流討論處理災難後兒童創傷與復原的工作經驗與省思。遊戲治療小學堂的目標是透過相關兒童心理衛生的講題，藉以提升兒童心理與福利的照護者在知識與技巧上的充能。此次活動亦設計「看見遊戲治療」視覺展，目的讓所有關注兒童與家庭的視角與觀點，有一個交流共鳴或對話的激盪空間。此次研討會計畫能在理論的精進與心靈的交流上，讓所有與會者，在兒童心理衛生與福利工作的推展上，都有所學習與體會，進而因賦能而更強化服務兒童的動機與實力。

二、會前工作坊：繪畫在遊戲治療中的應用 (98.12.05)：邀請國內從事藝術治療多年經驗的前台灣藝術治療學會理事長陸雅青教授，介紹表達性藝術媒介，內容含同理兒童的視覺語言、藝術治療與遊戲治療的異同、應用、實務演練、經驗分享與討論。



【活動迴響】

《心法的悸動與感動》——Dr. Landreth 來台工作坊心得

許育光(新竹教育大學教育心理與諮商學系助理教授)

從開始學習遊戲治療時閱讀 Dr. Landreth 的經典大作到年初參與其來台工作坊，中間大約間隔了十幾寒暑，拜讀大作與從影帶學習的歷程是愉快的，但親身「閱覽」其人且親睹大師風範，更是一番感動；多年來尋思的諸多議題如：個人中心與其他取向相對之特色或優勢、標準的做法所衍生的思考、遊戲治療的藝術性與困難、以及心靈深處對兒童中心人性觀的信念動搖等等，彷彿在遇見 Dr. Landreth 之時，從其風範中獲得了某種無聲的悸動，而那悸動也某種程度滋養了自己多年來在兒童工作上的疲憊或困頓。

工作坊結束後，我重新撥出時間和自己家裡的兒童進行獨特的遊戲單元，回到他們朝思暮想的遊戲室，親子關係在暫時無條件積極接納的時光裡航行，Dr. Landreth 的短短幾天台灣之行，重新燃起我想要成為一個更用心的爸爸、當一個更有能量的治療師，也對兒童心理諮商的教學工作燃起更多的熱誠；不是技法的學習，而是心法的傳授，能看見一個樸實的長者，以他的理論和精神陪伴孩子，更以他的理論和精神活出某種治療師的典範，這彷彿就夠了。深深被感動，也願這樣的點燃能深植於自己的專業摸索旅程，帶著這樣的力量向前走得更用心、更鏗然有力。

《療癒受傷的孩子：兒童中心遊戲治療的必要面向》

Dr. Garry Landreth 工作坊之體驗

張蕙滢

很榮幸自己有機會親臨一睹遊戲治療大師風采！彰師大高淑貞教授作為本工作坊歡迎致謝之引言人，致詞中引其恩師 Dr. Garry Landreth 曾道述的一段話語：「做任何事情都要有使命感，如果有使命感，那就會做得很好。」在為期兩天的工作坊中，我也確實在 Dr. Landreth 身上看到了這份使命感。

工作坊是以一支 Dr. Landreth 親自接案的影片貫穿兩天的活動流程，看大師分析自己的接案過程，是一次難得實務交流的經驗！活動過程中的影片欣賞，每隔幾分鐘講師就會暫停，細膩且精緻地述說著自己如何在治療中充分表達一些訊息——「I am here. I hear you. I understand. I care.」。

為期兩天的工作坊帶給大家獲益良多，其中有一插曲令我印象深刻。Dr. Landreth 在講到治療限制的 ACT 步驟時，提到一個發人省思的觀念，他說師長往往習慣限制孩子，卻很少引導孩子一個明確的可行途徑；而當有人提到假使個案不是那麼遵守界限(譬如還是沒馬上終止破壞的行為、沒有立刻準時結束遊戲等)之因應時，Dr. Landreth 的答覆也使我感到驚訝：「即使個案沒遵守界限，也不會改變治療師相信個案控制能力之信念。」換句話說，諮商員相信即使孩子沒有馬上遵守界限，但他的行為或念頭已經在嘗試控制的過程中了。

