



Storytelling in Psychotherapy with Children

# 故事治療

— 說故事在兒童心理治療上的運用

Richard A. Gardner / 著

王萬清 / 校閱

徐孟弘、杜宜展 / 合譯

柳雅梅、林秋先

# 故事治療

——說故事在兒童心理治療上的運用

王 萬 清 校閱

徐孟弘、杜宜展  
柳雅梅、林秋先

合譯

五南圖書出版公司 印行



五南

凝煉知識・品味閱讀

國家圖書館出版品預行編目資料

故事治療：說故事在兒童心理治療上的運用／徐孟弘等合譯。

-- 初版.-- 臺北市：五南, 2003 [民92]

面：公分

參考書目：面

譯自：Storytelling in Psychotherapy with Children

ISBN 957-11-3224-1 (平裝)

1. 心理治療

2. 兒童心理學

3. 說故事

178.8

92003650

IBR8

## 故事治療——說故事在兒童心理治療上的運用

Storytelling in Psychotherapy with Children

ISBN 957-11-3224-1

譯者 徐孟弘 杜宜展 柳雅梅 林秋先(161.3)

校閱 王萬清

編輯 雅典編輯排版工作室

發行人 楊榮川

總編輯 王秀珍

主編 陳念祖

出版者 五南圖書出版股份有限公司

地址 台北市大安區(106)和平東路二段339號4樓

電話：(02)2705-5066 傳真：(02)2706-6100

台中駐區辦公室 台中市區中山路6號

電話：(04)2223-0891 傳真：(04)2223-3549

高雄市駐區辦公室 高雄市新興區中山一路290號

電話：(07)2358-702 傳真：(07)2350-236

網址 <http://www.wunan.com.tw>

電子郵件 [wunan@wunan.com.tw](mailto:wunan@wunan.com.tw)

劃撥帳號 01068953 戶名：五南圖書出版股份有限公司

法律顧問 財團法人資訊工業策進會科技法律中心

出版日期 2003年4月初版一刷

2006年7月初版三刷

定價 新臺幣 380 元

※版權所有・欲利用本書全部或部分內容，必須徵求本公司同意※

# **Storytelling in Psychotherapy with Children**

**RICHARD A. GARDNER, M.D.**

**Clinical Professor of Child Psychiatry  
Columbia University, College of Physicians and Surgeons**



**JASON ARONSON INC.  
*Northvale, New Jersey  
London***

First softcover edition 1993

Copyright ©1993 by Richard A. Gardner

All rights reserved. Printed in the United States of America. No part of this book may be used or reproduced in any manner whatsoever without written permission from Jason Aronson Inc. except in the case of brief quotations in reviews for inclusion in a magazine, newspaper, or broadcast.

Chinese translation copyright ©2003 by Wu-Nan Book Inc.

## 謝辭



我由衷地感謝我的秘書們：Linda Gould、Carol Gibbon、Donna La Tourette 和 Susan Monti 協助本書各種手稿的打字工作，也很感謝 Barbara Christenberry 不辭辛勞地編輯本書手稿，她提供有益的建議，同時，也尊重我想要的形式與風格。我也感謝 Colette Conboy 投資出版本書的第一版，從編輯手稿到最後成冊，我也感激 Robert Tebbenhoff 對於本書修訂版的重要貢獻。

然而，歷年來，最讓我感恩的是，在精神病理學的發展與減緩方面，許多兒童與家庭惠我良多。我希望從他們的悲傷與痛苦中學習到的，有助於預防及減輕其他人的類似不幸經驗。

## 導論



在兒童心理治療方面，引導說故事是一種久享盛名的技巧。從兒童們所說的故事中，治療師對兒童內在的衝突、挫折與防衛，能獲得無價的洞察。

兒童的故事比夢的解析、自由聯想及其他成人病患的說話治療容易分析。兒童以說故事為媒介，將根本難題清楚地呈現在治療師面前，較少如成人般表現出幽暗、扭曲與虛偽的特徵。然而，兒童治療師的主要問題是如何使用洞察的治療技巧。

這些技巧曾出現於兒童心理治療及心理分析的文獻中，大部分是假設：借用成人的心理分析模式，將潛意識歷程導入意識的察覺而獲得治療。以我的經驗來看，只採用這些洞察治療技巧，很少有兒童會對他們的潛意識歷程之意識察覺，感到興趣。

