

一個家暴家庭親子互動遊戲治療的互動改變歷程分析

鄭如安¹ 藍菊梅²

摘 要

本研究目的是探討親子互動遊戲治療歷程中親子互動的轉變情形。研究對象為有身體虐待情事、單親且低收入戶的母子，研究者引用 Jernberg(1989, 1993)所提出結構性、參與性、撫育性和挑戰性等四個具體的親子互動向度，設計一系列的親子互動遊戲介入，並將親子互動遊戲介入後的親子互動過程，視為本研究的重要事件，予以錄影及轉譯成逐字稿後進行分析。資料分析採樣版式的分析方法。研究結果顯示：運用親子互動四向度可以協助諮商師概念化親子互動關係；以親子互動四向度進行評估時的注意事項宜再進一步探討；親子互動遊戲初期會自然呈現親子衝突的現況；親子互動遊戲介入的過程，遠比遊戲本身的内容來得重要，親子間彼此會透過互動遊戲去調整自己最需要調整的地方；親子互動遊戲有助於兒童建構新的正向安全依附經驗；專門設計給親方回饋的單元極具實務價值。

關鍵字：親子互動、諮商、改變歷程。

鄭如安¹ 美和技術學院（通訊作者，hope.cheng@msa.hinet.net）

藍菊梅² 長榮大學臨床心理學系

緒 論

由研究者從事多年兒童諮商的實務經驗發現，面對許多兒童個案，除了個別諮商或個別遊戲治療的處遇外，若能介入到親子或整個家庭成員之間的互動，其效果會更好。畢竟家庭是兒童生長的重要場所，當家庭中的成員能夠瞭解兒童的內在感受，提供適當的家庭環境作做為兒童的依靠，這樣對於兒童的復原會有很大的幫助（鄭如安，2005，2008）。

Wachtel(1994)指出早在八〇年代，許多家族治療師就發現，在進行有兒童參與的家族治療時，遊戲的介入是非常重要的，因此，他們開始向遊戲治療師及家族治療師說明遊戲進入家庭的重要性。這樣的論點正說明以親子關係修復及家庭重建為目標的處遇內容，可以透過遊戲創造出新的親子正向互動經驗，讓兒童有新的矯正性情緒經驗，進而重新建立安全的親子依附關係。由此可知，諮商師運用遊戲活動，促進親子間正向且合宜的互動，調整親子間過於疏離、衝突或黏膩的互動，這是極有實務價值的。

親子互動遊戲介入也就是在這樣的理念脈絡下建構形成，它不同於個別的遊戲治療、親子遊戲治療，也不同於親職教育的諮詢或父母諮商；它是以親子作為介入的主體，治療的目標不再限於兒童症狀的改變，親子互動的改善及親子關係的修復才是治療的重點（鄭如安，2006; Kashani & Allan, 1998; Wolfe & Bourdeau, 1987）。Everett-Bailey(2000)認為這樣的理念是將家庭視為諮商的資源，使得兒童治療可以朝三個方向規劃：1.運用遊戲處理孩子或親子間的問題、2.訓練及提升父母的能力以解決孩子的問題、3.讓父母和孩子同時進行諮商。這三點也是親子互動遊戲介入理念的基礎。

親子間許多正向的互動及表達，是不需要藉助口語來傳達的，親子互動遊戲的介入，常是透過實際的互動來促進親子關係的改善，這樣的特點對於諮商師在面對不擅長或不習慣以

口語表達的父母時極有實務上的應用價值，余漢儀（1999）的研究指出國內官方通報系統中的資料顯示，施虐者的教育程度多屬國小、國中，社經特質愈低的社區，所通報的兒虐案例愈多且複雜。鄭瑞隆（2002）的研究也指出兒童虐待的施暴者大多數是30歲至50歲間之中年人，教育程度中下、職業地位不高之勞工階級，以及工作不穩定者或家庭管理者，他們的生涯、家庭經營、子女管教等均面臨重大壓力。這類族群的特色就是不習慣以我們教導的所謂正向溝通的口語表達方式與孩子互動。因此，親子互動遊戲的介入是透過實際的遊戲活動讓親子互動，是以親子為主體，又不強調口語的表達，這對於此一族群在實務上極為適切。