個人中心學派 Rogers 認為諮商員須具備的特質：真誠一致、同理心、無條件關懷與接納，在這兩天親臨 Dr. Garry Landreth 丰采時，早已潛移默化地烙印在我腦海裡了。從眾人的不絕掌聲可以證明，這是我所見過最令人感動的工作坊！

【實務經驗分享】



《來去北德大》

王文秀（新竹教育大學教育心理與諮商學系教授、本會常務理事）

本人係於 2008 年 8 月因為教授休假進修，預計赴美一年，申請到美國北德州大學 (University of North Texas, 以下簡稱 UNT) 的遊戲治療中心 (Center for Play Therapy, 以下簡稱 CPT) 擔任交換學者。進修期間，本人分別旁聽課程、接個案、接受督導、以及參加學術研討會，此外，並協助聯繫 UNT 學者 Dr. Landreth 到台灣遊戲治療學會辦理工作坊。此行收穫豐盛，對於本人回國之後的教學、諮商實務、遊戲治療推廣，以及從事研究工作，均有極大助益。以下分別說明。

壹、 旁聽課程

本人於 2008 年秋季班及 2009 年春季班分別旁聽 UNT 諮商與高等教育系諮商組的遊戲治療導論、團體遊戲治療、遊戲治療研究及親子遊戲治療等課程。旁聽課程期間全程參與上課討論、閱讀、實務演練與部分課程的分組報告。

一、系上的空間規劃與硬體設備有助於實務練習

UNT 的諮商與高等教育系提供研究所課程，遊戲治療之一系列課程為其特色，課程除了介紹理論與相關概念，更強調實務的操作、訓練與督導。一般而言，碩士班修課期間若有需要練習接遊戲治療的個案，可以至系館旁邊的附屬幼稚園「幼兒發展實驗室」(Child Development Laboratory, 簡稱 CDL) 與園方接洽，徵求小朋友家長的同意，將小朋友帶到系上的其中一個對社區人士開放且提供服務的中心：諮商與人類發展中心 (Counseling and Human Development Center, 簡稱 CHDC ; <http://www.coe.unt.edu/chdc/about-us>) 裡面的遊戲治療室練習接案。進行遊戲治療的過程中，均有博士班或是授課教師的現場督導或接案後的督導。CHDC 內有四間遊戲治療室，

一間沙箱治療室、數間個別諮商室、團體諮商室與家族治療室，每間治療室均有單面鏡及全套錄影錄音設備。

除了 CHDC 之外，系上另外亦成立「兒童與家庭資源診所」(Child and Family Resource Clinic, 簡稱 CFRC ; <http://www.coe.unt.edu/cfr-clinic>)，針對社區人士提供遊戲治療、藝術治療、青少年活動治療、沙箱治療、心理測驗、評估與診斷、個別與家族治療等服務，收費均極為低廉，針對經濟弱勢者亦有極為人性之收費制度。這些場所亦均有單面鏡及錄影、錄音等設備，俾利教學與督導用。

此外，UNT 的遊戲治療中心 (Center for Play Therapy, 簡稱 CPT ; <http://cpt.unt.edu/>) 亦為隸屬於諮商與高等教育系之下的中心，係全世界遊戲治療實務與研究的重鎮，中心內設置一個小型圖書館，裡面囊括全世界有關遊戲治療之書籍、期刊、博碩士論文、錄影帶、錄音帶與部分之測量、評估工具，有研究生及工讀生

負責管理。上班時間均對外開放，裡面亦陳列多本中文的遊戲治療書籍。

整體而言，UNT 的諮商與高等教育系歷經二十多年的努力，逐步建構完整訓練遊戲治療之訓練規模，除了碩士班與博士班的一系列課程，以及優秀認真的師資之外，成立附屬的幼稚園，讓碩士班學生得以練習接案並接受博士班學生的督導；成立兩個對社區開放的諮商中心，讓博士班學生得以接案並接受授課教師的督導。再加上所有遊戲治療室、藝術治療室、青少年活動治療室及沙箱治療室均有完善的單面鏡與錄影設備，以及完整的遊戲與各式媒材補充機制，讓師生在此均能有完備的受訓與教學相長的機會。也因此，每年均吸引不少碩士班與博士班的候選人來申請至此系就讀。

