

操作性

CHILDREN'S ART PSYCHOLOGY

儿童艺术治疗心理学

林昆辉 著

语言心理量化咨询学派林昆辉先生心理学原著之

六

☀ 希望24小时热线 400-161-9995

- 搭起一座游戏的彩虹桥，走进儿童的心灵世界
- 于艺术的创作与练习中，引领儿童打开整个感官世界
- 撷取美感，超越经验，建构弹性与优美的人格

游戏心理学与游戏心理治疗+美术心理学与美术心理治疗



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

儿童艺术治疗心理学

林昆辉 著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

儿童艺术治疗心理学 / 林昆辉著. — 北京：电子工业出版社，2016.1
ISBN 978-7-121-27803-7

I. ①儿… II. ①林… III. ①儿童心理学—艺术心理学—精神疗法
IV. ①B844.1②R749.055

中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第300033号

策划编辑：白 兰

责任编辑：张 轶

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

开 本：710×1000 1/16 印张：10 字数：220千字

版 次：2016年1月第1版

印 次：2016年1月第1次印刷

定 价：35.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

C O N T E N T S

001	第一篇 游戏心理学与游戏心理治疗
002	一、游戏心理学
032	二、游戏的种类与本质：自我、角色、经验、希望与重构
047	三、游戏的动机与目的
055	四、个别游戏治疗的四个操作性疗效
062	五、儿童游戏操作的特质：量化技术
072	六、团体游戏治疗的操作性疗效
095	七、亲子游戏治疗的疗效

109	第二篇 美术心理学与美术心理治疗
110	一、艺术治疗的历史
111	二、艺术治疗的种类
112	三、艺术治疗的“表达性”迷思
113	四、艺术治疗与语言心理治疗的六个假说
115	五、美术心理治疗
118	六、儿童画作的内涵：私人记号、组装、自我观与世界观
123	七、儿童美术心理发展课程（APDP）的心理学成就
125	八、儿童艺术治疗的 10 种目标儿童及策略
128	九、儿童艺术治疗师七种具有疗效的能力
141	十、儿童美术心理发展课程教师与儿童艺术心理治疗师的专业知能
144	十一、艺术治疗与美术心理治疗工具化的操作窗体



一、游戏心理学

儿童在婴儿期学习第一个游戏，就是玩“玩具”。玩具就是拿来玩的对象。某些对象在生产时，已被定义为：玩具。不同年龄的儿童，不同性别的儿童，不同地区的儿童，都在其所属文化中被“规定”玩一些特定或不同的玩具。玩玩具就是在玩游戏。一个人玩玩具就是“自己玩”，几个人一起玩同一个玩具就是“一起玩”，接替着玩玩具就是“轮流玩”。看人家玩玩具就是“看人玩”，自己连玩具都不玩就是“不玩”。

（一）游戏的初体验

父母成人先玩玩具给婴儿看和听，拿玩具去触碰婴儿身体，或用婴儿的手去触碰、去抓玩具，又把玩具塞在婴儿的手中，摇动手（手把手）去玩玩具。婴儿只要做出符合“玩”玩具的动作，就会得到父母成人大量的正增强。父母成人买各种玩具或把某些对象当作玩具，玩给婴、幼儿看，去教会婴、幼儿一起玩亲子互动小游戏（没有玩具），并对婴幼儿类似行为给予正增强。

（二）游戏的学习与练习

被父母逗着玩，而出现的条件反射（如摸鼻子、摇下巴、脸贴近……，婴幼儿就笑），是婴幼儿一生中第一个“一起

玩”，玩的是“游戏”。父母亲拿着玩具一边玩一边逗孩子笑，这种刺激——反应程序，是婴幼儿一生中第一个“看人玩”与第二个“一起玩”，玩的是“玩具”。玩具挂在婴儿床（车、椅）或幼儿身边，婴幼儿练习去抓、摇、拉、转、甩、敲——玩“玩具”，是婴幼儿一生中第一个“自己玩”，玩的是“玩具”。

1. 玩

当刺激物（S）是触碰摇动玩物，反应（R）是“笑”时，就是玩玩具。当 S 是触碰自己或对方的脸、或身体、或特殊表情、动作，反应 R 是自己或对方“笑”时，就是玩游戏。婴幼儿除了练习自己玩玩具外，也会练习和父母玩玩具与玩游戏，幼儿期还会发展出新的游戏，或找到新玩物当作玩具来玩。除了吃、喝、拉屎、睡等基本生理需求满足活动与