諮商歷程研究重視諮商過程中事件脈絡的微觀分析，以建立臨床可應用的理論模式（Greenberg, 1986）。諮商歷程研究認為並不是每一個過程在諮商中都是同樣重要，或具有類似的意義，重要的是應把整個諮商過程分成幾個不同的對話段落(episode)或「事件」(events)，然後去瞭解這些在臨床上重要而有意義的時段或「事件」，在諮商過程中的脈絡所代表的意義。Elliott(1983)也認為「事件」是研究諮商改變歷程的最佳單位，因為「事件」可能是造成改變的來源，也可能和治療中的改變歷程有關。

Rice 和 Greenberg(1984)建議以「事件」取向研究改變的歷程，研究者應該將研究的焦點鎖定在當事人身上，研究其行為序列(sequence)或組型(pattern)，也就是在實際的諮商歷程中，找出某種行為變化的特定段落進行分析，以瞭解當事人的改變歷程；這也是「事件」之所以重要的原因。正如陳秉華（1994）所言：在此諮商師與當事人互動的段落中，發生與經驗著有意義的時刻，雙方共同朝向某個小的諮商目標而努力。

綜上所述，本研究是以有身體虐待情形且是低收入戶的親子為研究對象，以親子互動遊戲介入後的親子互動作為本研究的重要事件，探討整個諮商歷程過程中親子互動的轉變情形為何。

一、遊戲是改善親子互動的有效媒介之探討

親子互動遊戲介入非常重視以遊戲的方式介入，在此將針對遊戲能有效改善親子互動的理念說明如下。

（一）遊戲對兒童的成長有正面的影響

Landreth(2002)認為遊戲是兒童自發的行為，兒童在遊戲過程中是充滿愉悅、自發且不必有特定目標的。兒童本身建構遊戲的內涵，並體驗遊戲過程中的感受。遊戲是一種特殊的媒介，可以促進兒童的語言表達、溝通技巧、情緒發展、社交技巧以及認知能力的發展(Landreth, 2002)。Schaefer(1983)提出遊戲有四個主要的功能：1.生物的功能：學習基本的技巧，發洩過多的精力與動覺的刺激；2.個人內在的功能：探索對自己身體、心理、身體和認知方面的瞭解；3.人際關係的功能：發展社交技巧；4.社會文化的功能：透過遊戲互動模仿成人的言行。

（二）遊戲本身就具有療癒的功效

遊戲是孩子最自然的語言，遊戲提供給兒童表達感受、發洩壓抑情緒的機會。兒童最習慣也最喜歡的東西是玩具，他們大部分的時間花在遊戲上。他們可能不會用語言來表達挫折、憤怒，但很習慣透過遊戲玩出他們的挫折和壓力(Landreth, 2002)。兒童有創造的能力，善用其生活經驗來創造幻想和故事；或是透過遊戲媒介，以口語或非口語的方式，或各種隱喻、象徵的手法來展現內在世界，並經由假裝扮演的方式來預演生活中遭遇的難題，或問題的解決方法（孫幸慈，2001；Ariel, 1992; Ariel, Caryl, & Tyano, 1985）。

（三）親子互動遊戲可以有效調整親子間的互動

將遊戲運用於親子互動過程中，在諮商師陪同親子一起遊戲的同時，諮商師對於孩子的特質、行為和情感，皆傳達出同理、接納與感興趣，這樣的過程也是給父母作示範。此外，諮商師更可以運用親子遊戲來調整權力控制過度失衡的議題，協助兒童在情緒和認知上有所

抒解與頓悟，並能讓兒童感受到被支持和接納(Schaefer, 1983, 1994)。

二、從安全依附關係與系統觀的觀點論正向親子互動的重要

本小節從安全依附關係與系統觀的觀點，論述親子互動改善的重要性。

（一）正向親子互動與安全依附關係的建構

嬰兒和父母的依附行為被視為是一種天生的機制，用以促進生存(Bowlby, 1969)。在成長過程中，照顧者持續參與、警覺與回應嬰兒的情緒、行為與感受，嬰兒則以哭、笑和注視等方式回應，待其能自主地移動身體時，則會以跟隨著成人的方式來維繫這種互動(Booth & Lindaman, 2000; Briesmeister & Schaefer, 1998)。依附的發展是一種持續性的動態歷程，身心健康的父母和子女間這種雙向愉快、生理上親密和充滿同理的回應，讓兒童能發展出安全的依附(Ainsworth, 1989; Bowlby, 1969)。

