

經驗取向 遊戲治療



.....

Reaching Children through
Play Therapy:
An Experiential Approach

Carol Crowell Norton、Byron E. Norton ◎著

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

經驗取向遊玩治療

Reaching Children through Play Therapy
An Experiential Approach

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，如此臨床工作者才能立即運用。

我們殷切期盼透過本書的使用，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。



五南文化事業

ISBN 978-957-11-5458-9 (178)

00420



9 789571 154589

五南圖書出版公司

經驗取向 遊戲治療

Reaching Children through
Play Therapy:
An Experiential Approach

Carol Crowell Norton、Byron E. Norton ◎著

陳信昭、陳碧玲 ◎總校閱

陳碧玲、王璇璣、蔡幸芳 ◎合譯
張巍鐘、蕭雅云、陳信昭

五南圖書出版公司 印行

Reaching Children through Play Therapy

An Experiential Approach

Carol Crowell Norton
Byron E. Norton

Copyright © 2002 by White Apple Press

Chinese translation rights © 2009 by Wu-Nan Book Inc.

All Rights Reserved.

For information and to contact the author:

PendletonClay Publishers / White Apple Press

P.O. Box 480151

Denver, CO 80248, USA

國家圖書館出版品預行編目資料

經驗取向遊戲治療 / Carol Norton, Byron Norton 著. 陳信昭等合譯. — 1版. — 臺北市: 五南, 2009.01

面: 公分

參考書目: 面

譯自: Reaching children through play therapy: an experiential approach
ISBN 978-957-11-5458-9 (平裝)

1. 遊戲治療

178.8

97022674



1BVP

經驗取向遊戲治療

編著者 — Carol Norton, Byron Norton

譯者 — 陳信昭(248.2)

發行人 — 楊榮川

總編輯 — 龐君豪

主編 — 陳念祖

責任編輯 — 陳俐君 李敏華

出版者 — 五南圖書出版股份有限公司

地址 — 106 台北市大安區和平東路二段339號4樓

電話: (02)2705-5066 傳真: (02)2706-6100

網址: <http://www.wunan.com.tw>

電子郵件: wunan@wunan.com.tw

劃撥帳號: 01068953

戶名: 五南圖書出版股份有限公司

台中市駐區辦公室/台中市市區中山路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

法律顧問 元貞聯合法律事務所 張澤平律師

出版日期 2009年1月初版一刷

定價 新臺幣420元

校閱者序

從事兒童心理衛生工作十多年，我們除了以口語方式與兒童做溝通之外，也經常透過玩具、圖畫、沙盤或遊戲來與兒童互動，有時從這些非口語的方式，反而比口語方式獲得更多、甚至更有用的資訊。這幾年我們經常督導輔諮所學生或諮商師的臨床工作，除了見證他們所做的遊戲治療對孩子的幫助之外，在教學相長之中，我們也在這個專業有了成長，更確信了遊戲治療的未來發展性。

關於遊戲治療，我們過去曾經參與了《策略取向遊戲治療》、《沙遊治療》、《遊戲治療新趨勢》、《孩子的第一本遊戲治療書》、《兒童遊戲治療案例研究》等書的翻譯工作，每一本書都有其風格，也滿足了遊戲治療專業中的某一部分需要。而當兩年多之前在網路書店瀏覽的時候，這本書的書名——《經驗取向遊戲治療》——吸引了我，我想著：兒童不也多半是憑藉體驗的方式，在經驗他的周遭世界嗎？於是我從網路書店買了這本書的原文版，在稍加閱讀之後發現，它與過去我們所翻譯關於遊戲治療的書有所不同，甚至可以補足過去書籍無法提供的專業需要，因此決定將此書翻譯出來供同好參考。

在翻譯本書的過程中，首先謝謝璇璣、幸芳、巍鐘、雅云一起參與，他們都曾經是我們從事兒童青少年心理精神衛生工作的好夥伴，很高興有機會與他們一起完成這本書的翻譯工作。本書原本在去年就應該要交稿，但因我們太多事務在身，因而拖延許久，這當中還勞煩陳念祖副總編輯多次提醒及督促，在此向他表達歉意及感激。



