

身體受虐兒童遊戲治療之主題變化 歷程個案研究

賈士萱¹、王孟心^{2*}

¹ 南投縣學生輔導諮商中心

² 中國文化大學心理輔導系

摘要

本研究旨在瞭解身體受虐兒童在遊戲治療歷程中展現之遊戲主題、改變歷程、以及改變歷程中的共通性。研究對象為兩位身體受虐兒童，共分別進行了20次的遊戲治療。本研究採用質化研究的内容分析法，研究發現如下：

- 一、兩位身體受虐兒童皆出現探索、建立關係、精熟、控制、撫育及攻擊的遊戲主題。精熟主題出現頻率最高。探索、建立關係、撫育、控制與攻擊主題上，兩人出現的頻率有明顯的差異。
- 二、兩位身體受虐兒童的遊戲主題改變歷程不盡相同。一位兒童的遊戲主題改變歷程為先和諮商師建立關係，之後進入到能力感的養成，再滿足控制需求，最後回到能力感與控制的主題。而另一位兒童則為關係建立及撫育、精熟及控制主題循環交替出現。

關鍵詞：身體受虐兒童、遊戲治療、遊戲主題

* 通訊作者：王孟心，111 台北市華岡路 55 號 中國文化大學心理輔導系，wmx7@faculty.pccu.edu.tw

壹、緒論

根據內政部的統計數據顯示，民國 93 年，兒童與青少年遭受身心虐待需保護的開案件數為 8,494 件，民國 99 年，兒童與青少年保護的總通報案件已高達 30,947 件，其中以遭受身體虐待的最多，占受虐總通報案件的 40%（內政部兒童局，2012）。從上述通報案件數可看出，遭受兒虐的人數在民國 93 年至 99 年這六年中，成長了將近三倍多，顯示兒童虐待的比率急速攀升，尤其是兒童身體虐待問題更值得社會大眾注意。

關於身體虐待對兒童的負面影響，研究發現，除可能需要醫療處遇外，還會有社會功能受損、人際關係不佳、認知功能受損、學業障礙與自殺自傷等情形，其中受到嚴重身體虐待的兒童或青少年甚至會形成創傷後壓力症候群（陳晉杰，2002）。再者，身體受虐之兒童或青少年有很高的比率出現攻擊及違法行為，或將暴力行為帶到日常生活中，內化成壓力管理及衝突解決的方法（Karen & Frank, 2002）。因此對於遭受身體虐待的孩子，政府或相關社工及心理專業人員亦有必要安排適當的處遇，以降低身體兒童虐待的不良影響。

國內外多位學者研究遊戲治療為介入方式處理兒童虐待相關心理問題之成效，結果發現遊戲治療對受虐兒童有正面的治療成效（林美珠，2002；Kot, Landreth, & Giordano, 1998; Scott, Burlingame, Starling, Porter, & Lilly, 2003）。在遊戲治療的歷程中，兒童會透過他的遊戲來表達一種內在情緒的動力，並藉此來修復他的情緒經驗，Giordano、Landreth 和 Jones（2005）稱之為「遊戲主題」。對遊戲主題的瞭解可協助諮商師瞭解兒童在遊戲治療歷程中的心理情緒變化以及療癒改變過程脈絡，且透過對遊戲主題的瞭解，諮商師也可以較精確的治療性反應來反應，提升諮商效能。然而探究國內外目前聚焦遊戲主題相關文獻發現相關研究缺乏，且研究對象以目睹暴力兒童為多（洪意晴，2007；孫幸慈，2006；蔡毅樺，2007；Benedict & Mongoven, 1997; Holmberg, Benedict, & Hynan, 1998）。聚焦身體受虐兒童遊戲主題之研究國內僅有一篇（孫幸慈，2006），且是以團體遊戲治療為介入方式，顯示目前國內研究針對身體受虐兒童遊戲治療中之遊戲主題瞭解十分有限，討論遊戲主題改變歷程的相關研究更是缺乏，故此本研究將研究主題聚焦在身體受虐兒童的遊戲主題及其歷程上，本研究欲探討問題如下：

- 一、這兩位身體受虐兒童在遊戲治療中，遊戲主題有哪些？其內涵為何？
- 二、這兩位身體受虐兒童在遊戲治療中，遊戲主題歷程的改變為何？

貳、文獻探討

一、兒童虐待的現況與影響

國內外有諸多學者探討兒童虐待對於兒童的影響，如蔡伯英（2001）在受虐兒童焦點團體訪談過程中，發現成員具有暴力攻擊行為、缺乏同理心、學習低落、挫折容忍度低等特質。Rogosch 和 Cicchetti（2004）則發現受虐兒和一般兒童相較更容易表現出適應不良的人格特質。Gil（1991）指出，受虐兒在情緒上會出現情感之混亂、焦慮、恐懼、痛苦等症狀；在身體上則會出現心因性的疾病；認知和學校方面會出現習得無助感、攻擊和反社會行為。Brown（2003）指出身體受虐兒童可能會經驗到創傷後壓力症候群、焦慮、壓抑、行為的混亂；長期的影響則會造成依附和社交技巧上的困難。

二、身體受虐兒童的遊戲治療

遊戲治療符合身體受虐兒童的發展需要。根據 Piaget（1962）的理論，兒童抽象思考能力有限，而遊戲是具體經驗和抽象思考之間的橋樑，在遊戲中，兒童用肢體感覺的方式來直接或間接處理他所經驗過的具體事物。同樣的，兒童較難將抽象的感覺用語言表達出來，但遊戲就如同兒童的語言，透過遊戲身體受虐兒童可以表達他們的感覺，探索關係，並且達到自我滿足（Landreth, 2002）。身體受虐兒童可能有許多負向與人互動的經驗，並因此對人產生不信任或對環境產生不信任感。遊戲治療可以提供兒童矯正性的經驗並重新建構情緒經驗。再者，在遊戲治療中，身體受虐兒童透過不斷重複的玩，可以提升他們解決問題的能力，幫助他們發展更有效、更具適應性的方式來因應他們的困難（Pearce & Pezzot-Pearce, 1994）。