二、旁聽課程之大致內容與本人之收穫

有鑑於本人任教學校的需求與本人自身的興趣，本人此次出國即鎖定有關遊戲治療主題之課程進修。本人所旁聽之課程均為該系頗受好評之課程。

由 Dr. Landreth 所開設的「遊戲治療導論」，看來係屬遊戲治療的入門課，但是由此領域之大師 Dr. Landreth 授課，帶給學生的衝擊頗大。Dr. Landreth 以其三、四十年在兒童中心學派遊戲治療浸淫的豐富經驗，深入淺出介紹有關遊戲治療之理念，其課程設計並安排兩次的 mini-lab，讓修課同學有機會現場針對 CDL 小朋友當場實際接案約 20 分鐘，同組的同學與一位博士班的督導，均在單面鏡後面現場觀察，結束之後馬上進行討論，再換同一組的下一位同學接案。最後全班再統整討論。這樣的實際演練，讓同學更有臨場感，且能獲得最當下的回饋。

由 Dr. Bratton 所開設的「遊戲治療研究」是針對博士班開設，課程中介紹當代與遊戲治療有關，最重要的研究主題與迄今之研究發現。例如目前遊戲治療界的主流是認知行為學派的遊戲治療，因為其標榜「以證據為基礎的研究」(evidence-based research) 取向，因此在此課程中，師生即不斷討論該系提倡的「兒童中心遊戲治療」與「認知行為學派的遊戲治療」，各自的療效與限制，以及要如何提升「兒童中心遊戲治療」的實證性研究基礎。此外，本課程亦探討近年來另一主流，從腦神經的受損與發展來探討對受虐兒童或遭受 PTSD 兒童的影響及處遇。

Dr. Bratton 所開設的另一門課：「親子遊戲治療」，則是透過一整個學期課程的規劃，讓修課同學學習到如何規劃並真實帶領一個親子遊戲治療的訓練團體。每週帶完團體，並於上課前以小組的方式，接受博士班研究生的團體督導。授課教師教授此課程有非常豐富的經驗，近年來亦發展完整的十週訓練模式，不但針對此模式進行與發表諸多實證性研究報告，並且編製一整套詳盡的訓練手冊，足供帶領者之參考。

Dr. Ray 所開設的團體遊戲治療課程，則是完整介紹團體遊戲治療之理念與進行方式。同樣的，此課程亦強調實務操作，修課的同學需於學期中實際帶領一個團體的遊戲治療，過程中亦於每週上課前接受博士班學生之團體督導。課程中，授課教師依其多年來從事團體遊戲治療之經驗，於課堂上放映其實際帶領之錄影帶，便於觀摩與討論；此外，課程後期，授課教師並於每次上課過程中，抽出一段時間實際帶領大家進行與體驗



團體，以及介紹各種表達性媒材之運用方式，讓大家體驗與熟悉如何進行團體遊戲治療。

上述這些課程的共通性，包括授課教師對於本身教授課程之研究與實務經驗豐富、上課內容事先規劃詳盡完整，上課期間的輔助媒材亦恰如其分，針對該次上課之主題，呈現授課教師本身之實際接案錄影帶、該主題其他大師之錄影帶，或是課堂上輔以角色扮演、分組討論、或是帶領體驗性的活動，均可看出授課教師之用心投入。授課教師於上課過程中講授不多，著重全班同學事先的閱讀以及課堂中的討論，且非常尊重學生的發言。這些身為學生的經驗帶給本人未來教學時極大的助益。

貳、 接個案與接受督導

本人於兩學期當中，共針對一位 3.5 歲的男童以及一位 4 歲女童，各進行 21 次與 11 次的個別遊戲治療，以及兩位 5 歲的女童進行 5 次的團體遊戲治療。過程中均有接受每週一次的督導。

由於本人在美國並無遊戲治療之證照，無法針對來 CHDC 或 CFRC 求助，有實際情緒或行為困擾兒童，或是受虐兒童進行遊戲治療，因此均是徵求 CDL 幼稚園家長同意，針對「一般」兒童練習進行個別或團體的遊戲治療。

