

兒童遊戲治療 案例研究

Play Therapy Interventions
with Children's Problems :

Case Studies with DSM-IV-TR Diagnoses

G. L. Landreth、D. S. Sweeney、D. C. Ray · 著

L. E. Homeyer、G. J. Glover

陳信昭、陳碧玲 · 校閱

陳信昭、陳碧玲 · 譯

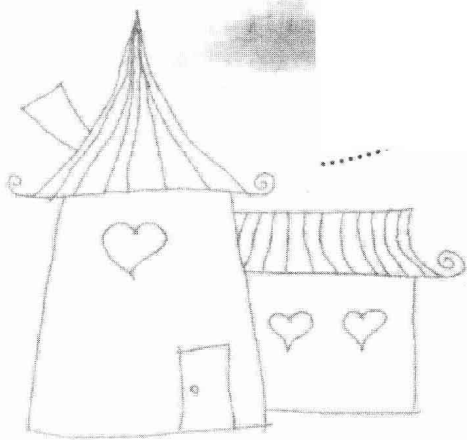
張婷婷、張志宏

朱倍毅、吳姿瑩



心理出版社

兒童遊戲治療 案例研究



作者：Garry L. Landreth, Daniel S. Sweeney, Dee C. Ray, Linda E. Homeyer, Geraldine J. Glover

校閱者：陳信昭、陳碧玲

譯者：陳信昭、陳碧玲、張婷婷
張志宏、朱倍毅、吳姿瑩

兒童遊戲治療案例研究 / Garry L. Landreth 等編；

陳信昭等譯。--初版。--

臺北市：心理，2007（民96）

面；公分。--（心理治療；78）

譯自：Play therapy interventions with children's problems:
case studies with DSM-IV-TR diagnoses

ISBN 978-986-191-023-9（平裝）

1. 遊戲治療

178.8

96008415

心理治療 78 兒童遊戲治療案例研究

作者：Garry L. Landreth、Daniel S. Sweeney、Dee C. Ray、Linda E.
Homeyer、Geraldine J. Glover

校閱者：陳信昭、陳碧玲

譯者：陳信昭、陳碧玲、張婷婷、張志宏、朱倍毅、吳姿瑩

執行編輯：李晶

總編輯：林敬堯

發行人：洪有義

出版者：心理出版社股份有限公司

社址：台北市和平東路一段180號7樓

總機：(02)23671490 傳真：(02)23671457

郵撥：19293172 心理出版社股份有限公司

電子信箱：psychoco@ms15.hinet.net

網址：www.psy.com.tw

駐美代表：Lisa Wu tel:973 546-5845 fax:973 546-7651

登記證：局版北市業字第1372號

電腦排版：菩薩蠻電腦科技有限公司

印刷者：博創印藝文化事業有限公司

初版一刷：2007年5月

本書獲有原出版者全球繁體中文版出版發行獨家授權，請勿翻印

Copyright © 2007 by Psychological Publishing Co., Ltd.

定價：新台幣300元 ■有著作權·侵害必究■

ISBN 978-986-191-023-9



**Play Therapy
Interventions
with Children's
Problems**

Case Studies with
DSM-IV-TR Diagnoses
Second Edition

GARRY L. LANDRETH, DANIEL S. SWEENEY, DEE C. RAY,
LINDA E. HOMEYER, GERALDINE J. GLOVER

Published by agreement with the Rowman & Littlefield Publishing
Group through the Chinese Connection Agency, a division of The Yao
Enterprises, LLC.

Garry L. Landreth是北德州大學諮商、發展與高等教育學系榮譽教授以及遊戲治療中心創始者

Daniel S. Sweeney是喬治福克斯大學副教授以及西北遊戲治療研究中心主任

Dee C. Ray是北德州大學諮商、發展與高等教育學系助理教授以及兒童與家庭資源門診主任

Linda E. Homeyer是德州州立大學桑馬可士校區專業諮商課程副教授

Geraldine J. Glover是新墨西哥州阿拉摩納模荷健康門診兒童青少年行為健康服務計畫的主持人

作者簡介



Play
Therapy
Interventions
with
Children's Problems

陳信昭

學歷：台北醫學大學醫學系畢業

現職：精神科基層執業醫師

中華團體心理治療學會理事兼心理劇小組負責人

台灣遊戲治療學會理事

精神科專科醫師、兒童青少年精神科專科醫師

國立成功大學醫學院附設醫院精神科兼任主治醫師

高雄縣學生諮商中心督導

專長：兒童及青少年精神疾病之診斷與治療

心理治療實務及督導

心理劇實務及督導(國際Zerka Moreno機構高級導演訓練合格)