個人對依附的需求並不是在嬰兒期就結束了，健康的、相互的、愉悅的親密關係是每個人終其一生都需要的。依附關係對不同階段的人都會有影響，是因為個體依早期和照顧者間的互動品質，發展出自己的內在運作模式(internal working model)，其中包含了信念、對照顧者的期望，和評價自我是否值得被照顧及注意(Bowlby, 1969)。此一內在運作模式影響個體與其外在世界的互動，有些諮商學派相信後來持久穩定的人際經驗，仍有可能修正此內在運作模式。例如人際歷程取向的治療師就運用治療當下，讓當事人有矯正性的情緒經驗，藉此關係來修通當事人早年受挫、沮喪的人際關係(Teyber, 2000)。

因此若要改變兒童的內在運作模式，就必須不間斷地呈現正向經驗給兒童，若能有效訓練父母透過實際的互動，滿足兒童的親密性和一致性的需求，那一定能改善兒童的依附關係及親子關係，這也是為什麼正向的親子互動如此重要(Booth & Lindaman, 2000; Briesmeister

& Schaefer, 1998)。

(二) 從系統觀的觀點論正向親子互動的重要

個別諮商的治療典範是以人的心理動力為焦點，持內在病理(intra-pathology)之觀點；系統取向的治療典範主張個人的病因係由系統中運作而來，治療的焦點是針對系統中人與人的互動，持人際病理(inter-pathology)之觀點(Feldman, 1989)。在系統理論裡，互動為一主要原則，強調人與環境之相互性，及人與他人之間的相互性。家庭也是一個系統，每個家庭都會發展出一套獨有的家庭規則、權力結構、互動型態及解決問題的模式。當家庭系統健全時，其中成員也會很健全；當整個家庭系統陷於困擾狀態時，則家庭成員會顯出病症，且通常是家庭成員中的某一位會有較明顯的病症，病症的種類從生理的疾病、行為的偏差到精神病不一而足（曾端真，1996）。

系統觀的治療取向者主張兒童的行為問題需在家庭背景脈絡下瞭解，父母會深切影響兒童的生活適應及其行為，這種影響可能延續到個人的一生。因此父母和家庭環境不再只被當作治療背景，父母在整個治療過程中，不僅是諮商師的協助者，更是孩子改變的媒介，父母在治療典範中是不可或缺的變項(Briesmeister & Schaefer, 1998; Gil & Sobol, 2000)。

親子互動遊戲介入是透過有趣的遊戲，協助父母與孩子間能有健康且親密的正向互動，親子關係的改善更勝於症狀的改變，相信透過此一次系統的改善，可以帶動整個家庭系統的改善。

三、親子互動遊戲設計之理念基礎與實務

本小節將介紹有關親子互動遊戲的源起、理念基礎、諮商師的任務、親子互動遊戲的目標及親子互動遊戲的設計。

(一) 親子互動遊戲的源起

親子互動遊戲的設計係根據 Jernberg(1979, 1989, 1993)在六〇年代所提出的治療性遊戲(theraplay)，此治療模式最早是一種短期但深層

的支持性治療方式，此治療方法背後的理論基礎，奠基於人際關係理論學者 Kohut 所倡導的自我心理學、Winnicott 的客體關係理論以及依附理論。治療性遊戲實際應用於參與芝加哥數百個啓始計畫(Hard Start)的數千個行為問題或貧窮孩子。經過三十年來，治療性遊戲之非語言、非解釋及非急迫性的特性，對於不同類型的孩子特別有幫助。在這過程中也驗證：許多有困擾的孩子都是在早期無法與父母發展良好的依附關係，之所以會如此的一個重要原因就是父母與孩子間不良的互動(Jernberg, 1979, 1989, 1993)。因此，治療性遊戲的過程會根據 Jernberg(1979, 1989, 1993)所提出結構性(structure)、參與性(engagement)、撫育性(nurture)和挑戰性(challenge)此四個具體的親子互動向度，進行親子互動遊戲的設計；此四個向度可以作為親子互動品質的評估（鄭如安，2005），亦可根據此設計適切的互動遊戲而運用在親子互動上（鄭如安，2005，2008；鄭如安、廖鳳池，2005）。

鄭如安（2005）指出以親子互動的四個向度進行評估的內涵，並不是針對每個諮商單元以此四個向度進行評估，而是協助諮商師及社工概念化個案；亦即建議在進行一段時間的諮商後，以此四個向度進行歷程或階段性的評估。即使以此四個向度進行評估時，仍須對親子互動做一整體的描述，深入且全面地看到親子互動的品質與狀況，這比僅是以此四向度做歸類和量化來得有意義。因此，本研究雖是以 Jernberg 所建構的親子互動四個向度來設計親子互動遊戲，但重點仍是想瞭解整體的親子互動轉變情形，而不是僅聚焦在四個向度上的轉變。

