



心灵花园：沙盘游戏与艺术心理治疗丛书

主编：申荷永

沙盘游戏

过去、现在和未来

Sandplay
Past, Present & Future

[美] 瑞·罗杰斯·米切尔 (Rie Rogers Mitchell) / 著
哈里特·S. 弗里德曼 (Harriet S. Friedman)

张敏 高超 宋斌 / 译

武敏 / 审校



中国人民大学出版社



心灵花园：沙盘游戏与艺术心理治疗丛书

主编：申荷永

沙盘游戏

过去、现在和未来

Sandplay

Past, Present & Future

[美] 瑞·罗杰斯·米切尔 (Rie Rogers Mitchell) / 著
哈里特·S. 弗里德曼 (Harriet S. Friedman)

张敏 高超 宋斌 / 译

武敏 / 审校



中国人民大学出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

沙盘游戏：过去、现在和未来 / (美) 瑞·罗杰斯·米切尔 (Rie Rogers Mitchell), (美) 哈里特·S. 弗里德曼 (Harriet S. Friedman) 著; 张敏, 高超, 宋斌译. —北京: 中国人民大学出版社, 2016. 9

书名原文: Sandplay: Past, Present & Future

ISBN 978-7-300-23386-4

I. ①沙… II. ①瑞… ②哈… ③张… ④高… ⑤宋… III. ①精神疗法—研究 IV. ①R749.055

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 228443 号

心灵花园：沙盘游戏与艺术心理治疗丛书

主编 申荷永

沙盘游戏

过去、现在和未来

[美] 瑞·罗杰斯·米切尔 (Rie Rogers Mitchell) 著
哈里特·S. 弗里德曼 (Harriet S. Friedman)

张敏 高超 宋斌 译

武敏 审校

Shapan Youxi

出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

电 话 010-62511242 (总编室)

010-62511770 (质管部)

010-82501766 (邮购部)

010-62514148 (门市部)

010-62515195 (发行公司)

010-62515275 (盗版举报)

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.ttrnet.com>(人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京中印联印务有限公司

规 格 170 mm×240 mm 16 开本

版 次 2017 年 2 月第 1 版

印 张 12.25 插页 1

印 次 2017 年 2 月第 1 次印刷

字 数 167 000

定 价 38.00 元

版权所有 侵权必究

印装差错 负责调换

“心灵花园：沙盘游戏与艺术心理治疗丛书”编委会



华人心理分析联合会

华人沙盘游戏治疗学会

广东东方心理分析研究院

澳门基金会（澳门城市大学心理分析与沙盘游戏研究项目）

广州市教育科学“十一五”规划课题（项目编号10C034）

策划出版

资助与支持

主编：申荷永

顾问：Ruth Ammann(瑞士) Harriet Friedman(美国)

编委：刘建新 高 岚 范红霞 张 敏 陈 侃

王求是 李江雪 李春苗 江雪华 冯建国

徐维东 蔡成后 项锦晶 柳蕴瑜 宋 斌

Eva Pattis Zoja Paul Kugler Rie Rogers Mitchell

总 序

“一沙一世界，一花一天堂。手中拥有无限，刹那便成永恒。”布莱克这首《天真的预兆》也是沙盘游戏与艺术心理治疗的写照。在我们看来，艺术关乎心灵，艺术中包含着人类古朴的心智，沙盘中展现出美妙的心灵花园，这便是沙盘游戏与艺术心理治疗的生动意境。把无形的心理内容以某种适当的象征性的方式呈现出来，从而获得治疗与治愈、创造与发展以及自性化的体验，便是沙盘游戏与艺术心理治疗的无穷魅力和动人力量之所在。

“心灵花园：沙盘游戏与艺术心理治疗丛书”是国内首次系统介绍沙盘游戏的一套著作，在国际心理分析学会（IAAP，International Association for Analytical Psychology）、国际沙盘游戏治疗学会（ISST，International Society for Sandplay Therapy）、华人心理分析联合会（CFAP，Chinese Federation for Analytical Psychology）、华人沙盘游戏治疗学会（CSST，Chinese Society for Sandplay Therapy）、广东东方心理分析研究院、澳门基金会、澳门城市大学的支持下完成。丛书缘起于2002年第二届“心理分析与中国文化国际论坛”，哈里特·S·弗里德曼（Harriet S. Friedman）和伊娃·帕蒂丝·肇嘉（Eva Pattis Zoja）等国际著名沙盘游戏治疗师以“沙盘游戏治疗”为主题，在广州珠海宾馆做了三天会前工作坊，开始了国际沙盘游戏治疗学会在中国的正式培训。