在實際進行個別或團體的遊戲治療的過程中，本人需突破語言的障礙與文化的隔閡，嘗試與兒童建立關係、協助其透過遊戲的過程瞭解自己、接納自己與對自己更有信心；同時協助兩位兒童藉由團體遊戲治療學習如何與同儕相處，如何表達自己的需求，以及如何尊重彼此的差異性。每次的接案之後，本人均需倒帶檢視並記錄自己的接案過程，之後並接受督導。

UNT 設計與發展出許多表格，針對不同遊戲治療進行方式（如個別、團體、家族），或是不同媒材（如一般遊戲治療、藝術治療、沙箱治療）、不同實習生（碩士班或博士班）、不同課程、不同目的（被督導用、個案繳稅用、申請保險給付用、實習課程用、緊急通報用）與不同面向（遊戲治療技巧、遊戲治療師之人格特質等）等供遊戲治療師使用，這些亦均有助於本人完整整理自己之接案過程。

兩個中心（CHDC 與 CFRC）的接案流程與內部資料管理亦均頗上軌道，加上中心的硬體設備完善，這些均有助於提升遊戲治療師之接案品質與專業性。

透過督導，本人學習到對自己接案的當下狀態更加敏感、對於一些情境應如何處理，對於如設限的技巧運用時機與方式，更有概念、對於個案的概念化，有更完整的輪廓、對於是否需要與家長或是幼稚園老師進一步提供資訊或諮詢服務，亦更清楚。

心得及未來努力方向

本人這一年在美國德州進修遊戲治療領域有關之主題，並加強自己的實務接案經驗。整體而言，此行對本人回國後之教學、遊戲治療及督導實務，以及研究與發表方面，均有極大之影響與助益，以下分別說明。

一、 教學方面

遊戲是兒童的語言，玩具是兒童的字彙；有鑑於兒童的口語表達以及認知能力尚待發展，兒童透過遊戲來探索與表達自己的內心世界。本人所任教的教育心理與諮商系，主要目標之一是培育專業的助人工作者。從這一年出國進修的經驗，本人學習到如何成為經師與人師。在經師方面，全系設系目標明確，課程規劃有系統而循序漸進，若能成立博士班，將能更完備訓練大學部與碩士層級的學生；系上若能與鄰近小學及幼稚園緊密合作，將更能完整發揮訓練之功能。

在人師方面，本人對於幾位在 UNT 旁聽課程之授課教師印象深刻的是即使有許多的專業要求，但是仍然可以展現對學生的包容與尊重；授課教師本身持續耕耘於治療實務工作，並且與博士班學生合作進行相關研究與發表研究成果。這樣的教學與學習環境，對師生而言均是正向的經驗。

二、 遊戲治療及督導實務方面

國內遊戲治療實務及督導，這幾年開始蓬勃發展，對小學的教師及家長而言，以及對社福界、醫療界與司法界而言，均有其待發展之空間。本人自從回國後，已陸續應允協助桃竹苗地區以及台灣遊戲治療學會，帶領遊戲治療工作坊以及督導等工作。本人期望未來能夠有系統地發展出針對一般教師、學校輔導教師、社工師與醫療人員之訓練模式，培育遊戲治療的種子，讓更多兒童因而受惠；此外，親子遊戲治療亦是亟待有系統推廣之處遇模式。從一些遊戲治療的後設分析研究均可發現親子遊戲治療的療效，大於輔導人員或是一般人員的介入療效。

再者，針對受虐或目睹家庭暴力兒童，以及如重症、癌末兒童之介入，亦均有其功能與待推廣。這些均可透過本人之努力或是透過台灣遊戲治療學會之系統推動而逐步達成。

為了讓遊戲治療之專業性更穩定與成熟，本人亦將致力於協助台灣遊戲治療學會逐步發展對於國內遊戲治療師與督導之專業認證。

三、 研究與發表方面

本人近幾年來忙碌於學校行政工作，有關遊戲治療之實務或研究工作，均停滯不前。未來將持續針對本人有興趣之領域，如針對性侵、受虐兒童之遊戲治療模式、針對遊戲治療之督導，以及針對遊戲治療師之培育與訓練等，透過申請研究案、指導研究生、撰寫或翻譯書籍或是自身從事小型研究等方式努力耕耘，並將研究成果發表於國內或國際刊物。