許多研究結果顯示遊戲治療對受虐兒童之有效性（林美珠，2002；Kot et al., 1998; Scott et al., 2003）。具體而言，身體受虐兒童接受遊戲治療後，在人格發展方面，其正向自我概念增加；負向自我概念減少，在情緒上則更為開朗愉快，在和他人關係上，不論是人際關係或家庭關係皆有正向的轉變，並且在社會適應、自主性、自我控制、及問題解決能力方面表現更佳（林家如，2005；陳淑珍，2002；陳慧鴻，1999）。

三、遊戲治療中的遊戲主題

根據 Landreth（2002）的看法，遊戲主題指的是在遊戲治療歷程中，某單元或多次單元間重複出現的特定事件，而遊戲主題可透過觀察兒童在治療歷程中呈現的遊戲行為及語言的脈絡而來，並與兒童以往和現在的生活有關（Holmberg et al., 1998），同時兒童的行為、想法、感受會隱喻在其遊戲主題中（Benedict & Mongoven, 1997）。Benedict 和 Mongoven（1997）認為重複的遊戲行為可能顯示兒童正在處理自己的情緒

問題。依據 Holmberg 等人（1998）對遊戲主題提出的假設：困擾兒童的想法或感覺會隱喻在兒童的遊戲中，這也提供治療師一個機會來瞭解這些兒童及其治療歷程。

Giordano 等人（2005）定義遊戲主題是指兒童透過他的遊戲來表達一種內在情緒的動力，並藉此來修復他的情緒經驗。例如兒童可能會一直重複一種特殊的遊戲行為，或雖然兒童玩的遊戲不同，但背後所表達的意義卻相同。學者普遍也同意遊戲主題隱喻了兒童當時的想法、感受與行為（Benedict & Mongoven, 1997; Landreth, 2002），因此遊戲主題可以說是兒童內心世界的縮影（Giordano et al., 2005）。

回顧過去的研究發現在探討遊戲主題時，大致上可以分為兩種取向，一種是以兒童在遊戲治療中所出現的遊戲行為為主要劃分依據，即根據兒童的行為或行為結果來判斷屬於何種遊戲主題的內涵，認為相同的行為或行為結果，可以形成一個遊戲主題，如 Holmberg 等人（1998）、Benedict 和 Mongoven（1997）對目睹暴力兒童所做的研究。另一種則是以兒童的語言或遊戲行為背後的心理動力為主，強調兒童象徵性的表達，即認為遊戲主題的劃分依據應以心理動力的語言脈絡或是遊戲行為來形成一個遊戲主題，如 Giordano 等人（2005）與孫幸慈（2006）所提出的分類架構。比較兩者可發現 Holmberg 等人（1998）、Benedict 和 Mongoven（1997）著重在遊戲行為本身為主，而 Giordano 等人（2005）與孫幸慈（2006）的分類系統更注重象徵性及情緒部分，這兩種分類方式在本質上的差異。研究者本身認為探索兒童心理動力為主的遊戲主題更能深刻反映兒童的內心世界，因此本研究的遊戲主題分析大綱以兒童在遊戲治療中動力的改變為核心架構，故參考 Giordano 等人（2005）與孫幸慈（2006）的分類系統，詳細分類架構請參考研究方法中之遊戲主題分析大綱部分。

參、研究方法

本研究旨在瞭解這兩位身體受虐兒童的遊戲主題及其歷程，期待能夠瞭解他們在遊戲治療當中展現之遊戲主題，探討這些遊戲主題的意義，以及探索在遊戲治療中遊戲主題的改變歷程為何。以下就實務取向與研究設計、研究參與者、研究工具及資料分析三部分來說明。

一、實務取向與研究設計

本研究所採用的介入方式為遊戲治療，主要以兒童中心取向為主，在治療過程中，遊戲治療師採用追蹤行為、反映情緒、反映行為、同理、擴展意義、設限等技巧與兒童互動。在遊戲治療過程中，兒童可以決定遊戲治療單元中想要玩什麼遊戲、怎麼玩、及如何分配時間。

本研究中所使用之遊戲室分別位於北部與東部地區某育幼院內，兩間遊戲室的配置大致相似。玩具類型大致上可分為攻擊發洩性玩具、交通工具、玩偶類玩具、動物與植物模型、食物類、創作性、互動性玩具等七大類。在遊戲室內皆架有隱藏式攝影機，可同步錄影。

二、研究參與者

本研究之參與者包括研究對象、研究者及協同分析者。本研究採立意取樣法，以社福機構中，國小階段之身體受虐兒童兩位作為研究對象，研究對象之標準為就讀於國小之身體受虐兒童，且已脫離施虐環境，在生活上出現明顯的適應不良情況，且除遊戲治療外，未接受其他類型之諮商輔導者，其基本背景資料請參見表 1。

研究者與協同分析者部分，研究者曾於心理諮商碩士班修習質性研究、諮商理論專題研究、家族治療專題研究、遊戲治療專題研究、變態心理學專題研究等。在遊戲治療實務訓練上，迄今接案的時數個別治療超過 100 小時，團體治療超過 150 小時，並且每週固定接受督導一小時。為避免研究者主觀看法或期待影響研究結果，本研究邀請一位協同分析員與研究者編碼並分析資料。本研究之協同分析員為某國立大學諮商相關研究所畢業生，在學期間修習過質化研究、遊戲治療專題研究、兒童問題與診斷專題研究等課程，專業實習期間以兒童為工作對象，目前仍持續接觸兒童個案。

三、研究工具與資料分析

（一）遊戲主題分析大綱

本研究所使用之遊戲主題分析大綱是結合 Giordano 等人（2005）認為一般兒童在遊戲治療中會出現的遊戲主題，及孫幸慈（2006）以身體受虐兒童團體治療所發展的

表 1
研究對象基本背景資料

	小花	小風
年齡	13 歲	9 歲
性別	男	男
主要照顧者	育幼院家老師	育幼院家老師
施虐者	爸爸、爺爺	爸爸
入院時間	89 年	95 年
過去治療經驗	93 年 7 月 ~ 94 年 2 月進行共 24 個單元的遊戲治療	無
轉介原因	1. 控制慾強 2. 難以覺察或表達自己的情緒	1. 偏差行為，如偷竊、說謊 2. 情緒困擾