2003年，在美国西雅图第17届国际沙盘游戏治疗学会年会期间，国际沙盘游戏治疗学会及美国沙盘游戏治疗师协会的主要负责人专门组织了关于“沙盘游戏在中国的发展”的研讨，其中就确定了本丛书的选题和工作计划以及丛书编委会的组成。作为丛书主编，很荣幸能有凯·布莱德威（Kay Bradway）、黑格曼（Gretchen Hegeman）、哈

里特·S. 弗里德曼、茹思·安曼 (Ruth Ammann)、伊娃·帕蒂丝·肇嘉、瑞·罗杰斯·米切尔 (Rie Rogers Mitchell)、巴巴拉·图纳 (Barbara A. Turner)、乔西·考宁汉 (Joyce Cunningham) 等加入我们的工作。

选入丛书的译著，都是沙盘游戏治疗的经典和最新代表作，包括瑞·罗杰斯·米切尔和哈里特·S. 弗里德曼的《沙盘游戏：过去、现在和未来》、茹思·安曼的《沙盘游戏中的治愈与转化：创造过程的呈现》以及伊娃·帕蒂丝·肇嘉的《沙盘游戏与心理疾病的治疗》等。丛书的译者队伍基本上由心理分析方向的博士和硕士组成，他们都具有沙盘游戏的实践体验，都曾参加过国际沙盘游戏治疗学会认可的专业培训。

沙盘游戏从创意的产生到正式创建，再到国际学会的成立及在全世界具有广泛影响，几乎已有了百年的历史，在百年的历程中也获得了自身的发展与成熟。在我们的理解中，沙盘游戏不仅是心理分析的重要方法和技术，也是心理分析理论的重要发展。在中国文化的基础上，我们曾把心理分析的目标阐释为三个层面：安其不安与心理治疗、安其所安与心理教育和安之若命与心性发展，三者合而为一始为完整的心理分析。沙盘游戏也是如此，它不仅是一种心理治疗的方法，能够广泛地适用于诸多心理疾病的治疗，也是一种心理教育的技术，能够在培养自信与人格、发展想象力和创造力等方面发挥积极的作用，同时，以整合意识与无意识为目标的沙盘游戏，可以促进自性的成长和心性的发展，从而获得真实的自性化体验。

申荷永

华人心理分析联合会会长

华南师范大学、澳门城市大学教授

国际心理分析学会心理分析师

国际沙盘游戏治疗学会沙盘游戏治疗师

2014年8月



本书献给我们的丈夫——Rex C. Mitchell 和 Richard E. Friedman, 他们的耐心、充满爱意的友谊, 一直是我们无尽灵感之源泉, 是我们探险途中的支持与帮助。

序 言

我很高兴为我的朋友哈里特·弗里德曼和她的同事瑞·罗杰斯·米切尔所著的这本关于沙盘游戏的书写一个序言。《沙盘游戏：过去、现在和未来》一书密切关注着沙盘游戏这一主题，由于沙盘游戏不仅影响地域广而且创立时间长，因此其重要性不容忽视。在《忒弥斯》(Themis)一书中，简·哈里森(Jane Harrison)写道：“在古代，一个孩子的玩具不仅仅是用来玩的东西，而且是引发善的护身符，能预防邪恶的影响。”因此，游戏被认为有着社会的和个人的意义。确实，它能进入所有心智活动的领域，特别是那些富于创造性的领域。

是梅兰妮·克莱因(Melanie Klein)抓住了游戏和玩具的重要意义，认为它们描绘、指向或象征着儿童最深厚的情感。就是她，在1926年，抓住了它们的意义，将游戏引入儿童精神分析当中。正是玩玩具的游戏，揭示了潜藏在婴儿期、童年期和成人期的发展根源之中最原始的无意识成分。