【實務經驗分享】

《諮商心理師公會參與救災的省思：一把筷子的隱喻》

鄭如安(美和技術學院助理教授、台灣遊戲治療學會監事)

個人雖然沒有參與九二一大地震之心理復健工作，但曾多次參與協助過高市梅嶺車禍事件及其他的單一校園意外事件的處理。自己過去的經驗及與曾經參與九二一大地震會員的經驗分享，使得公會一開始就定調以配合公部門擔任專業支援與協助的角色進行專業的輸送與服務。

以下是個人僅就公會第一個月的緊急階段的協助經驗，及目前多數高縣災區民眾、學童都已進入相對穩定的安置場所，公會參與協助過程的一些心得。但以下內容多數還是自己的反省與反思。

一、災區居民們的反應是正常的

在協助過程中，許多人都不斷提醒不要太快將災區居民的各種身心反應「病理化」。想想真是有道理，試問大家若是你遭逢這樣的事件，你的反應會跟他們有何不同？！因此，不管是任何身心反應，這一切都是正常的反應。

二、心靈重建 V. S. 心理重建

災區居民的整體反應是全面的，他們要的是一個心靈的整體安穩，而不是僅僅所謂心理層面的協助。再者就是他們本身就擁有許多自體復原的力量，例如看到原民同胞所擁有樂觀開朗的特質、教會、親友的相互扶持、部落特有的儀式等，都是他們有力的療效因子；外在環境的安定、身體生理傷勢的痊癒、各種團康娛樂的逐步介入、充分的休養生息等，也都是讓他們心靈得以恢復平靜的重要因子。由此可知，心理專業的服務常是在整個系統尋求穩定的過程中，相對地默默持續的進行，先是進入與接觸到災區民眾，然後透過觀察、晤談或工具進行評估，接下來才有可能進一步針對需要的災區民眾進行心理復健。

三、兒童介入的重要性

從系統觀點來看，當災區的學童得到協助時，家長是可以實質的得到喘息。這些協助至少有心理諮商、學業輔導和課後安親等三部分。在這三部分而言，其實還是以學業輔導和課後安親的實質幫助面最大，這些幫助是不需要由心理諮商專業人員進行的。可見不同專業的團體在心靈重建上，分別具有不同的角色及功能。

四、僅是一群諮商專家是做不了事情的

綜合前面三點可以得知，僅是一群諮商心理師進入災區是無法成就太多事情的。亦即有人協助安置、安親、課後輔導，讓大人、兒童都得以穩定之後，各項心理復健的介入才得以奏效。

五、從「我幫助你」到「文化尊重」的體驗

在這段時間有位原住民同胞講了一段話讓我印象深刻，「山就是我的冰箱，在山上我不要一毛錢，也可以舒舒服服的生活。錢是你們平地人發明的」。

另外，在第一個月的許多原住民同胞被安置在收容所時的一個特殊現象，就是原住民同胞會自動的遷移收容所，亦即同一部落的原民同胞自動遷移到同一收容所。所以，最後就是同一個收容所收容的都是同一部落、同一村莊的人。

由上可知，當面對原住民同胞時，許多安置心理復健計畫都必須站在他們的文化及價值觀來思考。但是，有一位也是原民的心理師曾表達，當大家看到原民同胞開始會唱歌、說笑時，不要膚淺就以「他們生性樂觀」來做註腳，這位心理師懇請大家不要被這樂觀的表象給騙了，這可能是他們掩飾痛苦的一個方法。這給我很大的震撼，我該怎麼做呢？我該怎麼做才是做到文化的尊重，但又不是膚淺的以為是文化尊重呢？



六、先有連結才能快速建立關係，再有諮商專業的介入

此次南部的重災區多數是在原民部落，前面也已簡略提到諮商專業的介入其實不宜冒然直接的進入，加上原民部落的生態，使得在中長期心理復健的階段，諮商心理專業的輸入宜是先有連結才會有關係。個人認為在進入中長期階段的介入可以以部落為單位、以教會為單位、以學校為單位進行連結及介入。因為這些單位都已經和原民同胞有了連結、有了關係。