遊戲主題所形成。然而，不同學者切入的角度不同，因此同樣的概念或行為，不同的學者可能會將其放在不同的遊戲主題下，研究者按照以下標準將其合併：1. 概念類似者以孫幸慈（2006）之命名為合併依據；2. 當主題包括較廣泛意涵及較狹隘意涵概念時，將較狹隘概念納入較廣泛概念中。以孫幸慈（2006）之命名為合併依據原因在於其分類方式乃根據身體受虐兒童的團體遊戲治療歷程所形成，且 Giordano 等人（2005）根據一般兒童所形成之遊戲主題分類相較，較貼近本研究所欲探討的現象。遊戲主題分析大綱如表 2。遊戲主題分析大綱中括號內之文字，則代表此概念是由哪位學者提出，如為（孫），則代表由孫幸慈（2006）提出，（G）則為 Giordano 等人（2005）所提出。

表 2
遊戲主題分析大綱

遊戲主題	遊戲主題分析大綱之意涵
安全	1. 當兒童自覺力量太大，而透過控制，測試治療師的界線，藉此獲得安全感（G）。 2. 兒童出現與安全有關的字眼，或是用玩具、遊戲表達出放心的感覺（孫）。
撫育	1. 對自己提供照顧行為（孫）。 2. 對他人提供照顧行為（G、孫）。
精熟	1. 利用玩具表現與增進能力（G）。 2. 完成某件事（孫）。
探索	熟悉環境（G）。
攻擊	對治療師、填充或玩具拳擊袋出現攻擊行為（G）。
修理	透過修理來恢復玩具、物件或作品的完整性（孫）。
控制	1. 扮演有權力的角色或透過遊戲覺得自己有力（G） 2. 用肢體動作或身體使另一成員不能自由行動，而必須聽命於自己（孫）。
虐待	出現被父母責打的內容（孫）。
清潔	將玩具、物品、垃圾清理或歸位（孫）。
死亡／悲傷 或失落	1. 透過藝術活動或玩偶遊戲呈表達失落（G）。 2. 出現難過、悲傷、傷心或痛苦的等感覺或字眼（孫）。
性化	透過藝術創作、討論及玩偶遊戲表達對性議題的興趣（G）。
建立關係	尋求治療師的讚賞，以控制、合作或競爭的方式和治療師互動，或測試界線（G）。
自主	隨自己的意思參與活動，決定做、不做或如何做（孫）。
防衛	幻想、否認或逃避（孫）。
建構	嘗試將物品或玩具重建、重組或形成架構（孫）
匱乏	需求無法滿足，或覺得自己資源不夠（孫）。
秘密	不能跟別人說的事情（孫）。
替代父母	將對父母的情緒轉移到諮商師身上（孫）。
保護	以自己的力量讓對方不被傷害（孫）。
挑戰	嘗試以前未做過的活動或動作（孫）。
對抗	以各種方式來面對感到威脅的東西或權力（孫）。

（二）資料分析過程

研究者依錄影帶將個案及諮商師的對話逐字謄寫並依所觀察到的個案行為及與諮商師間的互動以文字描述，除小花在第十一單元時因個人因素未進行外，總共完成 39 次逐字稿，作為分析身體受虐兒童的遊戲主題之文本。

在初次資料分析過程中，研究者與協同分析員分別針對同一遊戲單元，依以下步驟來劃定遊戲主題，包括：1. 兒童正在進行何種遊戲活動；2. 在兒童正在進行的遊戲活動中，細分出兒童究竟想要表達什麼；3. 配合文本前後文的脈絡，給予暫時性的編碼；4. 對照暫時性的遊戲主題分析大綱，決定每一單元遊戲治療中之遊戲主題段落。之後研究者再與協同分析員再針對初次劃分結果進行討論。若研究者與協同分析員看法不同時，會因為以下兩點原因而接納對方的意見：包括對方提出自己不曾注意到的重點，如案主的肢體語言，以及根據文本中前後文的脈絡，對方所陳述的心理動力更為流暢時，來修訂遊戲主題。研究者與協同分析員共分別完成 39 單元之遊戲主題劃分，再共同討論其異同。其中，在第三、四次討論後，雙方的信度係數已達到 .85 以上。例如研究者在兩位案主共 40 單元的遊戲治療文本中，抽取小風第三單元的遊戲治療文本，計算本研究的信度係數可以發現，研究者區分出 33 個暫時性的編碼，而協同分析員為 30 個暫時性的編碼，以研究者與協同分析員所區分出之暫時性編碼和當分母，兩人劃分相同者當分子，因此可知研究者與協同分析員對資料的分析信度係數為 .89。

$$\text{信度係數} = \frac{\text{兩人劃分段落一致者}}{\text{兩人劃分段落次數和}} = \frac{58}{65} = .89$$

肆、研究結果與討論

研究結果先呈現透過文本分析所形成的兩位身體受虐兒童，即小花與小風的遊戲主題、加以比較說明其遊戲主題內涵，再分別說明比較小花與小風在遊戲單元中遊戲主題歷程的變化。小花與小風在遊戲治療中出現的遊戲主題以及出現次數請參見表 3 及表 4。研究者在轉錄逐字稿時，大約以 5 分鐘為一個段落，表中在各主題出現次數右方括號內之數字，則代表該單元中，該主題出現超過 5 分鐘的次數。如第二單元中探索主題為 3 (2)，代表該單元中探索主題共出現 3 次，而其中有 2 次超過 5 分鐘。以灰底呈現者，代表該單元內，兒童投入該主題之時間長度超過 15 分鐘，本表以 15 分鐘為參考點，主要是因為遊戲治療單元一次為 45 分鐘，若孩子投入的時間超過三個段落（即 15 分鐘），就單一單元而言占了約三分之一的時間，整體來說投入時間是較長且較有意義的，故研究者另標示出。