克莱因的一位同事，苏珊·艾萨克斯(Susan Isaacs)，被她的发现深深打动，开始从克莱因的立场在剑桥的麦芽屋学校对儿童进行研究。研究报告并不单纯是关于儿童游戏的，但游戏在自发的行为、思维和情感等方面被赋予极其重要的地位；同时，它把游戏作为教育的过程而包括进来。她的研究给教育家们以启发，他们越来越多地将游戏包含在课程当中。在这些教育家当中就有玛格丽特·加德纳(Margaret Gardner)博士，她在利兹市教师培训学院担任教育学讲师。她在《儿童的游戏中心》(The Children's Play Center)一书的前言中说道：

当我们最初开办游戏中心的时候，我们禁不住感到有些焦

虑，因为担心在有限的空间和手头有限的的时间里我们不能为孩子们做任何有价值的事情。我们原本不必有疑问的。孩子们没有一丝担心。从游戏室的门第一次被打开那一刻起，一个星期里的那两小时的时间看起来成了他们生命中的北极星。对于我们所有人，对于学院和对他们开放的所有资源与体验，孩子们的态度都是直接而自信的。他们知道他们需要的是什么……

后来，我们意识到我们所遭遇的不仅有对于游戏的渴求，还有对于各种体验的渴求、对于创造性的和极富想象的活动的渴求、对于安全与陪伴的渴求。总而言之，是一种灵魂的拓展和对生命本身的渴求。

同时，除了在许多精神分析师当中引发的热情之外，还产生了一种治疗方法，特称为“游戏疗法”。在游戏疗法中玩具被采用，而治疗师采取一种宽容的、显得有点被动的态度。这一疗法现在广为流传。

我想我现在已经充分地谈及了游戏是治疗性的这一新的知识的来源，同时也描述了它所产生的广为传播的热忱，特别是在那些投身于儿童心理治疗和教育的人们中。

就是在这一背景下梅兰妮·克莱因与安娜·弗洛伊德（Anna Freud）之间产生了激烈的有时甚至是痛苦的冲突。她们争论的主题是，在儿童的精神分析治疗中应使用何种技术。这些冲突占用了太多的精力，以至于没有留下太多的空间来考虑玛格丽特·洛温菲尔德（Margaret Lowenfeld）的工作。她又有什么成就？

我认为发明一种研究儿童身上所发生的心理动力过程的方法是了不起的成就。洛温菲尔德提供了一个小型的沙盘和随着时间的流逝数量不断增加的玩具。孩子们被邀请去选择他们想要的玩具，然后用它们在沙子上创作“图画”。结果令人瞩目，同时我也与她取得了联系。由于她对于原型的兴趣，我们的联系可以以某种方式来发展。她发现，同时我也发现，在儿童的游戏出现了原型的结构（archetypal configuration），而她想知道采用什么类型的玩具可以帮助探测出这些原型。我对于如何引发这些原型不太擅长，只是在提供特定的让儿童





以原型的方式或其他方式来表达他们自己这一方面有些经验。然而，我觉得沙盘和用来游戏的玩具可以促进我所做的工作，于是将它们引入我的治疗当中。我这样做了，但最终却放弃了。我在这里提到它只是为了表明我与玛格丽特形成了一种相当亲近的关系，使我有可能会在爱玛·荣格（Emma Jung）的要求下，安排了她与多拉·卡尔夫（Dora Kalff）的会面。这也是“沙盘游戏疗法”这一如今广为流行且让对其感兴趣的荣格学派心理分析师在其儿童心理治疗中大获成功的治疗方法的来源之一。

也许说明一下我为什么停止对洛温菲尔德的支持是很有意思的，因为这能简要说明我为什么不再使用沙盘。她所采用的儿童治疗方法涉及某种非个人化的成分。许多儿童的游戏是在与其他人有关的情形下进行的：首先，由乳房扩展到母亲的其他部位，然后扩展到他自己的身体，后来父亲和兄弟出现在场景当中，最后家庭以外的其他人也被纳入进来。确实也有像荣格所致力于的那种作为他直面无意识的开始的个人单独的游戏，但消除大多数游戏中的个体的天性是一个错误。这种非个人化的倾向还体现在洛温菲尔德避免移情的尝试当中，她不让儿童只拥有一个治疗师，而是在几个治疗师之间进行转换。而且，如果一个孩子需要把一切搞得一团糟，他就会被转移到一个特别的房间，那里提供了设施让他这样做。