条件制约训练之外，婴幼儿第一个心理功能的条件制约训练就是“笑”。玩的是玩具或游戏不重要，重要的是行为的后效——笑。玩笑、玩笑——玩就是笑，笑就是好玩。玩是为了要笑，笑了叫做好玩，玩笑是要让个体处于“快乐”的身心状态。所以，玩（PLAY）、玩玩具、玩游戏，不是天性，而是基本心理功能的教导与练习，更是第一个生理功能的条件制约反应的学习与练习。

婴幼儿从看人玩、一起玩、学会“玩—笑”的S—R连结，学会了“玩”玩具与“玩”游戏。孩子独处时练习自己“玩”，就是为了让自已“笑”，让自己处于快乐的身心状态。生存的本能，让婴幼儿努力吃、喝、睡。吃饱喝足睡够时则努力玩，让自己笑也让身边的人笑。让自己笑，是用心理功能来强化生物存活目的的能力；让别人笑，是对环境的有效控制，以获取更多需求的满足。原来，“玩笑”是婴幼儿最佳生存策略，也是对环境控制的有效条件制约手段。父母用玩具、玩游戏来制约婴幼儿与身心发展，婴幼儿也用玩（笑）来制

约父母与环境资源。

玩是一种动机状态，玩的历程中是一种行为状态，玩的历程与结果（后效）则产出一种情绪状态。从“动机—行为—情绪”这三段式发展历程中，婴幼儿通过练习玩，不断地复制成功的经验，让生理与心理交融发展愈为成熟。万一没父母大人逗孩子玩、陪孩子一起玩、也没玩具可以自己玩，这样的婴幼儿会丧失“玩的动机”，或者是玩的动机低落，变成不想玩，或根本不知道“玩是什么？”和“为什么要玩？”。如果“玩的行为”是匮乏、缺乏或根本没有练习的机会，如果“玩的后效——情绪”是不笑、不快乐，婴幼儿不但不玩、不看人玩、也不和人一起玩，将对自我、角色与相对角色的发展成熟造成重大的伤害。

2. 玩伴与玩具

没有玩伴，婴幼儿就不会玩玩具与玩游戏。玩伴与玩具，影响婴幼儿的一生。

（1）玩伴

婴幼儿的玩伴主要是照顾者（父母、保姆）。玩伴是指一起玩玩具，尤其是一起玩游戏的他人。主要照顾者若不会亲密地、长时间地逗孩子玩、让孩子笑，只是单纯地恪尽衣、食、住、行基本生理需求的照顾与满足，孩子没啥机会笑，生理机能成熟趋缓，心理功能也因缺乏练习而趋缓。最可怕的是，不但孩子不笑，孩子也不玩，从而导致婴幼儿以至儿童期身心发展的迟缓。面对发展迟缓的婴幼儿或儿童时，务必要检核上述因素，不要只归因于生理因素。孩子只要醒着，主要照顾者就要一直和孩子玩，忠实扮演婴幼儿的玩伴角色，否则将严重影响孩子人格与人际关系的发展。

儿童期没有玩伴，就是没人可以“一起玩”。因为缺

乏多重角色与多重相对角色的练习，就容易角色刻板化而导致自我固化。初中的少年期、高中的青少年期与大学的青年期，若还是缺乏玩伴更是可怕的灾难，严重的会造成人格违常或精神疾病。成人期没有玩伴，将重创家庭角色与职场角色的功能。孤单、寂寞的心如影随形，不管事业多成功、子孙多少，若老人期没有玩伴，往往只有一个结果，就是“老无所欢”。老而不欢，只有快速老化和病变化。

玩伴，原先是父母家人，然后就变成同性朋友，再发展成异性朋友，又再发展成同性和异性朋友。儿时玩伴只是一时，玩伴会随着个体的不同生涯发展阶段，一直递变。旧的玩伴必须结束，也必须找到每个阶段的新玩伴。已经结束却仍留恋，新阶段却不找新玩伴或找不到玩伴，都会造成困扰，也都应该寻求协助。婴幼儿时，父母是最佳的唯一玩伴。父母进入老年期，除了要发展新玩伴之外，儿孙如何主动成