兒童真的喜歡說故事與聽故事，因為說故事是兒童最喜歡的溝通方式之一，我懷疑是否溝通背後的相同模式無法用於兒童治療，說故事取向於告知與傳達價值及洞察方面的效果，已在古老且普遍訴諸於寓言、神話與傳說中得到證實。

從上述觀察與考慮，我發展出：相互說故事技巧（The Mutual Storytelling Technique），一種用來解決如何治療兒童病患的自我創造事物的方案。在此方法中，兒童先說一則故事，治療師推測此故事的心理動力意義，然後也說一則包含類似情境中的相同人物，但引導兒童走向較健康的調適，與解決在故事中所呈現的衝突。以兒童自己的話語來述說故事，治療師較能深入傾聽。幾乎可以這麼說，治療師的詮釋巧妙地規避了兒童的意識，直接進入潛意識，兒童不會因為心理分析

的解釋而感到負擔沉重（心理分析的解釋常令他們感到疏遠），可避免直接的、焦慮難熬的面質，引發兒童對於父母及老師的經驗聯想。最後，幽默與戲劇的引導提升了兒童的興趣、樂趣與接受性。做為一種治療工具，這個方法對於想說故事但不能分析它們的兒童來說，十分有效，但就其本身而言，它不是一種治療方式，而是治療師的一項技巧。

本書第一章以臨床案例詳細說明這個技巧的實施方式，以協助治療師使用這個技巧。第二章詳細說明患者與治療師所建構的故事劇本——詳述到能增加此技巧的治療效果。

然而，有些兒童特別抗拒說故事，因此我發展出一些相互說故事衍生的遊戲（**the mutual storytelling derivative games**），這些遊戲大部分是以標準的紙板遊戲為主，利用籌碼、獎品及溫和競爭的遊戲，來促進兒童自我創造故事的動機。我發現：故事卡的遊戲（**The Storytelling Card Game**）是最有效的衍生遊戲，據此，我利用一整章來說明如何使用此遊戲，也描述故事卡的遊戲做為一種診斷工具的價值。然而，兒童統覺測驗（**Children's Apperception Test, CAT**）與主題統覺測驗（**Thematic Apperception Test, TAT**）是引發投射經驗的有利工具，在那些圖片中，存在著一些污染，且會被引導至特定的方向。當使用故事卡的遊戲（**The Storytelling Card Game**）做為診斷工具時，兒童創造出他／她自己的圖畫，並遏止了這些傳統工具的缺點。

傳說、神話、寓言、謎語、諷寓都是傳統上用來教化兒童，並告知社會所希望養成的行為模式之有效方式。心理治療是教育歷程的一部分——尤其對兒童而言，在第五章裡我著墨於自己在讀書治療（**bibliotherapeutic**）的貢獻，亦即，我設計發明若干與心理治療歷程有關，且有助於兒童及其父母的故事與書籍。