一、小花的遊戲主題

從表 3 可以發現，小花出現的遊戲主題次數由多至少依序排列為控制、精熟、探索、撫育、建立關係與攻擊，而其中控制、精熟與探索主題均在 10 次以上，但若就投入的持續度來看，可以發現在三者中，精熟與控制主題投入的時間較長，兩者均有 11 次投入時間在 15 分鐘以上，進一步可以發現，在 20 個單元中，有 6 個單元小花僅出現控制主題，而整個遊戲單元僅出現精熟主題者，僅在第十八單元出現。從上述的結果可以看出，對小花來說，控制是他最為核心的遊戲主題，因為該主題出現的次數最多，投入的時間也最長，其次重要的主題則為精熟。

二、小風的遊戲主題

小風的遊戲主題統計表之呈現方式與小花相同，從表 4 可發現，其遊戲主題依照出現頻率的多寡排列依序為探索、撫育、精熟、建立關係、控制、與攻擊。而在所有主題中，探索與撫育主題出現的總次數皆在 30 次以上，而撫育主題投入超過 15 分鐘的單元數更多達 10 個單元，也就是說，在整個治療歷程中，小風花了約六分之一以上的時間進行與撫育主題有關的遊戲。相較之下探索主題出現的頻率雖然也超過 30 次，但小風在探索主題上的投入程度僅有 2 個單元超過 15 分鐘，因此由這樣的投入時間與次數，可看出對小風而言，撫育的主題是其最核心的議題。

三、小花與小風遊戲主題之比較

整合二人在 20 個單元的遊戲主題及其次數如表 5 所示。可發現，小花與小風共同出現的主題是探索、建立關係、精熟、控制及撫育主題，而就出現次數來說，在精熟主題上，兩人出現的次數沒有太大的差別，其中精熟主題小花出現 18 次，而小風出現 20 次。對兩人而言，精熟主題和其他遊戲主題相較，在 20 個單元的遊戲治療歷程中，出現的頻率都很高，小花出現的頻率約為四分之一，而小風出現的頻率則為六分之一。整體而言，小花出現精熟主題的時間較小風為多。除了精熟主題之外，在其他共同出現的主題中，探索、建立關係、撫育、控制與攻擊主題，兩人出現的頻率則有明顯的差異。其中探索、建立關係、撫育與攻擊主題，小風出現的次數明顯較小花來的多，投入的時間也較小花長，而控制主題則剛好相反。

從整個治療歷程來看，小花的核心議題在於需要感受到自己是有能力的，可以達到自己設定的目標，並且可以掌控他周遭的環境，而就小風來說，他的核心議題則是需要和諮商師建立信任的關係，並且滿足自己在撫育上的需要，而這樣的核心議題表現在遊戲主題上，就小花來說是精熟與控制主題，就小風來說則是建立關係與撫育主題。

從兩人的遊戲主題次數統計表（表 3 與表 4）中可以發現，在第一單元中，兩人都有出現與各自核心議題相呼應的主題，惟投入的程度並不高，如小風撫育的主題在第一單元出現了三次，但不超過五分鐘。這樣的現象與洪意晴（2007）的研究結果相似。彷彿即使才剛進入遊戲室，兒童就可感受到自己內在的需要，並試著滿足這些需要，只是此時信任關係還沒有完全建立，兒童對於遊戲治療室與治療師仍然感到陌生、不安全，因此無法專注的投入。

四、小花與小風共同呈現之遊戲主題

除了小花和小風 20 個單元遊戲治療單元的遊戲主題次數及時間長短分析結果，研究者認為透過對其遊戲主題內涵的呈現及描述，有助深入瞭解身體受虐兒童透過遊戲所展現的心理動力，而身體受虐兒童遊戲主題的內涵可能有與其他兒童族群有所差異，故分別說明之。

表 3
小花的遊戲主題次數統計表

單元 \ 遊戲主題	探索	精熟	控制	撫育	攻擊	建立關係
一	2	4 (3)	1			2
二	3 (2)	2 (2)	3			
三	1	1 (1)	1 (1)			
四		1 (1)	1 (1)			
五	2	2 (1)				
六		1 (1)	3	3		
七		1 (1)		1		
八	1		2 (2)			1
九			1 (1)			
十			1 (1)			
十一						
十二			1 (1)			
十三			1 (1)			
十四	2	1 (1)				
十五			1 (1)			
十六		2	2 (2)		1	
十七			1 (1)			
十八		1 (1)				
十九	2	3 (2)	3			
二十	1 (1)	1 (1)	1 (1)			
總次數	14	20	23	4	1	3

表 4
小風的遊戲主題次數統計表

單元	遊戲主題	探索	攻擊	精熟	控制	建立關係	撫育
一	5			1		2 (1)	3
二	1 (1)					1	1
三	4	1		3		1	3 (1)
四	2					1	3 (2)
五	1	1			1		1 (1)
六	2 (1)			1		2 (1)	2 (1)
七	2	1 (1)		3 (1)		1 (1)	2 (1)
八	2			1 (1)			2 (1)
九					1		1 (1)
十	1	1 (1)			1	1	2 (1)
十一	1				1		1 (1)
十二	1 (1)	1		1 (1)		1 (1)	
十三	1			3	1 (1)	1	2 (1)
十四	2	1		3 (1)		2 (1)	1 (1)
十五	1			2		1 (1)	1
十六				3 (1)	1 (1)	1	1
十七	3	1		2	1	1	1 (1)
十八						1 (1)	2 (1)
十九	2			1	3 (2)	1	1 (1)
二十				3		1 (1)	
總次數	31	7		27	10	19	30

表 5
小花與小風之遊戲主題比較

遊戲主題	小花出現總次數	小風出現總次數	兩人出現總次數
探索	14	31	45
精熟	18	27	45
控制	23	10	33
撫育	4	30	34
攻擊	1	7	8
建立關係	5	19	24
主題出現總次數	65	127	

（一）探索

兩人在遊戲治療剛開始時都出現對遊戲室進行探索的活動，其內涵包括注視著遊戲室裡的玩具、把玩具拿起來看一看，再放回去、指出玩具的名稱、及詢問諮商師有關遊戲室的問題等。