我这样说，并不是想声称沙盘游戏疗法对于儿童而言是没有价值的。他们能从中受益，就像能从所有的游戏中受益一样，尽管我对它是持批评态度的。这一游戏的特殊形式完全可以被称为治疗性的，同时它还能提供重要的科学数据。

迈克尔·福德汉姆（Michael Fordham）

1990年圣诞节（12月25日）

前 言

本书的结构就像沙盘游戏展开的过程一样——既是有组织的，又是流动的——带来的诸多惊喜是起初料想不到的。一开始，我们的初衷是想写一本有关沙盘游戏的介绍性手册。在这项工作的准备和研究过程中，我们发现沙盘游戏有着丰富而久远的传统，可以追溯至大约 65 年以前。这给我们留下了深刻的印象。就在我们阅读这些历史性文献时，我们惊讶地发现了它们与当代心理治疗师的联系。

沙盘游戏 (sandplay) 这个术语由多拉·卡尔夫创立，这一术语使荣格学派的技术与玛格丽特·洛温菲尔德的“游戏王国技术”(Word Technique) 区分开来。而沙盘疗法 (sand tray) 一词作为通用术语，特指在一个浅的箱子中装上部分沙子，并在上面摆放一些缩微模型 (沙具) 的技术。不幸的是，有关沙盘的许多早期工作现在已无迹可寻，研究者费尽心血找到的也只是一些已不再印刷的用多种不同的语言写成的有关沙盘疗法的文章。意识到这一点以后，我们将编写沙盘游戏手册的工作放了下来，而是去整理收集到的文章，这样，我们可以揭示沙盘游戏的先驱者所做出的贡献，是他们将心理治疗和研究边界推向了非言语领域。

所发现的有关这些杰出先驱者的资料使我们深深着迷。对于他们中的某些人，这一非言语的方法起源于他们自身的个人经历，并且成为其一生的追求；而其他人在某一短暂的时期内被深深吸引，他们的研究扩充了我们的知识，然后他们将精力投放到了其他的领域；还有一些是极好的老师，他们激发了临床医生的想象力，这些医生日益感觉到需要一种更富象征性的、非言语的方法。

在沙盘疗法过去 65 年的历史当中，发生了许多共时性的事件，



而每一事件都支持着，并且促进了这一媒介的成长与发展。其中之一是儿童精神病学家玛格丽特·洛温菲尔德对于威尔斯（H. G. Wells）的书《地板游戏》（*Floor Games*）及其在与儿子游戏时所采用的缩微模型的记忆。借助这一记忆，同时观察到用言语同儿童交流是有限的沟通方式，洛温菲尔德的灵感被触动了，她在她的治疗游戏室中加入了缩微模型，让孩子们使用。在这一背景下，孩子们自然而然地将缩微模型放入一个小而浅的沙盘中，来创作各种场景或图画。因此，在1929年，洛温菲尔德的“游戏王国技术”问世了。

当时，在儿童心理治疗方面，伦敦是许多新观念滋生的沃土。1926年，在欧内斯特·琼斯（Ernest Jones）的邀请下，梅兰妮·克莱因由柏林来到英国。她在伦敦精神分析诊所工作（Sayers, 1991），并在西格蒙德·弗洛伊德的理论基础上发展她自己的儿童心理治疗理论。她使用玩具来激发孩子的想象力，通过强调对早期与母亲关系（客体关系）的内化来解释儿童的游戏，并强调这种内化对于儿童-治疗师的关系（移情）的影响。1939年，安娜·弗洛伊德移居伦敦，一段时间后建立了一个日间看护与儿童治疗诊所。在临床工作中，她强调对性心理发展的几个阶段的解析。与克莱因不同的是，安娜·弗洛伊德相信移情不会发生在年幼儿童身上，因为他们正处在发展母子关系的过程中，这排除了将那些情感转移至治疗师的可能。迈克尔·福德汉姆，一位英国的荣格心理分析师，也住在伦敦，并从事儿童工作。他提出了一个系统的、以经验为根基的发展理论（基于对婴儿的观察及临床的研究），以证实自性（Self）的早期发展。大约在同一时期，苏珊·艾萨克斯与维尼考特（Donald W. Winnicott）这两位的儿童发展及治疗领域更杰出的领袖人物，也在伦敦开展工作。在这一以精神分析为导向的环境中，洛温菲尔德特立独行，有着自己独到的见解。她相信，理论应该通过观察从儿童身上表现出来的东西来发展，而不是依据已建立的，也许是通过分析成人而发展起来的理论，来观察儿童的行为。因此，她的技术被用来促进儿童与她之间没有任何阻碍的交流，以便更清楚地理解到底发生了什么。正是在这一众多观点交织的熔炉之中，一种新的治疗方法——游戏王国技术——诞