(二) 親子互動遊戲設計的理念基礎

諮商師除了以上述四個向度設計親子互動遊戲介入之外，在實務運用上，會在進行幾次的親子互動遊戲介入後，運用這幾次的親子互動過程錄影帶，和個案約定在下一次的諮商單元中一起觀看、討論並給予回饋，此稱為回饋

單元。茲將此四個向度及回饋單元在親子互動遊戲介入中的應用簡單說明如下：

1. 結構性

諮商師引導親方透過具體明確地陳述遊戲規則，界定明確的活動區域、時間的限制等方式以建構出清楚的界線，然後在這界線範圍之內，允許且鼓勵孩子自在地探索(Lindaman, Booth, & Chambers, 2000)。

2. 參與性

在諮商室中接受諮商的兒童，他們常表達出的一種表面訊息是「你們都不要理我，讓我一個人獨處」(Lindaman et al., 2000)，其原因多半是因為他們過去有許多不好的人際互動經驗。此時，諮商師要做的就是透過說明或示範，引導親方能對子方有同理的瞭解及鼓勵，讓親子能一起從參與一個有趣的活動中，建構出愉悅關係的經驗。

3. 撫育性

在諮商過程中要滿足孩子的情感需求，會使用許多撫育性的活動，例如親子相互餵食、擦拭乳液、擁抱、在毯子上翻滾等活動，這樣的活動提供孩子重新經驗這個世界是溫暖的、安全的，而且讓他們相信照顧者可以提供符合他們需要的需求(Lindaman et al., 2000)。

4. 挑戰性

在諮商過程中，常是透過活動的過程鼓勵孩子接受挑戰，使其相信自己更有能力或在某些活動上可以表現得更好，而且過程中常是愉悅與快樂的。例如我們會鼓勵孩子接受挑戰，及引導親方給予子方正向的回應，以及子方完成挑戰之後予以獎勵(Lindaman et al., 2000)。

綜上所述，親子互動四個向度的內涵，不僅可以作為親子互動遊戲介入的設計依據，它更是一種能產生正向親子互動的態度。

5. 回饋單元

運用錄影技術將親子互動過程錄下來，然後給予回饋的過程，可以說是一種後設分析(meta analysis)。錄影帶回饋使當事人能更近距離看清楚自己和他人的互動，讓自己看到自己的表情、行為等，對當事人而言就是一種新的

體驗。尤其是錄影帶具有「影像震撼」的效果，讓當事人更具體明白自己的行為和認知間的差距。運用錄影帶回饋還兼具示範的功能，觀看諮商師和孩子的互動。研究者參酌 Jernberg (1979, 1989, 1993)的實務設計，每進行四次左右的親子互動遊戲之後，增加一次回饋單元的介入。在進行回饋單元時，諮商師需把握下述幾點原則：

- (1)將要呈現的錄影帶內容事先挑出來，原則上以三到四段，總共不超過 30 分鐘為原則。
- (2)優先挑選最需改善的親子互動向度，例如過於權控的親方，則可以挑選父母聽從孩子的指示，或父母配合孩子完成某項遊戲的過程。
- (3)回饋過程可以配合諮商師書面的回饋。
- (4)回饋單元的進行以親方一人參與即可，因我們相信親方的態度改變之後，親子互動就會改變。
- (5)原則上每四次諮商後，再進行一次的回饋單元，但亦可根據實際的親子互動狀況而酌予增減。
- (6)每段回饋完後，引導親子表達看完後的感受及體會。

(三) 諮商師的任務

諮商師在進行親子互動遊戲治療時，需瞭解有以下幾個任務，是要透過遊戲來完成的。

- 1.在趣味、無威脅的情境下，建構親子安全的互動關係。
- 2.透過玩具的象徵、投射、宛如替換的過程，協助兒童將壓抑的情緒和創傷事件外顯化。
- 3.引導兒童從親子遊戲過程得到掌控感，提升自尊和能力。
- 4.提供家長一個瞭解孩子內心世界的方式，進而使父母成為整個治療的協同者或諮商師的代理者，可更有效協助親子關係的修復。