（二）建立關係

小花或是小風兩人在遊戲治療剛開始前兩單元，都出現跟諮商師建立關係的行為，而建立關係主題之內涵包括找諮商員一起玩非競爭性的遊戲、和諮商員有身體上的接觸、和諮商師分享與遊戲室有關的舊經驗、測試信任、與心理距離的移動。

其中測試信任是指兒童會不斷的出現測試諮商師是否值得信任或環境是否安全的行為，再決定自我或情感表達的深度。例如在小風的第六單元到第七單元中都出現畫畫的遊戲行為，而在剛開始畫畫時，諮商員雖然有詢問小風畫了哪些東西，但小風並不願意表達，等到第七單元時，小風在畫完之後，告訴諮商師他畫的是什麼，有哪些人物；到了第十四單元，小風則畫了一張爸爸在幫小孩慶生，買了很多禮物跟一個大蛋糕的圖畫。

心理距離的移動是指兒童在與諮商師建立一定的信任關係後，出現拒絕在諮商師之前展現自我，以一種較生疏防備方式和態度跟諮商師互動，或退回早期的互動模式。如小花在建立諮商關係後以一種比較生疏而客氣的方式跟治療師互動。小花在過去的遊戲治療中都是自己決定要玩什麼遊戲，並從不詢問諮商師的意見，但在第八單元，小花先將象棋擺好之後，再詢問諮商師會不會玩象棋，要不要跟自己一起玩，要哪一種顏色等，當諮商師回應今天小花比較客氣，請小花自己做決定時，小花反而表示他要尊重諮商師的意見。

（三）精熟

精熟主題主要包括兩種遊戲行為，一種是身體受虐兒童會嘗試去達到一個目標；或是讓自己在某一方面的能力更加熟練。另一種則是利用藝術媒材進行創造的過程，完成他想要做的作品。對小花來說，其精熟主題常透過射飛鏢、玩高爾夫球組等遊戲表現出來，而小風的精熟主題則多半展現在藝術創作上。

（四）控制

小花與小風兩人都出現控制的遊戲主題，惟內涵仍有所差異。小花的控制主題主要展現在和諮商員玩競爭性遊戲中。在競爭性的遊戲中，小花會針對諮商員設定非常多的規則，並限制諮商員的行為，偶而也會出現控制遊戲室內的動物，即故意讓動物不能行動，只能聽自己的命令做事。同時在競爭的過程中，小花會不斷的試圖顯露出自己的能力與優勢。

小風的控制主題較多展現在控制諮商員或環境上，如要怎麼樣擺放動物的位置，諮商員照相要怎麼照等。例如在第十九單元中，小風挑選了一些塑膠動物，把他們一個一個擺在地上，另外還選了一個槌子。遊戲中小風允許諮商員可以替玩具照相，並且告訴諮商師說，要從某一角度照，還要在他用槌子槌到動物的那一剎那按下快門。

（五）撫育

小花與小風皆出現撫育的主題，但小花的撫育主題中，只有出現照顧撫慰自己的行為，在小風的撫育主題中，則同時具備了照顧自己或他人的行為。如小花在第六單元中累積了相當多挫折的情緒，並且覺得遊戲情境是他沒有力量控制的。於是他拿了小桶子、篩子跟一個很大的奶瓶，坐在沙箱前面，用篩子去舀沙，把沙子漏進奶瓶裡面，再把比較大顆的石頭倒進小桶子裡，不斷的重複這樣的行為，顯示他透過玩沙的行為來安撫自己。

而小風在 20 個單元中，有 18 個單元他皆從事與撫育主題相關的遊戲，包括煮東西給芭比娃娃吃、帶芭比娃娃去看醫生、及幫她打扮等。然可發現，小風的遊戲內容大多停留在操弄，比較少發展出劇情。在照顧自己方面，小風偶爾會拿起梳子梳自己的頭髮，或者是讓自己照一下鏡子，和照顧別人的內容比起來，小風花在照顧自己的時間上顯得相當的貧乏。

（六）攻擊

攻擊主題指的是兒童利用玩具對諮商師表現敵意，或者是透過玩具進行打架、戰鬥的遊戲。在小花與小風的遊戲中，兩人出現攻擊主題的次數皆不多，小花只有在第十六單元中有出現對諮商師表現敵意的行為。小風也曾經在遊戲治療單元中出現攻擊諮商師的行為，之外，小風還出現讓玩具互相攻擊的遊戲內容。

五、小花與小風遊戲主題改變歷程

分析小花與小風遊戲主題改變歷程，可以看到兩種不同的模式，分別說明之。

（一）小花遊戲主題改變歷程

小花在第一個單元與諮商師初步建立關係後，很快的進入精熟與控制主題的循環（請參見表 3）。

小花一進入遊戲室就出現了注視著玩具櫃、打量四周等探索遊戲室的行為，在諮商員反應出小花的緊張與害怕之後，小花走向玩具櫃，開始和諮商師聊天，跟諮商師分享他以前玩玩具的經驗。顯示出在遊戲治療開始時，小花需要和遊戲室與諮商師建立關係，建立初步的信任後，才慢慢的讓自己玩出主要的心理議題，即精熟主題。

從第一單元短暫的探索遊戲室與建立關係後，直到第七單元，可以看到大多數的

時間，小花都出現和精熟主題相關的遊戲行為。例如小花會選擇玩飛鏢，並且希望自己的分數可以一次比一次好，他會透過很多方式來達到這個目標，例如：用不同的姿勢射飛鏢，站在不同的位置，射飛鏢時發出不同的聲音等。但是結果常常不如預期，他則會出現短暫的探索行為，看一看有沒有其他的玩具，或者是以敲東西、打雙截棍來發洩自己的情緒，或是移動鏢靶來試著解決困難。然而當小花在射飛鏢、玩高爾夫球的遊戲中，一直無法達到自己設定的目標時，他就會出現撫育或是控制的主題，例如在第二、第三、第四單元當中，精熟主題後，小花出現了控制的主題。似乎透過玩沙子、操弄沙子的行為，以及清理掉在地上的沙子，小花獲得了控制感。在第六、第七單元中，小花則是讓自己躺在大娃娃屋中，透過敲打特定的節奏，宣洩負向的情緒，照顧自己受挫的感覺。