著作：行為障礙症兒童的技巧訓練(心理)、策略取向遊戲治療(五南)、婚姻治療(五南)、悖論心理治療(五南)、沙遊治療(心理)、渴望父愛(五南)、心理劇與創傷(心理)、改變之路(五南)、如何幫助患有飲食障礙症的孩子(五南)、策略取向家庭治療(五南)、遊戲治療新趨勢(五南)、創傷後壓力障礙症的經驗性治療(心理)、我的孩子得了憂鬱症(心靈工坊)、孩子的第一本遊戲治療書(五南)、兒童與青少年精神病理學案例研究(五南)、當你的孩子需要精神藥物治療(心理)、兒童遊戲治療案例研究(心理)、敘事治療在學校中的應用(心理,編印中)等譯著,以及有關兒童青少年精神衛生及心理治療文章數十篇

陳碧玲

學歷：國立彰化師範大學輔導研究所碩士

現職：國立台南大學諮商與輔導系講師、諮商心理師

專長：遊戲治療、沙遊治療

著作：行為障礙症兒童的技巧訓練(心理)、策略取向遊戲治療(五南)、婚姻治療(五南)、沙遊治療(心理)、遊戲治療新趨勢(五南)、孩子的第一本遊戲治療書(五南)、兒童與青少年精神病理學案例研究(五南)、兒童遊戲治療案例研究(心理)等譯著,以及有關遊戲治療及沙遊治療文章數篇

陳信昭

請參考校閱者簡介

陳碧玲

請參考校閱者簡介

張婷婷

學 歷：中山醫學大學醫學系畢業

現 職：國立成功大學醫學院附設醫院精神部總住院醫師

張志宏

學 歷：國立成功大學行為醫學研究所碩士

朱倍毅

學 歷：國立成功大學行為醫學研究所碩士

吳姿瑩

學 歷：國立成功大學護理系畢業

譯者簡介



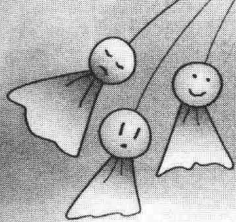
Play
Therapy
Interventions
with
Children's Problems

終於又完成一本書了。校閱及翻譯這本書的心情跟以前有點不太一樣，一方面是台灣遊戲治療學會甫於前年底成立，台灣的遊戲治療正要邁向一個新的里程碑，多了這本書的加入，希望可以為台灣遊戲治療的推動盡一份心力；另一方面，我們過去所翻譯的書籍大多專注於理論或治療技術，很少屬於研究發現的書籍，但是這一類的書卻是驗證理論有效與否的重要方式，也是吸引專業人員進一步學習這類治療方法的重要因素，因此，透過此書的出版，我們希望可以讓更多專業人員或個案家長了解到遊戲治療對於各類兒童問題可能帶來的幫助，進而更願意從事遊戲治療或是願意讓孩子接受遊戲治療。本書採案例研究的方式，提及過去幾十年來諸多遊戲治療方法對於各式各樣兒童問題的治療效果，包括兒童虐待、攻擊行為、依附困難、自閉症、燒傷受害者、慢性疾病、耳聾兒童、精神分裂症、情緒困擾、尿床、焦慮、哀慟、住院、學習障礙、心智障礙、閱讀困難、選擇性不語症、自尊問題、社會適應問題、語言困難、心理創傷以及退縮等等，可說是臨床上常見到的兒童問題都已涵括在內，專業人員或家長只要按照問題類別加以搜尋，就很容易找到自己要知道的相關訊息，應是相當值得參考的一本書籍。