(四) 親子互動遊戲的目標

本研究根據文獻建構親子互動的四個向度，因此親子互動遊戲介入的目標，就是期望透過親子互動遊戲能改善這四個向度的親子互動。

- 1.親子互動能有適切的撫育行為，能瞭解和照顧到孩子生理、心理的需求。
- 2.親方能適切地參與和孩子的互動，孩子也樂於親方加入。
- 3.親方能適切地提出規範與規則，孩子也能遵守與配合。
- 4.親子互動時可以有愉悅快樂的互動。
- 5.親方的權力控制已能減緩，成為適切的規範，也容許孩子可以有自己的決定與選擇。

(五) 親子互動遊戲的設計內涵

只要依據前述四個向度所設計的遊戲，均可做為實務上的介入，表 1 是 Lindaman、Booth 和 Chambers (2000)常用來評估親子互動品質的遊戲，親子互動遊戲的設計是很彈性的。以下三點則是在運用親子互動遊戲時要注意的事項（鄭如安，2008）：

- 1.遊戲時間並無硬性規定：例如互相餵食的任務，一個不在乎兒童感受的父母，可能只用了一分鐘就結束，但有的父母可能除餵食之外，還包括清潔、擦拭、講愛語等互動。故執行時間的長短本身就是一個重要的評估指標，當然就沒有一個固定的施測時間。
- 2.沒有標準的親子互動遊戲：在設計親子互動遊戲時需考慮兩個因素，第一是要合於兒童年齡的發展階段；第二則是要將文化背景和成長環境的因素考慮進去，例如對於比較保守的社會或家庭中，所設計的任務是要父女擁抱在一起，可能是會有困難的。若據此任務的互動結

果，說此對父女親子關係不好，則可能是錯誤的。研究者要強調的是可以根據實際需求和實施目的，創造性地設計許多不同的親子互動遊戲。

3.每個親子互動遊戲可能同時產生一個以上向度的互動。例如，相互餵食的活動是根據「撫育」向度的內涵設計，但相互餵食的動過程可能也有結構、參與或鼓勵挑戰的互動。因此，每個親子互動遊戲的設計，僅考慮某一向度內涵來設計，但實際執行時則可能會在不同向度產生效果。

四、遊戲介入改善親子互動之相關研究

(一) 親子互動遊戲介入之相關研究

Morgan(1989)利用前後測的設計，由參與計畫的老師、父母及諮商師分別評估治療性遊戲（親子互動遊戲介入）的治療效果，有 68% 的樣本顯示對自信、自我控制、信任感以及自尊的發展都有正向的影響。Munns、Jenkins 和 Berger(1997)的研究也發現兒童在接受治療性遊戲之後，攻擊與不遵守規範的行為明顯減少。另外有許多個案性的報告都顯示治療性遊戲的正向效果(Jernberg & Booth, 2001;Mahan, 1999)。國內洪慧涓（2004）針對具干擾性行為的兒童與母親互動，以 Jernberg (1979, 1989, 1993)所提出的親子互動四個向度進行衡鑑與分析，以了解其母子互動的特色與品質，其研究結果提出觀察情境的設計應更貼近現實生活、邀請其他家人的參與、親職教育的重點要

表 1 親子互動遊戲名稱及其向度一覽表

向度	遊戲名稱	向度	遊戲名稱
鼓勵挑戰	解謎語	撫育性	彼此餵食
鼓勵挑戰	記住遊戲中的玩具名稱	撫育性	彼此為對方擦拭乳液
鼓勵挑戰	教導	撫育性	彼此為對方梳頭髮
結構性	照著我的方式做	參與性	玩一個大家都熟悉的遊戲
結構性	動物家族擺設擺在一個西洋棋盤上	參與性	相片故事
結構性	照著我排的積木方式排列	參與性	全家畫圖

註：引自 Lindaman、Booth 和 Chambers (2000, pp. 383-392)

由演練代替講述、強調行為是兒童的表達工具等建議。阮慧貞（2002）探討親子互動遊戲與親子關係品質的研究，是觀察在親子遊戲區中親子互動的現象，最後研究者提出一個重要的建議：父母應積極參與和幼兒的遊戲互動，在陪伴幼兒遊戲時多一點實質上的接觸（語言、言神、肢體）、與情感交流，而不應只是被動地在一旁看顧或跟隨，甚至做自己的事。此結果呼應了本研究強調的正向親子互動是需要有身體或心理的接觸，再者就是以親子為主體的介入越接近親子的現實生活情境效果越好，強調非口語及實際的互動也比口頭講述的效果更好。