當小花累積了一定程度的精熟感，滿足了某種程度上感覺有能力的需要後，小花即改變進入「控制」主題。在第八到第十七單元中可以看出，獲得了基本的成就感之後，小花開始和諮商師玩競爭性遊戲，然而競爭性遊戲中充滿對遊戲內容、規則及關係互動的控制。然而從第十六、十七單元開始，小花除了控制主題外，再度出現精熟的遊戲主題。例如第十六單元，小花贏了諮商師之後，把棋收起來，開始進行射飛鏢的遊戲。或是可以一邊跟諮商師玩競爭性遊戲，一邊做其他的事，如第十七單元剛開始時，小花一邊畫畫，一邊跟諮商師下棋。從這兩點可以看出，小花控制的需求已經沒有那麼強烈，可能在某種程度上，小花想要控制情境的需求已經或得滿足。

從第十八單元開始，小花的遊戲主題當中，精熟與控制的主題再次結伴出現，即在單一單元中，可以同時看見精熟與控制主題，且精熟主題的投入程度較控制主題高，也就是說，小花再次進入以精熟主題為主的情境中。而此時精熟主題，與第七單元前的精熟主題不同，如挫折忍受度提高。在之前的精熟主題中，小花常會因為達不到自己的目標而感到挫折，進而出現探索遊戲室的行為，或是發洩自己的怒氣，但是在這時的精熟主題中，幾乎看不到小花探索遊戲室的行為，似乎他只需要短暫的發洩一下自己的情緒，就可以繼續原本正在進行的遊戲。小花的創造力也提升。在此時的精熟主題中，也可以看到小花更有創造力，除了可以想到很多不同的方法來達到目標外，他還可以有一些設計，讓自己玩得更順手。例如在第十九單元中，小花利用黏土跟 A4 的白紙，在褲子上做了一個類似吊環的東西，這樣球桿就可以跟著他到處移動，他不需要一直跑來跑去拿不同的球桿。也出現更多的替代方案出以及有創意的玩法。

（二）小風遊戲主題改變歷程

小風的遊戲主題改變歷程則分為三部分，從一開始探索並與治療師建立關係，到以撫育為主題，慢慢的和治療師建立信任關係，以及最後循環性的遊戲主題交替出現（參見表 4）。

小風的遊戲治療單元中，可以分成兩個主要的脈絡。一條是建立關係主題，從探索與建立關係開始，接著貫穿整個遊戲治療單元。在治療一開始時，小風一方面探索遊戲室，一方面透過各種方式和治療師建立關係，並一再的測試治療師是否值得相信，想瞭解當他出現攻擊治療師或者是多透露一點訊息讓治療師知道時，治療師會有什麼反應。另一條脈絡則先是以撫育主題為主，一開始小風出現的內容都是照顧別人，替別人付出，顯示出在這些照顧別人的行為中，小風也滿足了自己沒有被呵護、照顧的需要。而在滿足了基本被照顧的需要後，小風開始感受到自己是有能力的，開始出現了精熟或是控制主題。在精熟主題中，小風主要想要知道自己可以完成一些事情，達到原本設立的目標，並且對自己的表現感到滿足

（三）小花與小風遊戲主題改變歷程的比較

在小花與小風的遊戲主題歷程中可以看到他們在處理核心心理議題時可能是反覆循環出現的。例如小花不斷交替玩出精熟與控制的主題，小風則是在展現建立關係的同時，精熟與控制的遊戲主題也交替出現。這個歷程可能暗示了身體受虐兒童在處理心理議題時並不是直線性地。身體受虐兒童可能有許多不同的心理需求或議題需要處理，而這個處理過程是一個循環交替的過程。也就是身體受虐兒童在滿足了部分的心理需求後，心理能量可能會轉向投入處理另一個心理需求，在第二個心理需求獲得部分滿足後，他們會再回頭面對之前處理過但還未完全結束的心理議題。

對於這個反覆循環現象的瞭解可以協助諮商師瞭解身體受虐兒的心理動力，並降低諮商師的焦慮，協助諮商師不會因為兒童已處理過心理議題的再出現就質疑諮商的成效。然而面對心理議題處理可能是透過遊戲主題反覆循環出現的現象是僅出現在身體受虐兒的遊戲主題改變歷程中，或是受創兒童甚至一般兒童在處理心理議題時普遍的現象，則有待進一步的研究。

從受虐事件對兒童的影響來看，受虐會讓兒童在認知上產生扭曲，認為自己受到虐待是應該的（闕漢中譯，1999），並且產生負向的自我形象、低自尊、與自卑（李開敏，1997）。而在小風與小花的遊戲主題當中，兩人皆出現大量與精熟主題相關的遊戲內容，透過這些遊戲，可以幫助小花與小風建立我能感，讓他們覺得自己是有能力，可以完成自己的目標，進而提升他們的自我效能。此外，身體受虐兒童對於虐待在心理上會產生無助感，即兒童不明白為什麼自己會受到虐待，久而久之會讓兒童對被虐待這件事感到無助，甚至對他周圍的環境連帶產生無助感（黃慧涵，2000；黃錦敦，2004）。因此，對兒童而言，創造一個他可以控制的環境是重要的，這也可以說明何以在研究結果中，小花的遊戲主題以控制為主，而小風的遊戲主題中，也有出現相當比例的控制主題。

回顧小花與小風的遊戲主題歷程可以發現，對小風來說，建立關係主題中不斷的

重複出現，實際上，許多文獻都強調建立一個信任的關係對受虐兒童是重要的，主因是兒童對環境的經驗是他無力控制，對重要成人的經驗則是最應該照顧他們的親人反而是施虐者（史莊敬、李明晉，2002），因此他們常會出現與信任有關的議題，需要反覆的測試成人是否值得相信（沈慶鴻，2001；Kot et al., 1998）。回顧前人的研究可以發現，對受虐兒來說，受虐事件本身打破了親子的安全依附關係（Gil, 1991），根據統計，受虐兒童屬於不安全依附類型的比率高達 70 ~ 100%，且有 80% 以上的受虐兒童的依附類型是分裂 / 混亂型依附（Toth & Cicchetti, 1993），這種不安全的依附關係導致受虐兒往後和他人建立關係上也很困難，因此在治療一開始時，建立關係對受虐兒來說是重要的（Howes, Cicchetti, Toth, & Rogosh, 2000）。