七、一把筷子的隱喻

最後，我要說的是，之所以標題稱為一把筷子的隱喻，其理由有二，一是這把筷子象徵諮商專業要和其他相關心理專業合作，其中包括臨床心理師、精神醫療和社工師等專業團隊的充分合作。再者，這把筷子更象徵諮商專業要和其他非心理專業的團隊，例如教會、學校、部落、安置機構及各種不同的志工團體合作。我們都知道，有時一首動人的歌聲、一齣反映出他們內心感受的戲劇、一個體貼的陪伴及真誠的禱告所產生的療癒力量是無可限量的。

總之，我一點都沒有看輕諮商專業的重要性，但當我們這群專業的心理師們要輸送我們的專業時，真的要以一個更謙卑態度來面對我們災區的同胞。

【遊療小品文】

《從視框轉移探究參與親子遊戲治療中母親之情緒經驗》

連廷誥(遠東科技大學通識中心講師、台灣遊戲治療學會常務監事)

根據過去的研究指出，參與親子遊戲治療母親的情緒大多是從挫敗、焦慮或沮喪等負面情緒，逐漸轉向情緒平穩及輕鬆自在等正向情緒，所以筆者試圖從「覺知孩子的情緒變化」、「覺知自己的情緒變化」、「期待孩子的改變」、「期待自己的改變」及「擴增的親子互動經驗」等五個向度來了解母親在參與親子遊戲治療過程的情緒經驗，也試圖探究這些情緒變化與其視框轉移之相關。

在「瞎子摸象」的寓言故事中，瞎子因為其所摸到大象的部位不同，而產生出蛇、牆壁、柱子、扇子等完全不同的詮釋內容，瞎子因其視力受到限制，而影響了他的視框，而視力正常的人們，也會因其角度與視框的不同，而對人事物的解讀與詮釋也會有所不同，而這些不同的視框乃是因每個人過去的不同的生命經驗所累積及建構而成，所以需要了解一個人的視框，需從他所寓居的文化價值觀中去探究。

願意主動參與親子遊戲治療的母親，大多對其自己擔任母職的自我認同感到挫敗，換個角度，這些母親的母職表現並不是真的非常差勁，相反地，因為在乎自己的母職表現，所以才會在親職教養上感到挫敗感，所以欲了解參與親子遊戲治療母親在團體過程中的情緒經驗，就需要去探究其原有評價自我母職表現的價值觀，特別是其理想中的母職表現。由於受到社會文化價值觀影響，教養孩子的責任大多落在母親身上，而當母親也將此價值觀內化成自我的要求時，一旦孩子在外的言行舉止無法符合社會規範，母親的情緒自然受到影響，而產生焦慮、沮喪及挫折等負面情緒。

隨著參與親子遊戲治療的過程，母親透過親子共遊、團體討論及正向回饋等新的親子互動經驗，他們的情緒產生像「原本在親子教養上的挫折感得以減少」、「因熟練親子遊戲的技巧而逐漸輕鬆自在」、「經驗到自己在遊戲室內可以立即調整角色而平穩情緒」等變化，這些情緒經驗的變化，也跟其「理想母親自我概念」、「遊戲及攻擊類遊戲」、「了解孩子的途徑」、「關注自己在親子遊戲中的角色」及「孩子生氣」等視框轉移有關，這視框轉移有助於母親調整其在親子遊戲治療時矛盾及親子教養上挫折的負面情緒。

由於受到文化薰陶下理想母親自我概念的影響，當母親遭遇到與理想母親自我概念一致的親子遊戲治療經驗時，如「觀察及覺知孩子的情緒」、「設限」及「親子共玩」等技巧與經驗，母親就能夠很快適應並加以練習；但是在遭遇到與理想母親自我概念不一致的親子遊戲治療經驗時，如「禁止問問題」、「攻擊類遊戲」及「尊重及跟隨孩子的遊戲主導權」等技巧與經驗，母親就需要透過視框轉移才能夠調適其矛盾的情緒經驗，母親是否容易接受新技巧的學習，取決於這些新技巧與其理想母親自我概念的相容度。

《認知行為遊戲治療的理念及運用》

林原賢(環球技術學院講師)