生了。

几乎同时，在全世界的好几个地方，为了治疗或诊断的目的而在一个特定的空间使用缩微模型这一理念，开始独立地出现了，这也证明，使用这类方法的时机已经成熟。就在洛温菲尔德于伦敦发展出游戏王国技术以后不久，艾里克森（Erik Erikson）在20世纪30年代于哈佛大学提出了“戏剧创作测试”（Dramatic Productions Test, DPT）。艾里克森首先采用戏剧创作测试来研究一群哈佛大学学生的发展与性格形成，测试通过检验他们在一特定的空间怎样放置缩微模型来进行。后来在40年代，艾里克森又一次采用戏剧创作测试来对100个青少年的发展进行了为期3年的研究。同样在40年代，儿童心理治疗师冯·斯坦布斯（Gerdhild von Staabs）在德国创建了“场景测试”（Sceno-Test），它是针对儿童设计的一种诊断性技术，在测试中，儿童采用人物的缩微模型来创作一个场景。后来在50年代，墨菲（Lois Barclay Murphy）开发了“缩微玩具访谈”（Miniature Toy Interview），他在纽约州的莎拉·劳伦斯学院的幼儿园采用缩微模型来评估儿童的自由游戏。其目的是评估与儿童气质和对生活空间的知觉相关的需要、驱力、问题和自我结构。令人吃惊的是，在他们工作的初始阶段，洛温菲尔德、艾里克森、冯·斯坦布斯和墨菲相互之间都对其他人的研究毫不知情。

沙盘游戏技术的成长过程中，另一个促进因素是它吸引了许多不同理论取向的治疗师，他们能够将沙盘游戏技术结合到他们的工作中。洛温菲尔德（1979）自己也相信，这一技术不受任何理论偏见的束缚：

一个精神分析师能够发现与性有关的主题，有时是显而易见的，有时是象征性地呈现的，因为性确实在儿童的“游戏王国”图景中扮演了部分角色。阿德勒式的分析师会毫无疑问地找到权力情结……“游戏王国”的工具应当也合乎荣格学派心理分析师的心意，当他们看到“游戏王国”的柜子中装满已经完成的原型象征时。（Lowenfeld, 1979: 7）

洛温菲尔德相信她的方法可以被各种理论取向的治疗师采用，这

一点已经由大量的将沙盘整合进自己的理论框架中的人证实。例如，夏洛特·布勒（Charlotte Bühler），一位维也纳大学的教员，后来在南加利福尼亚大学任教，在 20 世纪 30 年代早期于伦敦注意到洛温菲尔德的工作后，将游戏王国技术结合到她的研究工作当中。她把它当作一种跨文化工作的诊断工具，并作为一种确定儿童和成人的心理健康程度的方式。其后，布勒发展出了“游戏王国测试”（World Test）（后来被称作“玩具王国测试”），该测试通过将某种类型的沙盘与特定的行为联系起来，生成标准的数据。反过来，布勒又影响了许多其他的研究者和从业者，其中包括法国的临床医生亨利·亚瑟斯（Henri Arthus），他在 1939 年发展出了“村庄测试”（Village Test），并把该测试作为一种诊断工具。随后，亚瑟斯的工作和著作吸引了几位法国心理学家，其中包括皮埃尔·马彼力（Pierre Mabile），他于 1945 年发展出了他自己的“村庄测试”，还有罗杰·墨彻里（Roger Mucchielli），他于 1960 年发表了他的“想象村庄测试”（Test of Imaginary Village）。