为高龄父母的玩伴，是保护老人延缓老化和病变化的最佳方案。

情侣就是最佳玩伴，只要两人在一起就会笑、就是在玩、就是一起玩，而且比和任何人一起玩都还好玩。两人沉迷在一起玩之中，随时都想和对方玩，想把自己当玩具给对方玩，想把对方当玩具玩，还玩得爱不释手，这就是热恋。热恋中人，不但人变成玩具，而且一颦一笑、一触一动、一言一语……都是游戏。恋人在一起时，不管做不做什么，都是在玩而且好玩极了。爱情消失时，最明白的指标就是：不好玩、玩不起来了。

恋爱，就是玩。恋爱就是把人当玩具玩和被玩，就是把两人互动行为都当成游戏玩，而且非常好玩。主动地探索、摸索这个人形玩具，主动地被人探索、摸索自己的身、心、灵。生活中的每一时刻分秒都在“玩”，而且变得“好玩”。两人在一起的每秒钟都是在玩游戏，玩笑声超越一辈子以来自己玩和一起玩的总和经验。玩疯了，就是恋爱。恋爱最怕

是居心不良，蓄意要玩的是对方的身体，把对方的身体当成玩具。恋爱更怕的是存心作恶，蓄意要玩的是控制对方的身、心、灵，把控制当成游戏。不管已婚未婚，发觉身边人变成这样，就该立刻拔腿就跑，并寻求保护与协助。

家庭生活有一个极大的挑战，就是“把家人变成玩伴”。不一定是最佳玩伴，但终其一生，不管找不找得到外人玩伴，至少还有家人玩伴，这是生命的一个“安全栓”。“没人玩，至少还可以回家，回去和家人一起玩。”这是每一个父母、每一个成年子女，对家庭的毕生承诺——我愿意且喜欢和家人一起玩。让全家人在一起，可以玩得很快乐，就是经营幸福家庭的现实目标。

（2）玩具

生命中的第一个玩具，是他人硬塞到你嘴巴或手上的。自己玩就是自己玩玩具。玩具是孩子生命中第一个拥有的东

西——“我的”玩具。玩具不是玩物，而是拥有物，是我的。

婴幼儿还没发展出“自我”，父母就已经给他一堆“我的”。人的一生中，说得最多的两个词组是“我”和“我的”。一岁半到二岁左右，当孩子说出“我”这个字时，就代表“自我”已经发展成功。“我”是一种核心的心理功能，用来觉察、抉择、指挥、控制与标示个体这个生物躯体。“我”永远只是一个，单独的一个，生物躯体就是我的实体疆界。当“我”开始运用语言、文字来认识世界，就发展出虚拟疆界——我的。我的奶嘴、我的奶瓶、我的枕头、我的被被、我的父母、我的玩具、我的床、椅、书、家、学校、同学、老师、课本、教室……我的国家。“我的”把世界上的一切都连结在“我”身上，实体的“我的”和虚拟的“我的”建构了“我”实存的“我世界”。

口中的奶嘴，手捧的奶瓶、紧抓着的被角……自我还没出现前就已拥有的这些对象，在“我”出现后都会发展成“我的”。婴幼儿慢慢地清楚区分两种“我的”：一种是“实

体我的”，一种是“虚拟我的”。

“实体我的”是对象，置放在我身边，我可以随时拿取、操作、控制的对象或玩具，而且这些真的是属于我的，是“我”这个生物躯体向外延伸的不同“部分”。“实体我的”让“我”更丰富。拥有愈多的玩具和对象，让一个人真的可以超越生物躯体的限制。我的房子、车子，更割裂土地和空间，让一个个体膨胀到像车子、房子一样大。我的，就是我。

“虚拟我的”扩充的是“我世界”，我的父母、我的家庭、我的班级、我的同学、我的学校、我的……，这些都不是“我”可以绝对控制的，他们建构也扩充了“我”所生存的“世界”。

“虚拟我的”连结愈多，“我的世界”就愈大、愈丰富、愈多样貌；但这却都是双面刀，可能令我幸福喜悦，也可能令我痛苦折磨。“虚拟我的”对象，只存在“有、无、得、失”；“虚拟我的”人或团体组织，却存在“爱恨嗔厌”与“喜、