在翻譯本書的過程中，首先謝謝婷婷、志宏、倍毅、姿瑩的協助，使得本書可以更快出版，讓有需要的人更快獲得所需的資料，他們都是信昭還在國立成功大學醫學院附設醫院精神部工作時，在兒童青少年精神科受訓、實習或協助行政流程的住院醫師、心理師及護士，大家有共同的理念及學習經驗，因此合作起來也特別順利。另外，謝謝台灣遊戲治療學會的理監事們對我們的關心，與大家攜手同行就一點都不覺得孤單。最後，非常感謝心理出版社林敬堯總編輯的協助，才能夠讓此書順利出版。

本書雖經數次校閱，疏漏尚且難免，希望各界先進不吝指正。

陳信昭、陳碧玲
二〇〇七年二月於台南家中



導言

遊戲治療並非是根據遊戲治療師猜想、試誤或一時興起的一種治療方式；它是經過完整思考、有哲學根基、根據發展理論，而且經過研究支持的方法，可以幫助兒童因應及克服他們在生活過程中所面對的諸多問題。本書在遊戲治療文獻中有其獨特地位，因為這是將遊戲治療研究及案例報告的現存發現整理出來的第一本專書。讀者將會發現，有關遊戲治療必須花費長達好幾個月才能有所助益的這個常見迷思，將會因本書中的數個案例報告而獲得澄清。

本書的焦點是放在有助於減輕兒童問題的介入及方法學上面，而書中的兒童都是被轉介去接受遊戲治療的個案。根據文獻中的案例報告及研究所做遊戲治療過程的精簡摘要強調出介入之後所得到的成果；這些摘要提供了讀者有關遊戲治療師在從事兒童工作時最困難及最常見問題的精簡參考版。此外，本書中的遊戲治療方法涵蓋了各式各樣的理論取向，可以用來處理兒童會出現的各種問題。這本實務性的參考書籍幫助你掌握到實證研究中顯示出有效性的不同遊戲治療理論模式以及各種遊戲治療方法，包括個別遊戲治療、團體遊戲治療、手足團體遊戲治療、沙遊治療、布偶遊戲、結構性和非結構性方法、「治療性遊戲」，以及活動性遊戲治療，而其實施的場所包括私人執業、機構、醫院、小學、監獄，以及家庭中。

與原文書第一版不同的是，第二版並沒有放進有關親子遊戲治療的研究，以便將焦點集中在遊戲治療。事實上，親子遊戲治療已經有足夠的研究可以獨立成書。第一版中有十三篇研究不再納入本書中，因為它

們沒有報告出結論或是缺乏明確的研究設計。第二版中加入了十九篇研究文獻，它們都報告了支持遊戲治療有效性的明確結果。

本書中所包含的研究及案例報告是經由廣泛搜尋文獻以及北德州大學遊戲治療中心圖書館的完整藏書而來，後者有超過四千篇關於遊戲治療的雜誌文章。此外，我們也參考了由Garry Landreth、Brandy Schumann、Sue Bratton、Amy Kale、Kim Hilpl等人所著的*The World of Play Therapy Literature: A Definitive Guide to Authors and Subject in the Field* (2003) 一書，該書由遊戲治療中心所出版。

本書的目的是要讓遊戲治療領域的精神衛生專業人員及學生掌握到研究本位的遊戲治療方法，而這些方法已經被證實可以有效用來處理兒童的諸多問題。事實上，本書幾乎已經掌握了文獻上可以找到有明確結果的所有研究及案例報告。

我們在遊戲治療師的訓練及督導經驗顯示，若是他們不熟悉治療所帶來的具體結果，他們一開始常會懷疑自己以及遊戲治療的有效性。透過提供研究以鼓勵及培養自信，本書試圖要修正上述的問題。一旦實務工作者知道他們的做法是有研究的依據，他們在方法上比較容易保持一致，也因此比較容易有效。

在今天這個時代裡，律師及管理性照護提供者會在法庭上及醫療上要求治療師擔負起責任，因此遊戲治療師必須能夠證實遊戲治療的有效性。對於那些需要合理說明為何認為個案必須接受遊戲治療的實務工作者來說，本書將會是一項重要資產。