整體而言，本書充分陳述我所使用的說故事治療技巧，從兒童使用互動說故事技巧所提供的自由想像，到治療師所提供的讀書治療故事。

# 目錄



謝辭

導論

## 第 1 章 相互說故事技巧 1

▶ 歷史背景 3

▶ 基本技巧 6

▶ 引導自我創作故事的特殊技巧 8

▶ 故事分析的基礎 11

▶ 臨床案例

馬丁的個案（熊與蜜蜂） 13

馬可的個案（農夫與石頭） 15

伊凡的個案（被殺的嚮導與烤乳酪三明治） 27

陶德的個案（平凡的獅子俱樂部） 30

大衛的個案（十六個孩子的家庭） 38

哈利的個案（來自於鍾愛的母親的情人節糖果） 47

法蘭克的個案（胡桃鉗與三顆花生） 56

佛洛伊德的戀母情結理論 56

佛洛伊德的理論對於戀母情結的解決方案 56

我對於戀母情結的觀點 57

我對於緩和戀母問題的方法 59

法蘭克的個案 60

▶ 總評 70



## 第2章 戲劇化說故事 71

### ▶ 前言 73

### ▶ 臨床案例

亞當的個案（能夠讓死去的青蛙重新活過來嗎？） 75

法蘭克的個案（康迦希望得到更多） 77

喬治的個案（這笨魔棒是不好的） 117

## 第3章 相互說故事：衍生的遊戲 143

### ▶ 前言 145

### ▶ 實物遊戲板 148

臨床案例：諾曼的個案（遺失槍枝的牛仔） 152

### ▶ 三個抓取袋遊戲 158

玩具遊戲袋 158

臨床案例：布蘭德的個案（讓睡覺的狗好好睡，給他們骨頭） 159

臨床案例：湯姆的個案（把屋主倒出去的床） 166

「物品袋」的遊戲 172

臨床案例：貝蒂的個案（離開我的背） 173

臨床案例：雷納的個案（接受絕對正向關心的機器人嬰兒） 177

「文字袋」的遊戲 181

臨床案例：馬克的個案（從棕櫚樹上摘取最大顆椰子的人） 185

### ▶ 讓小朋友排字的遊戲 191

臨床案例：

凱利的個案（青蛙和海豹） 193

提摩斯的個案（海豹和貓） 198

### ▶ 感覺和說的遊戲 205

臨床案例：瑪麗的個案（袋鼠媽媽腹袋裡的袋鼠） 208

## ▶ 字母湯的遊戲 212

臨床案例：勞瑞的個案（觸摸母親胸部的男孩） 214

## ▶ 選臉的遊戲 226

臨床案例：葛羅瑞雅的個案（確信沒有任何麻煩，就不會被任何事  
情所擊倒） 228

## ▶ 圖畫故事卡 233

診斷上的使用 233

治療上的使用 235

臨床案例：露絲的個案（保母大隊） 237

## ▶ 總評 246

# 第 4 章 故事卡的遊戲 249

## ▶ 設備 251

## ▶ 遊戲規則 252

## ▶ 遊戲的技巧 253

孩子的圖片創作 253

孩子的故事創作 255

引導孩子創作故事的內涵和道德意義 256

治療者對孩子故事的回應 256

治療者的回應故事 257

治療者的初始故事 257

孩子回應治療者的故事 258

遊戲結束 259

## ▶ 檢討與啟示 259

## ▶ 年紀的範圍 259

## ▶ 修正 260



► 總討論 261

► 臨床實例 262

► 總評 272

 第 5 章 讀書治療 273

► 前言 275

► 說明式的書本 276

MBD：輕微腦部障礙的家庭用書 278

離婚——給男孩與女孩的書 278

單親家庭——給男孩與女孩的書 282

繼親家庭——給男孩與女孩的書 283

離婚——給父母的書 284

了解兒童——父母的育兒指南 285

► 真實取向的故事 286

► 傳說 290

► 童話故事 293

緒論 293

童話故事為什麼如此吸引（所有年齡）兒童 294

我們應該如何使用童話故事 298

今日兒童的童話故事 299

現代的童話故事 300

陶樂斯與游手好閒的歐茲 303

► 總評 308

 參考書目 309

# STORY



## 相互說故事技巧

## 第1章

譯者：徐孟弘

# TELLING



所謂創造力便是回歸起源

Antonio Gaudi

## 歷史背景



使用兒童故事當作心理動力訊息的來源，這是很多兒童心理治療師都知道的。就我所知，Hug-Hellmuth 於一九一三年的文獻中（德文版）首先提出這個看法（第一個英文譯本出現在一九二一年）。對兒童心理治療師而言，其基本問題為如何從這些故事中擷取訊息，並且造成心理療程上的改變。兒童故事通常比夢、自由聯想，或是成人其他的口語產出更易於分析。兒童的基本問題通常會清楚的展示給治療師，而沒有成人的幻想和夢常有的晦暗不明、失真和誤傳之特徵。

治療師從兒童故事中所獲得的洞悉，可以經由多種心理治療技術來做治療上的使用。其中有些假設的根據是借自古典成人心理分析模式，使人經由意識覺察到潛意識本身有其治療性。文獻中有很多文章都指出，一旦患者發覺到潛在的心理動力模式時，症狀隨時會減輕，甚至痊癒。但是在我自己的經驗中，對於覺察潛意識並因而減輕症狀、改善現況這回事，很少兒童會有這個興趣。我相信一個其中的理由是因為除非達到十歲，否則在認知上無法進行分析，也無法做有意義的心理探索。這符合了皮亞傑（Piaget）的形式操作期，十歲的孩子可以意識到符號與實體之間所象徵的差異。

當然，較為聰穎的孩子有能力在早期的年紀做這些事情。但是，除非有重要的環境刺激因素，否則即使是這些兒童也不喜歡去進行分析探索其問題的潛意識基礎。如果孩子是成長在一個父母是內省的、善於分析的家庭，他們似乎比較能循此方式去思考，所以只有在很少