（二）有關身體虐待親子之相關研究

研究者收集身體虐待親子為主要介入對象的研究，整理鄭如安（2006）、Costas(1998)、Goodwin(2003)和 Smith、Landreth(2003)和 Swift(2001)等四篇研究，茲將其與本研究有關之內容整理如下：

1.針對有身體虐待情形的介入，時間可能要更長或更密集一點。Smith 和 Landreth (2003)針對目睹家暴兒童的親子進行連續密集三週、共 12 次的親子遊戲治療團體，研究結果支持密集式的親子遊戲治療在短時間內能有效達到治療的進展，是未來對危機家庭值得推展的運用模式。另外 Goodwin(2003)則指出有關家暴家庭中的父母親，其背景及問題的異質性大，所以需要處理的議題會比較多，所需要的時間當然就比較多。曾仁美、高淑貞（2005）歸納多數的親子遊戲治療團體都是以十週的過程，每週兩小時的方式介入。因此，面對身體受虐兒童親子的介入，可能每週二至三次的接觸是有必要的，加上他們要處理的議題可能很多，若能延長介入時間也是有助益的，但要延長多少次似乎並未有具體數據，從上述相關研究可以知道可能都要十次以上。

2.介入後的親方在親職壓力和同理態度方面都有顯著改善，進而能改善兒童的問題行為，也能降低親方的虐待傾向(Costas, 1998; Goodwin,

2003; Smith & Landreth, 2003)。這樣的結果似乎說明親職效能的提升是改善身體虐待或家暴行為的重要因素。Costas 的研究結果指出非性侵害的親方透過親子遊戲治療的介入，可以更接納兒童、彼此同理的溝通增加、親子互動時的壓力減少、兒童的焦慮及情緒調適都有正向的轉變。Goodwin 的研究結果指出接受親子遊戲治療團體介入的施虐父母，都有效降低親子壓力及虐待傾向，進而發展更有效的親職技巧、改善親子關係。Smith 和 Landreth 的研究則指出目睹家暴兒童的親子遊戲治療介入，對兒童的自我概念、減少內外向問題行為及增加親子間同理的溝通等向度，都有明顯的正向效果。但在兒童的自我概念此向度上，個別的親子遊戲治療訓練明顯優於親子遊戲治療團體的訓練。之所以會有此差異的原因，可能是每對身體虐待親子的互動模式及發生虐待的背景原因差別很大，因此，個別的親子介入就要比以團體的形式訓練施虐父母，更能符合每對親子的需求。

3.Swift(2001)的博士論文則直接探討家庭遊戲治療介入身體受虐兒童家庭的可能效果，Swift 的研究指出此種以受虐兒童親子或家庭為主體的介入方式，有以下幾點功能：(1)更能夠看到家庭成員之間的互動，也更有可能改變家庭的互動；(2)受虐兒童和施虐親方在治療過程中，同樣受到諮商師的注意，這樣的過程將雙方的地位調整得更為平等；(3)介入過程強調親子間的互動與表達，因此也強調諮商師要能以玩具或遊戲的方式介入，如此才能夠契合兒童的特性，使兒童感受到被尊重，整個家庭互動也才有可能調整；(4)將遊戲介入到身體受虐兒童的家庭，有助於家庭的重整。

4.鄭如安（2006）的研究指出，要針對身體虐待家庭進行家庭關係的修復或重建，就是要協助親方建構一個讓孩子能感受到有安全感的關係。這種安全感的建構其實就是一正向的親子互動，以及一個適當的生活環境。

本研究雖然並未以整個家庭成員為主體，而是僅以親子為介入對象，但 Swift(2001)的研

究強調成員間的互動、運用遊戲介入引導親子表達，及被諮商師平等對待的觀點，也都運用在本研究中。

綜合上述研究，以親子互動遊戲介入身體虐待親子，改善親子互動、修復親子關係方式是適宜的，在介入初期可能仍以個別的方式進行較為適宜。另外在多篇國內外研究的建議中，也發現國內的研究特別強調：1.鼓勵親方更積極地參與遊戲，並鼓勵父母要與孩子有適當的身體接觸(阮慧貞,2002);2.鄭如安(2006)的研究特別指出建構一個安全的生活環境的重要。此兩點差異也提醒諮商師以親子互動遊戲運用到台灣的家庭時，更要在適當時機鼓勵親子多有適切的身體接觸，同時也鼓勵諮商師到家庭進行親子互動遊戲介入。