而小花與小風在建立關係主題上有所差異的原因，可能要回到兩人的背景資料來討論。小花從入院開始直到接受遊戲治療時，已經在育幼院中生活了六年，有遊戲治療的經驗，且已認識諮商師一年多。這顯示出小花對於育幼院的環境已經相當熟悉，和治療師也建立一定之關係，而小風才剛進入新環境，還在適應。故在建立關係主題上，小花只需要一小段準備的時間，讓自己有心理上的預備要進入遊戲治療，建立關係的需要即可被滿足。而小風則需要在整個遊戲治療歷程中，不斷的建立和諮商師的信任關係，並且在第一、二單元有較多探索主題出現，幫助自己去認識遊戲治療室，在有基本的安全感後，才可以在治療歷程上繼續前進。而且即便小花與諮商師熟識，也有接受遊戲治療的經驗，他仍然需要和諮商師與遊戲室建立關係，只是很明顯，小花在建立關係這個主題上的時間就比小風少很多。

伍、結論與建議

一、結論

本研究發現身體受虐兒童遊戲主題包括了探索、建立關係、精熟、控制、撫育及攻擊，其中精熟主題出現頻率最高。雖然兩位身體受虐兒童的遊戲主題改變歷程不盡相同，例如一位兒童的遊戲主題改變歷程為先和諮商師建立關係，之後進入到能力感的養成，再滿足控制需求，最後回到能力感與控制的主題。而另一位的遊戲主題改變歷程為一方面展現關係建立及撫育，另一方面則展現精熟及控制主題。

二、研究限制

本研究為初探性研究，是依照國內外學者的研究結果來發展初始性遊戲主題分析大綱。由於以身體受虐兒童的相關研究仍然不多，因此在發展遊戲主題分析大綱時，研究者結合 Giordano 等人（2005）針對一般兒童的遊戲主題分類，及孫幸慈（2006）

以身體受虐兒童團體遊戲治療所發展之遊戲主題，為本研究之分析大綱。因此在分析資料時，可能會受到分類方式及美國與台灣在文化上的差異之影響。

其次，本研究的研究對象只有兩位，因此在研究結果的推論性上有所限制。再者由於資料龐大，加上時間因素與現實考量，即使研究者不斷參考多方資料，一再檢視文本，並與協同分析員反覆討論以形成遊戲主題，但仍可能受限於研究者本身的經驗與盲點，很難將所有的遊戲主題均考慮在內，有可能簡化了案主的遊戲主題歷程。

三、建議

(一) 對未來研究的建議

本研究僅就兩位身體受虐兒之遊戲主題及其變化歷程進行分析，仍屬較侷限單一的個案分析形式，建議將來研究能擴大研究對象數量，並可針對身體受虐兒遊戲主題改變歷程進行進一步的歸納分析，探究其可能之變化模式。本研究僅就身體受虐兒之遊戲主題進行分析，建議將來研究可針對不同受虐兒童，比較不同受虐兒童之遊戲主題及變化歷程。另外，研究中的兩位身體受虐兒童，皆出現大量的精熟與控制主題，然而這兩個主題在過去相關的研究中，是較少被提及的，大多數的研究都關注在信任關係或是創傷經驗的出現。因此建議未來的研究可針對精熟與控制議題深入討論。

(二) 對身體受虐兒童實務工作的建議

本研究發現身體受虐兒童遊戲主題包括了探索、建立關係、精熟、控制、撫育及攻擊，其中精熟主題出現頻率最高。透過瞭解身體受虐兒童的遊戲主題或可探究其心理動力，幫助遊戲治療師更瞭解這類兒童的內心世界，並協助在實務工作中提升諮商效能。意即在瞭解他們的內心衝突或需求後，將其內心的衝突或需求透過遊戲治療師當下同理性的內容或情感反映，除了展現治療師的瞭解與接納外，也提供自由讓個案有空間更客觀地面對自我的議題。例如身體受虐兒展現出需要照顧撫育的遊戲主題，治療師同理性的反應，會讓兒童更能覺察自我的缺乏與需要。

再者，遊戲主題並不是一個需要解決的心理議題，治療師除了需要有對遊戲主題的瞭解與接納外，也需要有很高的自我覺察。身體受虐兒童可能在遊戲主題中展現許多的需求或掙扎，如精熟與控制。身體受虐兒童可能會展現對自我能力的懷疑或誇大自我的能力，治療師可能需要覺察自我對這類兒童心理需求的反應，是否會出現過分介入，如刻意強調個案能力而忽略個案的自我懷疑。再者這類兒童可能展現出許多想要控制諮商師的行為。如何透過治療性的反應，協助身體受虐兒提升我能感，但是不是助長其展現操控治療師的行為是很重要的。

其次，建議在臨床實務中尊重孩子在治療歷程中的差異性並接納孩子個別的步調。回顧整個遊戲主題分析歷程，小風不斷的出現建立關係任主題，但是小花卻沒有

這樣的情形出現，諮商師需要提醒自己，每個兒童都是獨特的個體，信任主題的重要性只是一個普遍的趨勢，但是並不代表每個身體受虐兒童都一定會玩出跟信任有關的主題。因此當實務工作者與身體受虐兒童工作時，需要接納每個孩子個別的需要及配合其步調。