本書雖經多次校稿，但疏漏尚且難免，期待各位先進不吝指正。

陳信昭、陳碧玲

於臺南

2008.10



前言

Carol Crowell Norton 及 Byron E. 應該為引進經驗——隱喻遊戲治療這項創新的理論模式受到褒揚。經驗取向遊戲治療是一個發展本位的歷程模式，它在發展理論的脈絡中，為兒童療癒過程的內在工作，提供了重新框架。

受到一些著名的兒童與家庭治療理論學者的教導及影響，以及在經年累月的研究、觀察、臨床督導，並分析兒童遊戲治療過程等經驗中，作者已經發展出當代學術界中，可能是最具信度的理論模式。

在綜合了兒童治療及兒童發展的完整理論取向之後，作者成功地寫下這本對發展具有敏感度，而且是從兒童的觀點來看待治療過程的書籍。經驗取向遊戲治療這個模式與其他以言語為主、專注在問題行為上的其他兒童治療模式，有著顯著的分野。

作者們深受尊崇（honor）及尊重（respect）兒童的理論所引導。透過遊戲來接近兒童，是進入兒童的世界，是從他們的眼光來看待經驗，是以尊崇及尊重兒童的方式來建立一種安全及賦權的關係。他們強調兒童和治療師的關係，是兒童的治療過程中不可或缺的部分。「尊崇的過程」必須要包含在旁陪伴、接納、尊重、確認兒童的情感及行為、允許兒童為遊戲經驗設定自己的步調，以及對兒童在治療過程中的一言一行賦予意義。

作者寫下了跟兒童一起遊戲的重要性，並且延伸了過去遊戲治療理論的基本原則及技巧，使得它包含了以一種更有深度及意義的方式，來與兒童互動及建立關係。他們認為要能夠以這種層次與兒童互動，就必須跟兒童一起遊戲，並且在遊戲中使用吻合兒童遊戲發展階段的治療性回應。

他們的模式強調瞭解兒童的象徵——隱喻性語言的重要性，而為了讓兒童有被瞭解的感覺，並在治療關係中完整地感受到治療師以及自我感，治療師必須不斷努力來瞭解兒童遊戲所隱藏的意義。經由範例及遊戲治療單元的

摘錄，作者協助讀者更加清楚的辨識及詮釋兒童遊戲中所顯露的意義。他們有種不可思議的能力，可以瞭解並解釋兒童在想像性遊戲中，對玩具的選擇及運用、遊戲的行動及主題種種行為背後所隱含的象徵——隱喻性意義。

作者的經驗取向遊戲治療模式有許多理論前提。兒童以一種經驗性的方式來面對他們的世界以及進入治療，同時也運用了他們所有的發展性感官系統。所有的遊戲行為都有其發展及象徵意義，並且是兒童用以表達感受以及分享事件和經驗的方式。透過玩具和遊戲素材的聯結及象徵性主題，兒童玩出他們的發展需求、人際問題、情緒、創傷後經驗，以及自在感。經驗性遊戲讓兒童安全地表達對於問題事件的獨特看法，並且在這些觀點上一再努力，同時面對傷痛情緒及衝突事件，並且在這些經驗出現的發展階段中，重新處理傷痛事件的回憶。

對於創傷經驗，例如分離創傷、被忽視、身體或性侵害、曝露於家庭暴力所引發的情緒，兒童會透過疏離和替換，使用幻想遊戲來加以安全偽裝。神經生理學研究顯示，創傷會以一種經驗層次儲存在兒童的右腦。也因此，兒童的治療必須要在相同的經驗層次，作者宣稱這是為了觸及創傷發生時的發展階段。經由和治療師建立的關係，經驗取向遊戲治療協助兒童重新得到力量，重新框架創傷經驗所引發的強烈情緒，並以一個重新儲存的內在自在感來加以替換。

在經驗取向遊戲治療的治療過程概念化中，作者發現了兒童在治療的進步過程中，有著可辨認的各個階段。在探索階段、測試保護階段、依賴階段、治療成長階段以及結案階段中，會逐步介紹讀者關於兒童進步的行為及流程。作者們強調在各個時期給予治療性回應的價值及重要性，以便促使治療的改變及進步。他們提供了實用的藍圖、說明及例證，用以說明對於特定方面的關係及其特殊的對應方式。