在瑞典，洛温菲尔德的影响以另一种形式显现。古德润·塞兹（Gudrun Seitz），斯德哥尔摩艾里卡学院的创建者，在 20 世纪 30 年代拜访了洛温菲尔德，带回了使用缩微模型和沙子的理念。在 20 世纪 40 年代，哥斯塔·哈丁（Gosta Harding），艾里卡学院的一位精神病学家，采用这些材料发展出了艾里卡方法，它后来在瑞典成为广泛使用的诊断测试。

洛温菲尔德的影响还扩展到了更远的地方——她也影响了多拉·卡尔夫，荣格在瑞士的一个学生和同事。1937 年，洛温菲尔德在巴黎举行的一次国际性会议上展示了一个使用游戏王国技术的案例，荣格也参加了这次会议。大约 17 年之后，卡尔夫出席了洛温菲尔德于苏黎世所做的一个报告会，向荣格表明了想与洛温菲尔德一起工作的想法。荣格回想起他参加过的那次会议，并鼓励卡尔夫与洛温菲尔德一起进行研究。荣格本人已经意识到他自己的想象力所具有的治愈力量。通过将她的荣格学派背景与洛温菲尔德的技术相结合，卡尔夫在沙盘中加入了另一个非常有意义的临床的维度，将一个象征性的、原





型的理论取向与洛温菲尔德的视角结合起来。卡尔夫强调了在一个安全而受保护的空間使用沙盘的重要性，因为这一空間能够使得来访者与无意识接触，并表达前语言的体验和受阻的能量。她发现这种表达激发了重生和治愈的能量。这一过程加强了无意识的自性（人类精神的源泉）和自我（意识觉察与选择）之间的联系，促使心灵能量得以重置并能正常运行，并使心灵本身自然地运行。荣格将心灵的自我治愈倾向比作身体的愈合。他说：“就像身体以一种有目的的方式对伤害、感染或生活的非正常方式做出反应一样，心灵也能够以一种有目的的防御机制来对这些不自然的或危险的干扰做出反应。”（Jung, 1960: 253）卡尔夫的沙盘游戏方法就是基于这一基本的假设，认为心灵可以被激活，从而以有目的的、自我愈合的方式向前发展。

在奥地利，后来在美国，精神分析取向的临床医生赫达·波尔加（Hedda Bolgar）和费舍尔（L. Fischer）发展出了“微型游戏王国测试”（Little World Test），并将它作为诊断用的投射工具。在英国，茹思·鲍耶（Ruth Bowyer），布里斯托大学的一位教员，后来又在格拉斯哥大学任教，发展出了游戏王国技术的标准，并用它来测定耳聋儿童的情绪调节能力。

尽管在一段时期，洛温菲尔德的游戏王国技术被大量用于诊断，但现在它的投射-诊断的功能已经消退（尽管研究的发现依然是正确而中肯的），而其治疗的用途更为人接受。如今，它最主要的用途是自我表达和治愈的治疗工具，因为沙盘在治疗中提供机会，将心、身与想象的结合更充分地表达出来。尽管依然有不少人在按洛温菲尔德的方法进行治疗，也有治疗师按自己独特的方式在沙盘中使用沙子及缩微模型，卡尔夫式的沙盘游戏却是当今世界范围内主要的沙盘治疗方法。

今天，沙盘游戏实践中通常会用到两个有着特定尺寸的沙盘（一个是湿的，一个是干的），其底部和侧面四周被涂上蓝色来代表水或天空。在治疗师介绍了游戏程序，给予来访者一个机会去接触并把玩沙子之后，来访者就可以到附近的架子上选择缩微模型（沙具），并将它们放在其中的一个沙盘中来构建场景。在创作沙盘图的过程当

中，治疗师变成了这一过程的“沉默见证者”。对沙盘的解释一直延迟到来访者完成了一系列的沙盘以后，这样，游戏过程可以自然而然地展开，不会受到理性思维的干扰。在每一次沙盘完成以后，就把沙盘图拍摄下来。一段时间以后，治疗师和来访者就可以一起回顾所有的照片（或幻灯片）。这时认知的觉察与深层的沙盘感觉体验相结合，通常会带来一种全新的顿悟。