遊戲治療領域有許多不同的學派及觀點，兒童中心遊戲治療觀點在台灣最被廣為接受及運用，而認知行為遊戲治療(cognition-behavior play therapy, CBPT)亦受到不少臨床工作者的青睞。認知行為遊戲治療學派強調，治療者與兒童必須建立治療目標以做為介入的基礎，運用認知行為理論的治療技術來改變兒童的感受、想法、行為，最後讓兒童發展出適應性的認知及行為。

認知行為遊戲治療與兒童中心遊戲治療相異之處在於兩者對人的哲學觀點假設不同，兒童中心遊戲治療學派認為孩子有能力決定自己的一切，治療者不需要設定治療目標、不引導兒童行為、不主動對兒童反應、不對兒童讚美或解說，以免影響孩子自主決定能力的發展；而認知行為遊戲治療學派則恰好相反。然而，兩個學派對遊戲治療也有相同的部份，兩者都重視治療者與兒童建立良好關係、增進彼此的信任，治療過程都經由遊戲方式來進行，都強調必需在安全的場所實施，都需要根據遊戲進行的線索來瞭解兒童。

認知行為遊戲治療學派強調，遊戲可以運用在建立關係、評量瞭解兒童狀態、教導適應性的反應技巧等。建立關係方面，由於兒童受限於語言發展，治療者使用活潑的遊戲媒材或可愛造形的道具，將能夠容易、迅速、親切與兒童建立關係；瞭解兒童方面，遊戲可以作為簡易評量工具，使用拼圖或積木能初步對兒童空間能力、注意力、發展性問題做暫時性假設，以便依據兒童狀態來擬定個別處遇方案或予以適當轉介；教導適應性反應方面，遊戲可以教導兒童適應行為的技巧，藉著媒材做情境模擬或角色扮演，加上治療者適時、適度酬賞，讓兒童在遊戲過程中學習到適應性反應。

總之，認知行為遊戲治療著重在兒童認知行為的改變，而這樣的改變是以兒童最大福祉為考量重點，藉由治療師及環境因子的協助，讓兒童學習到適應外在環境的能力，培養兒童具有功能性的認知和行為。



【遊療書訊】

《遊戲治療技術-臨床示範》-內含DVD光碟、方案手冊與討論指南

作者：Nancy Boyd Webb 譯者：劉靜女、呂俊宏譯
出版社：心理出版社 出版日期：2009/03/24



玩具和遊戲是開啟兒童治療過程的自然媒材。初聞「遊戲治療」或許看似簡單，因為每個人都會和兒童「玩」，但深入探究確也複雜，除需考量兒童的年齡、發展概況（認知、語言、情緒、身體、道德、社會性……）、家庭背景、成長經驗、社會文化等因素，幫助他們運用遊戲治療的玩具與媒材，直接或象徵性地表達內在的經驗，使其在個人「專屬世界」中，釋放積壓的能量、沉澱混亂的感受外，尚需擬定因應策略，擴展人際網絡。最後，提高其掌控感（mastery）和復原力（resilience），以面對現實生活中的困境與問題。

書籍中所附的影片透過與兒童和其家長互動的過程，呈現他們的處境與需求，並且示範遊戲治療技術的類型與操作方法；另搭配手冊的使用，以了解遊戲治療師在不同階段的工作與任務，其不僅可供心理衛生臨床專業工作人員參考，亦可作為相關科系學生專業學習之用。至於對遊戲治療感興趣的社會大眾，也能在觀賞與觀察的過程當中，享受遊戲的樂趣與「療癒」的神奇力量。

（本文直接引用出版社所附的書籍介紹資料，經出版社同意引用）



《創意式遊戲治療-心理創傷兒童及青少年的輔導》

作者：Liana Lowenstein 譯者：王皓璞譯
出版社：心理出版社 出版日期：2009/02/05

在這個少子化的時代，對於兒童及青少年教育尺度的拿捏，似乎更顯重要，也因為有些人往往對於兒童及青少年過度保護，有時恰好造成他們無法在適當的時機，獲得適當的輔導。本書作者不僅顧及兒童及青少年的立場，亦考慮到諮商輔導等相關專業人員的立場，以理論基礎為其雄厚後盾，將治療法以輕鬆愉快而又帶有鼓勵性質的手法，予以平實呈現。在這個理論被過度強調時使人食之無味，實務被過度濫用時使人棄之可惜的矛盾時代，本書可說為兒童及青少年心理創傷的復原，指引了一條康莊大道！