作者們納入了一個段落來討論如何在兒童治療中，創造並利用隱喻故事，並且提到一個重點——兒童的遊戲，事實上是兒童所創造的隱喻故事。

他們提出了在說故事時善用隱喻的價值及效用，並且為書寫兒童的治療性故事，提供一個結構模式。

在兒童及家族治療超過十年的研究及臨床運用中，我發現作者們的經驗取向遊戲治療是在許多不同情境中，治療各種童年疾患最有效的模式，包括在門診、病房、治療性的照護機構、學校本位的心理衛生計畫，以及兒童的日間照護等。

作者們寫下了一本好書，介紹兒童治療中全新和自省的概念。作者們對於在療程中關於兒童觀點的概念化，讓讀者清楚的瞭解兒童遊戲主題這個謎團的精髓。他們對於兒童遊戲隱喻意義的知識及瞭解，跨越了兒童治療的鴻溝，並且對當代遊戲治療理論做出了最重要的貢獻。

Ken Schwartzenberger

序言

為了瞭解我們對於遊戲治療的哲學，首先必須瞭解我們對兒童的觀點。在觀察年幼兒童的時候，我們會注意到他如何與這個世界聯結。一旦在他世界裡發現新事物，他便會因此著迷而加以學習。摸一摸、聞一聞、看一看、轉一轉，從各個角度來觀察，用手、甚至有時候用嘴來測試看看。換句話說，在將這項新事物同化進入他的世界之前，他先去經驗它並發覺其潛在的可能性。

同理，兒童必須親身體驗生命中的事件或情境，才有辦法將它同化進入他的知覺世界中。父母親們利用這項概念，試著把他們的價值觀傳遞給兒童，兒童們則被要求以某種方式來表現。當他不如此時，細心的父母親就詳加描述他們期望中的行為，並解釋為什麼這個特定行為很恰當。父母親接著再提供另一個機會，讓他可以表現出期望中的行為。一旦行為合乎期望——通常是透過嘗試錯誤的方式來學習——父母親便假設兒童已經同化了此項價值觀。

當兒童生命中的事件本質造成了情緒上的創傷，兒童便無法運用他的認知、經驗或基本信念，來使他自身獲得安定，因此他所知覺的世界會變得扭曲。在努力嘗試去理解這個情境以及情境中的自己及他人時，他會在遊戲中重現當時的情境。當然，場景是真實事件經過兒童知覺篩選之後的重新演出。場景會被重複播放多次，每次的重演都加入兒童的經驗場域中。在每次的情境重演中，兒童會再度經歷原始情境所帶來的衝擊。在這些知覺模式以及兒童的情緒經驗獲得改變之前，他們必須在一個新的形式中獲得體驗。在每次知覺重演時，兒童都會有些微的改變。當兒童有幸參與遊戲治療時，治療師從旁協助創造健康的改變，並帶領兒童用一個新的眼光來看待情境。

將以上對兒童及遊戲治療的哲學融入實務中，使得我們成功地處理許多

兒童的問題。因此，我們認為分享這份哲學給其他人是一件重要的事。本書中是以實例的運用來闡述理論的基礎。本書是用來介紹經驗取向遊戲治療模式的理論，此外，本書也包含了治療進展中的遊戲治療過程。

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瞭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，將有助於瞭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，如此臨床工作者才能立即運用。

我們殷切期盼透過本書的使用，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。

序幕

智者

故事開始在一片鄰近的土地，那兒有個小鎮。住在小鎮裡的人們每天種植作物並且織布，照顧他們的家庭。村子裡住著一位智者，每個人都知道她住在哪兒。他們帶著自己的家人去拜訪智者。兒童來到智者面前並祈求著：「跟我們一塊玩」，於是他們一起遊戲，心情也感到美好。他們也會學習，而父母親看到孩子們再次變得快樂，也深感欣慰。