在整个历史的进程中，对于童年的看法本身已经经历了极大的变化。只有在最近，童年才被认为是一个人生命周期中成长最关键的时期。纵观历史，儿童的意象激活的是一个普遍的原型，与关爱和慈悲有关的原型，但在现实中，也只是在最近一段时期，婴孩与儿童才被认为是有价值的人，他们的生命也是不能被随意处置的（Schorsch, 1979）。这是可以理解的。因为在早些时期，婴孩/儿童的死亡率居高不下，只有孩子长大，足以幸存下来，父母才会与孩子形成紧密的关系纽带。相比之下，今天，婴儿期与童年期都不像以前那样是在身体方面有危险的时期，因此，父母可以全心全意地来关爱孩子，拥抱孩子的童年。童年现在被视为一个极其关键而重要的阶段。现在，成人甚至还要从儿童和他们的游戏中找寻研究想象力和创造力的线索。一个有力的例证就是沙盘的使用，它是为儿童的自我表达发展起来的工具，现在正让成人和孩子们一起受益。

“沙盘游戏”这个名字最初也许会在成年人心里引发一种消极的回应，直到他们自己去直接地体验这一过程本身。尽管人们承认从古至今儿童一直在游戏（参见福德汉姆为本书所写的序言；Lowenfeld, 1935），但今天，在我们的社会以及某些心理治疗的圈子内，游戏的益处仍未得到完全认可。这种对自发的、创造性的、不聚焦的、更女性化的部分的排斥，表明了社会上普遍存在的父权态度，它重视聚焦的、理性的思维。

在当代的沙盘游戏领域，游戏被认为是促进治愈的重要成分之一，因为它鼓励对思维与认知领域的必需的超越。卡尔夫认识到象征性的游戏在无意识与意识心理之间创造了一种对话（Dukes, 1992）。斯图尔特（Stewart, 1981）的话也反映了他对于游戏的这一观点：



……孩子的象征性游戏看起来是为童年期的自性化过程服务的……通过在自我-意识与无意识之间建立桥梁并使创造性想象成为可能这一双向的功能，它最终揭示了……自性的表达。……对于成人而言……沙盘游戏可以提供荣格所描述的那种进入的仪式(rite d'entrée)。通过再一次像孩子一样郑重其事地游戏，成人可以唤醒迷失的记忆，释放无意识的奇思妙想，并在此期间，将和谐的意象与自性化过程的整体感汇聚并展现。(Stewart, 1981: 35-6)

除了游戏之外，布莱德威(Bradway, 1987)还引述了在沙盘游戏中促进治愈的其他重要因素：一个由治疗师创造的自由而受保护的空間，以及同时采用土地和水的元素来促进一种“凝结”的体验(也就是赋予内在的意象和体验以具体的真实性)。在一个“包容”的空间里将这些因素结合起来，就能使富有童趣的、充满创造力的想象的能量自然地展现出来。

迈克尔·福德汉姆为本书所写的序言在有关沙盘的使用方面暗示了一种长期以来存在的矛盾心理。福德汉姆自己最终放弃了沙盘的使用是因为：(1)他觉得它不能从个体方面为治疗师与儿童之间产生移情创造条件；(2)他反对洛温菲尔德有意地尝试在她的临床工作中让孩子定期地从一位治疗师转移到另一位治疗师以避免移情。然而，从沙盘的早期发展阶段开始，由于卡尔夫式的沙盘游戏得到了很大的发展，它强调治疗师创建一个自由而受保护的空間的绝对重要性，因此与早期洛温菲尔德式的模式相比沙盘游戏已经有了根本的改变。当今，大家有一种共识，那就是只有在治疗师-来访者之间存在充分的移情时——这一移情也许出现在沙盘内，也许存在于关系当中——在深层次上进行治疗工作才有可能。关于移情的问题将在第八章详细讨论。

在《沙盘游戏：过去、现在和未来》一书中，我们尝试着把这一特别的治疗方法的丰富多彩的历史介绍给沙盘游戏取向的临床工作者、学生和教师。确实，任何一个投身于治愈的艺术，对无意识的过程开展工作的人——不管是通过艺术、梦、运动、积极想象，还是指导下的意象——都会从这些非言语领域的杰出先驱者的历史中找到灵感。本书对于那些与需要在最深的前言语的水平上进行治愈的来访者