讀者會發現，在每一篇研究或案例報告最後都列出可能的DSM-IV-TR診斷。書中的許多研究或案例報告原文事實上並沒有提供可供做出正確診斷的詳細準則，因此，所提供的建議診斷僅僅是提供遊戲治療師探索可能選項之用。

Play
Therapy
Interventions
with
Children's Problems

目錄

CONTENTS

作者簡介	vi
校閱者簡介	vii
譯者簡介	viii
校閱者序	ix
導言	x



第一章 ▶ 虐待與疏忽

- 透過布偶遊戲來處理身體與情緒虐待 1
- 透過遊戲治療克服嚴重剝奪、脫水及昏迷的影響 4
- 遊戲治療與受虐經驗的揭露 6
- 遊戲治療對遭受性虐待的兒童自我概念及自我控制的影響 8
- 遊戲治療應用在被嚴重疏忽、情緒虐待的孩子 11



第二章 ▶ 攻擊與行動外化

- 遊戲治療運用在一位具攻擊性的兒童 15
- 遊戲治療與遊戲單元錄影回饋運用於對立性反抗疾患兒童 18
- 以遊戲治療作為對行動外化兒童的介入策略 20
- 以團體遊戲治療技巧來獎勵社會責任 23
- 遊戲團體諮商作為對行為問題兒童的一種有效介入 26
- 運用短期遊戲治療在有嚴重脾氣控制問題的學齡前兒童 28
- 遊戲治療運用在機構化兒童 31
- 以遊戲治療處理主要為憤怒、恐懼及控制議題的行為問題 33
- 精神分析取向向遊戲治療運用於一位行動外化兒童 35
- 遊戲治療運用於罹患品行性疾患的兒童 38
- 遊戲治療在處理退縮與攻擊行為的療效 39
- 個別及團體遊戲治療處理學齡前兒童適應問題的療效 41



第三章 ▶ 依附困難

- 以兒童中心遊戲治療處理與依附有關的問題 45
- 以認知、反映及心理動力遊戲治療技巧來促進一個被領養男孩的依附歷程 48



第四章 ▶ 自閉症

- 運用心理動力遊戲治療處理一位高功能自閉症兒童 51
- 運用心理分析遊戲治療處理自閉症 54



第五章 ▶ 燒傷受害者

- 多重模式治療應用於一位燒傷兒童病患 57
- 燒傷兒童術前遊戲方案的發展 59



第六章 ▶ 慢性疾病

- 遊戲治療應用於一位氣喘兒童 63
- 個別遊戲治療應用於罹患胰島素依賴型糖尿病的兒童 66



第七章 ▶ 失聰與身體殘疾兒童

- 沙遊治療應用於過動的癲癇兒童 69
- 遊戲治療應用於學齡前失聰兒童 71



第八章 ▶ 解離與精神分裂症

- 容格取向遊戲治療應用於一位精神分裂症男孩 75
- 遊戲治療應用於一位解離兒童 78
- 遊戲治療應用於一位退化的精神分裂青少年 80
- 團體遊戲治療應用於患有精神病的青少年 82



第九章 ▶ 情緒障礙兒童

- 發展性遊戲團體諮商應用於情緒障礙兒童 85
- 以遊戲治療處理一位輕微小腦症兒童的情緒障礙與拔毛症 87

- 團體遊戲治療應用於情緒障礙兒童 89
- 個別遊戲治療應用於學校機構中的情緒障礙兒童 92



第十章 ▶ 遺尿與遺糞問題

- 應用遊戲與戲劇治療處理遺尿症與行動外化行為 95
- 以認知行為遊戲治療處理遺糞症 98
- 心理動力取向遊戲治療運用於一位遺糞兒童 100



第十一章 ▶ 恐懼與焦慮

- 一位小學一年級兒童的極端焦慮 103
- 遊戲治療運用於一位拔掉所有頭髮的女孩 105
- 運用結構性遊戲來發現害怕被綁架的原因 107
- 在家遊戲治療與如廁訓練 109
- 短期遊戲治療運用於口吃 112
- 以聚焦式遊戲化解分離焦慮 114