的情形下，我才會對十到十一歲以下的孩子做直接分析的工作，而且還要具備下列兩項條件：(1)患者特別的聰明；(2)患者父母親曾經或正在做心理分析治療，專注於使用內省的方法處理生活的問題。但即使是在分析至上的成人治療領域中，對於心理治療探索這方面，我大部分的患者仍不是很投入，而且他們通常拒絕去分析他們何以拒絕的原因。因此，我很少將心理分析的方法應用到兒童故事的治療當中。

一九二〇年代 Anna Freud 和 Melanie Klein 都深受 Hug-Hellmuth 的觀察影響，嘗試對兒童做分析的工作，而且他們所做的故事分析對治療方法是相當重要的。雖然對於孩子的故事有相當不同的詮釋方式，但他們都同意，洞察故事的潛在心理動力意義，對於有意義的治療改變是相當重要的。從一九三〇年代起，Conn (1939, 1941a, 1941b, 1948, 1954) 和 Solomon (1938, 1940, 1951, 1955) 在檢驗讓兒童對其自己所創造的故事做有意義的分析時，也描述了類似的挫折。他們對於探查感受敏銳的孩子相當樂於分析，但對於不是如此的孩子，在討論兒童故事的象徵層次上，他們也得到了相似的滿意度。他們相信可以和兒童做象徵層次上的溝通，得到治療上的改變。例如，如果孩子說了一個狗追貓的故事，而且沒有敏銳到可以做分析，他們發現和孩子討論為什麼狗追貓，以及有什麼更好的處理方式，都可以獲得重要訊息，不會讓孩子產生分析探查所導致的焦慮。

我在一九五〇年代末期的實習訓練期間，開始因為兒童不能敏銳分析而產生挫折感，我比較能從 Conn 和 Solomon 的工作中得到慰藉。一九六〇年代早期，我從經驗中發展出的技巧，也就是我後來所謂的互動說故事技巧。基本上，那是治療上使用兒童自己創造故事的一種方式。這個技巧來自以下的觀察，亦即兒童不只喜歡說故事，同樣也喜歡聽故事。對於一個文明社會的生存而言，價值觀的傳承從古到今一直是很重要的，而每種文化使用故事延續自己的傳承，這已是世代

傳遞重要訊息的一種手段。

我們可以合理的推測，在文明社會的初期，如果這些故事的意義可以配合社會團體的需求，人們便會直接利用這些重要的訊息做為學習的材料。人們大概很早就知道，在有他人在場的情形下（使用這種直接衝擊的方式），要人們將價值訊息併入他們的心理結構中，並不是很有效的方法。我們可以合理的推測，人們逐漸發展出一種認知，亦即說故事的方式也許能有效掩飾合併價值訊息，並減少威脅性。總之，說故事是一個古老的傳統，直到現在二十世紀，這仍是茶餘飯後最受歡迎的節目之一。

在這種說故事的會期間，人們可講述一天中的事件，加上外來的娛樂有限也不多，一定程度的加油添醋可能是會受到歡迎的。此外我們可以預測，一定程度的「擴展事實」是不會受到嚴厲批評的。更進一步合理的假定，這種娛樂受歡迎，使得它成為一種有吸引力的工具，能立即將重要訊息傳遞給個人，同時也達到了世代流傳的目的。說故事的人也樂意巧妙迴避聽眾防禦的心態，提到的是聽眾所犯的錯，但描述的卻是「其他人」的不是，是「其他人」因為背離不被接受的行為而得到的教訓。這基本原則為「當然，我們在座的各位絕不會做出這樣可怕的事，而且我們大部分也絕沒有想過這麼可怕的事。不管如何，去聽有關別人是如何去做這些事，以及他們從中所學到的事，這是有趣的。」添加暴力與性（在任何故事中傳統的吸引模式）增加了聽眾的注意力。最後，這些故事成為主要的工具，用以傳遞生活所需之重要訊息。事實上，我要更進一步的聲明，沒有這種傳承的社會將無法存活下來，因為他們沒有這重要的工具來傳遞他們的價值觀到下一代。

一直到近代，寫作語言的發展使得故事得以保存，聖經就是其中的一個例子。舊約聖經是蒐集西元前七五〇到二五〇年流行的故事，