這樣的時光經過了幾年。很快的，智者注意到快樂的兒童愈來愈少了。她注意到兒童們的痛苦，他們從來沒有這麼不快樂過。村子中瘟疫蔓延，而她卻沒有力量幫助兒童們免除瘟疫的肆虐，於是她也開始感受到他們的痛苦。遊戲再也不足以解決問題了，她開始感覺到自身的痛苦，並瞭解瘟疫也讓她漸漸衰弱、倒下。

有一天，當她在村中散步的時候，聽到有人在討論著一個神奇的噴泉。當她湊過去聽時，這些討論的人便索性都告訴了她。原來噴泉有一種神奇的治癒力量，傳說從噴泉回來的人都重獲新生。然而，噴泉位在很長旅程的盡頭，唯有堅持下去的人可以完成，而那些堅持的人都帶著新生之泉回來。

智者知道去噴泉的道路離她家不遠，所以她便開始了旅程。她途經熟悉的田地、平緩或崎嶇的地形，以及安全或湍急的水域。在想要放棄的時候，她便尋找幫助步行的工具。在旅途中，她經驗了探險、恐懼、痛苦、危險、困惑、清醒、快樂、力量及重生。

終於，她發現離噴泉已經不遠了。土地變得肥沃，當她行走時，可以感覺到土壤親吻著她細嫩的肌膚，就像最柔軟的地毯在她腳下。金色的陽光穿透枝葉，投射出鮮明的陰影，草木顏色是這麼地明亮。她聽到生命的歡聲，大地已醒來並充滿活力。



雖然心中仍背負著瘟疫的沉重壓力，她仍感到自己在興奮中甦醒。突然間，從地底傳來沸騰的冒泡聲，一開始只是細微的聲響，接著在水湧出的那一刻，水聲淙淙。當水柱增大，在陽光下閃耀著，就像鑽石一樣美麗。萬花筒般的顏色，在她身邊創造了一道彩虹。

接著，就像受到暗示一般，她開始用各種可能的方式喝著泉水。一開始，她用手捧著水喝，即使許多涓涓細流由她指縫中滴流而下。接著，她整個人浸潤到水中，感覺水浸透她遮蔽的衣物，撫摸她的身體並清洗她的肌膚。水環繞著她時，她聆聽水花四濺的聲音。她嘆息並歡唱，感到新生命充滿了自己。在瘟疫侵襲她的身體之後，第一次她感到這麼興高采烈。彩虹折射的光芒環繞著她，她知道自己獲得了進化，原本擁有的健康及智慧都會加倍擴大。

當噴泉的水柱漸漸消失結束時，她明白已找到所追求的一切。回家的路途和去程相比，顯得這麼容易而且短暫。她覺得好像剛道別了一位好朋友。回到村莊之後，每當她想起水花四濺的聲音，以及噴泉水在陽光下閃耀的景象，便感到清新、愉悅。

當村莊裡的人看到智者回來後，他們便再度去拜訪她。兒童們來到她身邊，他們看到智者的光彩，感受到祥和，而當智者將新生命帶給他們後，他們的痛苦便消逝不見。當他們遊戲的時候，再度感到美好，並從中學習。然後新生命由這些兒童們傳給他們未來的子女，以及之後的子子孫孫。父母親看到他們的孩子很快樂，也感到欣慰。

既然智者已經完成了她去噴泉的第一次旅程，她發現到噴泉其實比她想像的還要近得多了。在她第一次的旅程中，她有幾次迷了路，然而，現在她認清了路途，並明瞭無論何時，她都可以再去拜訪這座噴泉。

目錄

Contents

校閱者序
前言
序言
序幕

第 1 章	經驗取向遊戲治療概述	1
第 2 章	玩具・遊戲治療師的工具	43
第 3 章	在遊戲治療的初始晤談中評估兒童	95
第 4 章	達成診斷	131
第 5 章	探索階段	147
第 6 章	測試保護階段：設定安全限制	167
第 7 章	治療的工作階段	185
第 8 章	豐富「遊戲作為隱喻」的過程	213
第 9 章	結案	263

附錄 A	遊戲室的基本玩具清單	281
附錄 B	玩具的象徵意義	283
附錄 C	環境的象徵意義	287
附錄 D	動物的象徵意義	291
參考書目		295

第 1 章

經驗取向遊戲治療概述