第十二章 ▶ 哀 慟

- 沙遊治療運用於一位正處於哀慟的兒童 117
- 布偶用於治療創傷性哀慟 120
- 團體遊戲治療運用在處於喪慟的兒童 122
- 兒童中心遊戲治療運用於一位處在哀慟的兒童 124



第十三章 ▶ 住 院

- 以遊戲治療處理對住院的恐懼反應 127
- 簡短布偶治療運用於面對心導管檢查的兒童 130
- 遊戲治療運用在住院兒童的效果 132
- 透過遊戲來協助年幼兒童接受侵入性醫療程序 134
- 遊戲治療運用在醫院小兒科部門 136
- 布偶治療運用於住院接受手術的兒童 138
- 治療性遊戲對住院兒童的影響 140



第十四章 ▶ 學習障礙

- 遊戲治療運用於學習障礙兒童 143
- 自我指導性遊戲運用於學習障礙兒童的有效性 145
- 遊戲治療運用於在學校被貼標籤的兒童 147



第十五章 ▶ 心智障礙

- 團體遊戲治療運用於心智障礙兒童 151
- 遊戲治療對於心智障礙兒童智力與情緒及社會發展的效果 153
- 遊戲治療運用於機構中的心智障礙兒童 155
- 指導性相較於非指導性遊戲治療對於智能不足兒童的效果 157



第十六章 ▶ 閱讀困難

- 教師使用遊戲治療方法於閱讀不佳的兒童 161
- 運用短期兒童中心遊戲治療來增加閱讀技巧 164
- 遊戲治療作為閱讀問題的一項介入 166
- 非指導性遊戲治療運用於閱讀低成就者 168



第十七章 ▶ 選擇性不語症

- 非指導性遊戲治療運用於一位選擇性不語症兒童 171
- 個別與手足團體遊戲治療運用於一位選擇性不語症兒童 174
- 精神分析遊戲治療運用於一位選擇性不語症兒童 176



第十八章 ▶ 自我概念與自尊

- 遊戲治療增加不擅閱讀者的自我概念 179
- 增加小學生自我概念的遊戲治療活動 181
- 兒童中心團體遊戲治療作為增加社會計量地位與自我概念的一種介入 183
- 運用兒童中心遊戲治療增加學童的自我效能 185
- 密集性團體遊戲媒材對於兒童自我概念的效果 187
- 遊戲治療對學校內高危險群學生的影響 189

**第十九章** ▶ 社會適應問題

- 團體遊戲治療運用於有同儕及手足關係問題的兒童 193
- 自我指導遊戲治療用來處理社會成熟度不佳的幼稚園兒童 195
- 遊戲治療用來處理有學校適應問題的兒童 197
- 團體遊戲治療作為調整小學男孩社會適應的一種介入方式 199
- 透過團體遊戲治療協助雙語兒童發展自我控制 202
- 兒童中心遊戲治療運用於在學校中有個人社會問題的兒童 204
- 團體遊戲治療運用於社會孤立的兒童 206

**第二十章** ▶ 說話困難

- 用非指導性團體遊戲治療促進學齡前兒童的語言發展 209
- 遊戲治療介入應用於一位年幼兒童的語言退化 211
- 治療性遊戲運用於構音疾患 214
- 運用團體遊戲治療來改善語言、社交技巧、人格屬性，以及智能 ... 216
- 團體遊戲治療應用於患有口吃的日本兒童 219

**第二十一章** ▶ 創 傷

- 兒童中心遊戲治療運用於一位因住院而遭受創傷的受疏忽兒童 ... 221
- 密集性遊戲治療運用於目睹家庭暴力的兒童 224
- 精神分析取向遊戲治療運用於一位患有創傷性精神官能症的兒童 226
- 種族差異引起在遊戲治療中的極度排斥：治療師及兒童的一個議題 228
- 團體遊戲治療運用在暴露於家庭暴力的學齡前兒童 231
- 密集性團體遊戲治療運用於目睹家庭暴力的兒童 233