研究方法

一、研究參與者

(一) 研究對象

茲將參與本研究之親子背景描述如下：

1.家庭背景

案家現有成員有母親(30歲左右，研究對象)、弟弟(小四)和小華(小五，研究對象)三人。個案家庭是一個單親家庭，目前暫住在親戚家。案家同時也是低收入戶，母親在清潔公司上班，每個月收入約一萬餘元。約五年前因為母親的離家及小華父親吸毒、入獄、吸毒過量導致身亡等事件，使得小華兄弟分別被寄養在不同的家庭及育幼院前後約三年。兩年前母親將孩子接回同住，就一直在不同的親戚家輪流寄住。

2.家庭氣氛

以下是從社工的描述及轉介資料中得知。母親平日與小華兄弟互動不多，母親的工作是在中午或下午三點即結束，但母親仍然讓小華兄弟放學後先到安親班，直到六、七點才接小華兄弟返家。平日的三餐都是外食，小華兄弟固定在某家早餐店吃早餐，小華母親下班後再

去結帳，晚餐多半是在外面一起吃自助餐。小華描述最快樂的親子時間是母親帶他們去逛夜市吃小火鍋。

3.親子互動情形

透過詢問社工得知，母親其實一直有不當的管教方式，但都鑑於小華曾有被寄養多年的負面經驗，故未再將親子隔離。之前曾轉介親子兩人進行個別諮商，此次是因小華表達不要上學，而再度被母親打到手臂、大腿及背部多處瘀青及受傷，經社工評估後，邀請母親接受親子互動遊戲之諮商介入。據母親陳述平日要求小華起床、睡覺、洗澡、不要看電視等行為，好好講的時候都沒有效果，一定要母親恐嚇、威脅，甚至打人了才會配合。母親平日對於兩兄弟的功課完全不過問，但是若學校導師或安親班老師反應小華的不當行為時，例如在校撕壁報紙、亂丟東西、不寫功課、考試成績不好等行為，母親會嚴厲地打罵處罰。

小華過去有接受遊戲治療的經驗，所以會很自在想進入遊戲室，若時間未到則會在等待室打電腦、玩玩具。母親則顯得比較緊張拘謹，會一直提醒小華不可以吵到別人或太大聲，若發現有人注視小華，則會表現很抱歉及不好意思的表情。從轉介資料得知，小華對於受虐的情緒是焦慮、緊張，伴隨著擔心母親再度離開的不安全感。母親無任何臨床上的症狀，也無藥酒癮的現象。

綜上得知，小華過去有被寄養的經驗，母親對小華的生活習慣無法有效規範，才出現身體虐待等情事。小華雖有被虐待，但會擔心母親再度離開。因此，此對親子因為過去的經驗，導致他們呈現不當的親子互動，適合以本研究親子互動遊戲介入。

(二) 親子互動遊戲諮商師

由一位具有十年的兒童遊戲治療及親子遊戲治療實務經驗之諮商博士擔任，其曾發表有關親子互動遊戲之相關報告多篇，博士論文也是以親子互動遊戲為主題之研究，故能勝任以親子互動遊戲介入於親子個案。

（三）協同分析者

本研究之協同分析者為某大學臨床心理系之助理教授，擁有中華民國諮商心理師證照，教授兒童諮商和遊戲治療等課程，並有質化研究、歷程研究及協同分析之經驗。

二、研究工具

（一）親子互動遊戲內容與實施

1. 親子互動遊戲設計：本研究親子互動遊戲的設計引用 Jernberg(1979, 1989, 1993)的理論依據，分為結構性、參與性、撫育性和挑戰性等四個親子互動向度，並於三至四次親子互動遊戲單元後，安排一次回饋單元，讓母親更明確瞭解親子互動的狀況，以促進其親職功能。本研究每個單元都設計一親子互動遊戲介入，進行時間約 30 分鐘左右（見表 2），進行歷程摘要於研究結果與討論中說明。
2. 諮商師之親子互動遊戲介入原則：整個親子互動遊戲介入的過程，諮商師從指導、遊戲設