全書共分為五個大章節，分別為——「第一章：評量。第二章：感覺的辨識及表述。第三章：感覺的面對及處理。第四章：社交技巧以及第五章：自信」。各章節內含括多項富含創意、可立即上手的遊戲治療活動。許多位在遊戲治療領域中位於翹首的專業人員們皆欣然為此本書做推薦。不僅讚揚書中介紹的遊戲簡單易懂，並且具有其獨特的原創性。書中的各項活動背後理念更以堅實的發展原理做基準，且對於兒童及青少年所面臨的種種挫折之心理層面豐富了解作為根基，集大成而完成的一本具啟發性的書籍。

（第一段直接引用出版社所附的書籍介紹資料，經出版社同意引用）

《經驗取向遊戲治療》

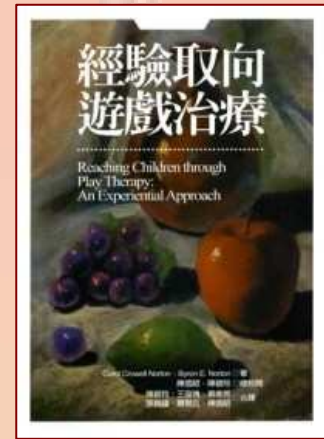
(Reaching Children through Play Therapy: An Experiential Approach)

作者：Carol Crowell Norton、Byron E. Norton

譯者：陳信昭、陳碧玲 總校閱／陳碧玲、王璇璣、蔡幸芳、
張巍鐘、蕭雅云、陳信昭合譯

出版社：五南

出版日期：2009/01/21



兒童的遊戲充滿著隱喻性，本書的主要目的之一是幫助臨床工作者了解兒童遊戲的象徵意義。一旦實務工作者領悟到其中的隱喻，將有助於了解如何恰當地回應兒童，以便能帶領兒童朝向治療目標。本書是實用導向，可使臨床工作者容易上手而能立即運用，也期盼實務工作者可以獲取有助於他們與兒童互動的知識。畢竟，在一個健康的社會中，沒有任何事比幫助兒童度過成長陣痛期更為重要。

Carol Norton 與 Byron Norton 皆為心理師、註冊遊戲治療師／督導者，以及兒童與遊戲治療方面的教授，擁有多年的教學與實務經驗。書中內文第一段即開宗明義的闡釋兒童的遊戲經驗對其成長的必要性。書中提到兒童主要在經驗層次而不是以認知層次接觸世界，遊戲則是他們表達經驗和自我感覺的媒介。事實上，遊戲之於兒童就如同水之於魚、叢林之於猿猴、或沙漠之於仙人掌一樣，不可或缺。若兒童的基本生理需求持續得到滿足，生活中情感得到滋養且有豐富的認知，又有機會獲准遊戲的話，這些遊戲都是在為他的成人生活預演 (Lewis, 1993)。預演生活的遊戲，讓兒童能夠同化和整合新的認知和社會技巧、價值觀以及道德判斷。而透過遊戲的經驗性發展，能為將來成年的認知模式奠下良好的基礎。

由於兒童和治療師之間的關係非常重要，所以瞭解治療中的各個階段，以及這份關係如何涉入每一個階段中，是非常重要的事。若治療師方面沒有恰當回應，治療不可能到達每一個階段，於是治療便受到阻礙。而書中將治療細分為五個階段，為(1)探索階段（對兒童表示肯定）；(2)測試保護階段；在工作階段中，包含了(3)依賴階段和(4)治療成長階段；最後是(5)結案階段。以下為遊戲製各個階段的圖示：

這是一本理論與技術兼具的實務書籍，臨床實務工作者可進一步省思自己在治療中各階段現出來的狀態，或是探討可能出現的問題，並可著手進行處理。

(第一段直接引用出版社所附的書籍介紹資料，經出版社同意引用。)