參考文獻

- 內政部兒童局（2012）。**兒少保護數據分析**。檢索日期：2012.03.20。取自 http://www.cbi.gov.tw/CBI_2/internet/main/doc/doc_sec.aspx?uid=128。
- 史莊敬、李明晉（2002）。受虐兒童遊戲治療之初探。**國教天地**，148，19-27。
- 李開敏（1997）。受虐兒童常見之心理與行為特徵。兒童少年保護區域性福利會議。台北。
- 沈慶鴻（2001）。由代間傳遞的觀點探索婚姻暴力對目睹兒童的影響。**中華心理衛生學刊**，14（2），65-86。
- 林美珠（2002）。兒童中心遊戲治療——兩個自我療癒之例子。**輔導季刊**，38（3），14-31。
- 林家如（2005）。**身體受虐兒童在遊戲治療中改變歷程之分析研究**（未出版之碩士論文）。國立高雄師範大學，高雄。
- 洪意晴（2007）。**目睹父母婚暴兒童在遊戲治療中之遊戲主題的改變歷程**（未出版之碩士論文）。中國文化大學，台北。
- 孫幸慈（2006）。**身體受虐兒童團體遊戲治療歷程之分析研究**（未出版之博士論文）。國立高雄師範大學，高雄。
- 陳晉杰（2002）。**從社工員角度看我國現行家庭暴力防治法在兒童保護上的運用——以中部四縣市之家庭暴力防治中心為例**（未出版之碩士論文）。靜宜大學，台中。
- 陳淑珍（2002）。**一位受虐兒童在沙戲治療歷程之分析研究**（未出版之碩士論文）。國立台南大學，台南。
- 陳慧鴻（1999）。**沙箱治療對受虐兒童生活適應之影響歷程研究**（未出版之碩士論文）。國立台南大學，台南。
- 黃慧涵（2000）。**身體受虐兒童遊戲治療中的遊戲行為之分析研究**（未出版之博士論文）。國立彰化師範大學，彰化。
- 黃錦敦（2004）。**受虐少年接受寄養安置之適應歷程研究**（未出版之碩士論文）。國立高雄師範大學，高雄。
- 蔡伯英（2001）。**迢迢的回家路——高雄市受虐兒童安置於寄養家庭生活適應之探討**（未出版之碩士論文）。國立高雄師範大學，高雄。
- 蔡毅樺（2007）。**目睹婚姻暴力兒童手足遊戲治療主題及互動行為之探究**（未出版之碩士

- 論文)。國立暨南國際大學，南投。
- 闕漢中(譯)(1999)。兒童青少年社會工作(原作者:P. Allen-Meares)。台北:洪葉文化。(原著出版年:1994)
- Benedict, H. E., & Mongoven, L. B. (1997). Thematic play therapy: An approach to treatment of attachment disorders in young children. In H. G. Kaduson, D. Cangelosi, & C. Schaefer (Eds.), *The playing cure: Individualized play therapy for specific childhood problem* (pp. 277-316). New York: Jason Aronson.
- Brown, E. J. (2003). Child physical abuse: Risk for psychopathology and efficacy of interventions. *Current Psychiatry Reports*, 5(2), 87-94.
- Gil, E. (1991). *The healing power of play: Working with abused children*. New York: The Guilford Press.
- Giordano, M., Landreth, G., & Jones, L. (2005). *A practical handbook for building the play therapy relationship*. New York: Jason Aronson.
- Holmberg, J. R., Benedict, H. E., & Hynan, L. S. (1998). Gender differences in children's play therapy themes: Comparisons of children with a history of attachment disturbance or exposure to violence. *International Journal of Play Therapy*, 7(2), 67-92.
- Howes, P. W., Cicchetti, D., Toth, S. L., & Rogosh, F. A. (2000). Affective, organizational, and relational characteristics of maltreating families: A systems perspective. *Journal of Family Psychology*, 14(1), 95-110.
- Karen, G. D., & Frank, Y. W. (2002). *Community psychology* (3rd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Kot, S., Landreth, L. G., & Giordano, M. (1998). Intensive child-centered play therapy with child witnesses of domestic violence. *International Journal of Play Therapy*, 7(2), 17-36.
- Landreth, G. L. (2002). *Play therapy: The art of the relationship* (2nd ed.). New York: Brunner-Routledge.
- Pearce, J. W., & Pezzot-Pearce, T. D. (1994). Attachment theory and its implications for psychotherapy with maltreated children. *Child Abuse and Neglect*, 18(5), 425-438.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Rogosch, F. A., & Cicchetti, D. (2004). Child maltreatment and emergent personality organization: Perspectives from the five-factor model. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 32(2), 123-145.
- Scott, T. A., Burlingame, G., Starling, M., Porter, C., & Lilly, J. P. (2003). Effects of individual client-centered play therapy on sexual abused children's mood, self-concept, and social competence. *International Journal of Play Therapy*, 12(1), 7-30.
- Toth, S. L., & Cicchetti, D. (1993). Child maltreatment: Where do we go from here in our treatment

of victims? In D. Cicchetti & S. L. Toth (Eds.), *Child abuse, child development, and social policy* (pp. 399-437). Norwood, NJ: Ablex.

Case Study of Play Themes in Play Therapy with Physically Abused Children

Shih Hsuan Ku¹ and Mon-hsin Wang Flahive^{2*}

¹Student Counseling Center of Nantou County

²Department of Counseling Psychology, Chinese Culture University

Abstract

The purpose of this study is to understand the play themes of physically abused children and the changing process of these play themes from play therapy. Thirty-nine play therapy sessions of 2 physically abused children were transcribed, and the play themes in these sessions were analyzed.

Six play themes were identified, including power/control, mastery/competence, exploratory, nurturance, relationship-building, and aggression. The main play theme is mastery/competence. A difference in frequency is apparent between the 2 children for power/control, exploratory, nurturance, relationship-building, and aggression.

The changing process of the play themes is different between the 2 children. The relationship-building theme was initially demonstrated and changed to mastery/competence and power/control themes circulatively. The other child initially demonstrated the themes of relationship building and nurturance, and the themes of mastery/competence and power/control followed. The relationship building, mastery/competence, and power/control themes were shown circulatively during the latter portion of therapy.

Keywords: physically abused children, play therapy, play theme

* Mon-hsin Wang Flahive: Assistant Professor, Department of Counseling Psychology, Chinese Culture University. Email: wmx7@faculty.pccu.edu.tw