**第二十二章** ▶ 退縮的兒童

- 兒童中心遊戲治療應用於一位極度退縮的男孩 237
- 在非指導性團體遊戲治療中運用操作制約來處理退縮的三年級男孩們 239
- 行為學習理論應用於遊戲治療，以作為介入一位退縮、拒絕飲食兒童的方法 242
- 兒童中心遊戲治療應用於一位退縮的兒童 245

第一章

虐待與疏忽

處理受虐孩子的一般做法是將他們帶離原來的家庭，然而這種做法使得孩子對虐待的反應的內在動力仍然存在。因受虐而產生的情緒性動力必須對應到一個相等的動力性治療過程，就像那些存於遊戲治療關係中的過程。我們不可能期待那些被虐的孩子以口語描述出他們的經驗以及反應，因為孩子缺乏成熟的認知及語言來做到這樣。受虐的孩子來自不一致的環境中。遊戲治療中的關係則提供孩子一個絕對一致的環境，否則孩子不會感到安全。就是這種可預測的安全感容許孩子透過遊戲去表達、探索以及解決深植於心的情緒痛苦。受虐與被疏忽會導致孩子內在有嚴重的衝突及人際問題，而遊戲治療則為孩子提供了一個讓孩子依照自己的時間表與情緒步調，發展出妥善適應機制的必要模式。

透過布偶遊戲來處理身體與情緒虐待

Charles A. Burch

焦點

布偶遊戲被用來當成一種遊戲治療的技巧，協助一個十三歲大的男孩處理身體與情緒虐待。

簡介

受虐的孩子通常有相當高程度的焦慮。運用布偶遊戲來拉遠孩子自己與遊戲內容的距離，也因此遠離焦慮；在卡爾這個案例上用了這樣的技巧。卡爾的治療議題牽涉到種族；被其親生父母所虐待，疏忽以及遺棄；養父的過世；與被想要棄養他的養母的拒絕。

案例研究

卡爾的母親在十多歲就未婚生下卡爾。卡爾四個月大時被安置在寄養家庭裡。縱使探訪的社工發現寄養家庭有高頻率、嚴重以及虐待性肢體處罰的證據，但卡爾仍被這個家庭收養。四年後，在連搬兩次家後，卡爾的養父過世了。養母指出她丈夫的最後心願是「棄養」卡爾。在為卡爾尋找一個新的安置地方期間，養母指責卡爾是個愚笨、不聽話、好忌妒、固執，而且是「血統不好」的孩子。之後，卡爾被安置在另一個寄養家庭中，但仍繼續定期與其養母一家連絡。

介入

卡爾因人際與學校問題而被帶進治療中，他接受一位女性治療師一年的治療。當這位女性治療師離職後，卡爾被轉介給作者，因為卡爾已進入青春期，男性治療師可能比較適合他。

卡爾的治療是在遊戲治療的場所中進行。在治療早期，卡爾展露出對自己非洲裔的認同衝突以及對於被遺棄的憤怒。他想要知道他到底出了什麼錯，並且得到正確的藥物治療來改善他的問題。在初期的治療階段中發展出堅固的治療聯盟關係。

第七單元時，卡爾選擇了兩個布偶：一個看起來有攻擊性的鸚鵡以及一個像啄木鳥的紅色小鳥，並且在病患和治療師的口語交流導致焦慮升高之後，用布偶來詢問治療師問題。他要求治療師在接下來的治療中保留這些布偶。

下一次單元時，卡爾迅速的找出布偶，並要求錄下當次的治療。當布偶遊戲結束之後，卡爾與治療師一起觀看錄影帶，並討論遊戲中各個不同的部分。

接下來的四次單元都在玩布偶，每一次都會在遊戲結束後去聽遊戲中所錄下的錄音帶。第一次的布偶遊戲環繞在一個母鳥離開後才孵化出來的雛鳥（卡爾）身上。這隻雛鳥沒有人可以餵牠、沒有名字，也不知道自己可能是哪一種鳥。一隻住在附近的鳥將這隻雛鳥帶回牠的家。

第二場布偶遊戲繼續顯露出卡爾想要知道自己為何被遺棄的需