定的角色，逐步地由親子自發決定，到了後期就只是扮演著一個陪伴者、回饋者的角色。

3. 親子互動遊戲介入過程：依據 Jernberg (1993) 的建議，本研究有關每單元親子互動遊戲的介入過程，大概是依下列步驟：(1)親子互動遊戲的說明、(2)示範或引導、(3)陪同進行親子互動遊戲、(4)單元的結束與回饋。

（二）錄影器材

為便於遊戲過程的記錄，研究者以錄影機將遊戲治療過程全程錄影。

（三）親子互動遊戲記錄表

根據前述文獻探討設計遊戲治療過程記錄表，此記錄表包含親子互動遊戲名稱、玩具類別、親子互動遊戲過程與改變轉折處等四個向度；其中親子互動遊戲名稱、玩具類別、親子互動遊戲過程都是根據親子互動的過程加以描述，至於改變轉折處，則是指若此次親子互動遊戲過程中，親子在某互動向度有所轉變，則

表 2 本研究之親子互動遊戲名稱及設計理念簡表

單元	親子互動遊戲名稱	進行時間	設計理念
1	背誦袋子中的物件	30 分鐘	親子衝突的一個重要議題就是權力與控制，親方常會有很多命令、規定，若這些命令、規定沒有被完全遵守，則可能導致親子衝突的發生。因此「請你聽我這樣做」是以遊戲的方式，讓親方體會口語的溝通有很多盲點，許多要求是要在同理、瞭解兒童的狀態之下，配合具體的說明及實際的引導，如此才有可能有正向的親子互動。
2	親子合作疊疊樂	35 分鐘	結構性的遊戲可以有明確的界線、規則，讓親方學習具體告知孩子，並看到孩子的遵守規定，對親方是一種肯定與學習。親方也在孩子執行活動的過程，學習有效的鼓勵方式。執行任務結束不管成功與否，引導親方給予社會性的增強，如擁抱、肯定過程的努力……等，有時還可以配合食物的滋養，更可以增進彼此的關係。
11	結構性遊戲	30 分鐘	
4&6	親子相互擦拭乳液	30 分鐘	一個正向、安全的依附關係，基本上是從生理、心理滿足為基礎，因此生理上、物質上的滋養和提供，是重新建立親子關係的重點之一。「相互擦拭乳液」的活動就是要親子的互動中有更多的滋養與照顧。
9	親子繪本故事	30 分鐘	
10	親子合作作畫	40 分鐘	繪畫對兒童而言，是一種自然的情感表達作用，幾乎所有的兒童從小就喜歡拿著筆到處亂塗，塗鴉使兒童享受控制和宣洩的快感。同時，繪畫也允許兒童將強烈的感覺，以一種能夠被社會所接受的形式表達出來。上述的功能同樣可以在親方運用，加上親子合作作畫，更可以讓他們在一個被允許的情境中，以象徵、隱喻的方式表達內在的感受，也讓親子有不一樣的互動經驗。
5	親子合作演劇	40 分鐘	
7	親子相互化妝	30 分鐘	一個正向、安全的依附關係，基本上是從生理、心理滿足為基礎，一對親子關係不錯的親子，可以有適當且舒服的身體接觸。本活動類似「相互餵食」的活動，只是更著重在身體接觸方面的滋養與照顧。

註：第 3、8 單元是回饋單元，並未進行親子互動遊戲

予以描述。例如小華邀請母親一起遊戲，母親本都回應要小華自己玩，後來小華再次邀請母親時，母親同意且參與遊戲時，則將此轉變加以描述記錄。這些轉變段落的確認是由研究者與協同分析者透過觀看遊戲治療錄影帶的方式予以確認與記錄。

三、資料分析

有關本研究之資料分析係根據樣版式的分析風格(template analysis)方法，形成本研究的資料分析架構，如圖 1。共分成七個步驟，分述於後。

(一) 分析大綱

分析大綱是要協助研究者於大量的文本資料中，像樣版般地將資料歸類。研究者根據前述文獻之探討與分析，針對結構性、參與性、

挑戰性、趣味性等四個向度做為本研究之分析大綱，各向度之定義與內涵整理如表 3。

(二) 親子互動遊戲介入過程錄影及謄錄成逐字稿

將研究對象的遊戲治療歷程加以錄影，並謄成逐字稿以利後續親子互動遊戲行為段落的切割。

(三) 確定分析範圍

根據親子互動遊戲介入後之親子互動遊戲行為段落予以切割。過程中會有親子順利進行該遊戲及不能配合或衝突的過程，茲將此兩種情形的切割原則說明如下：

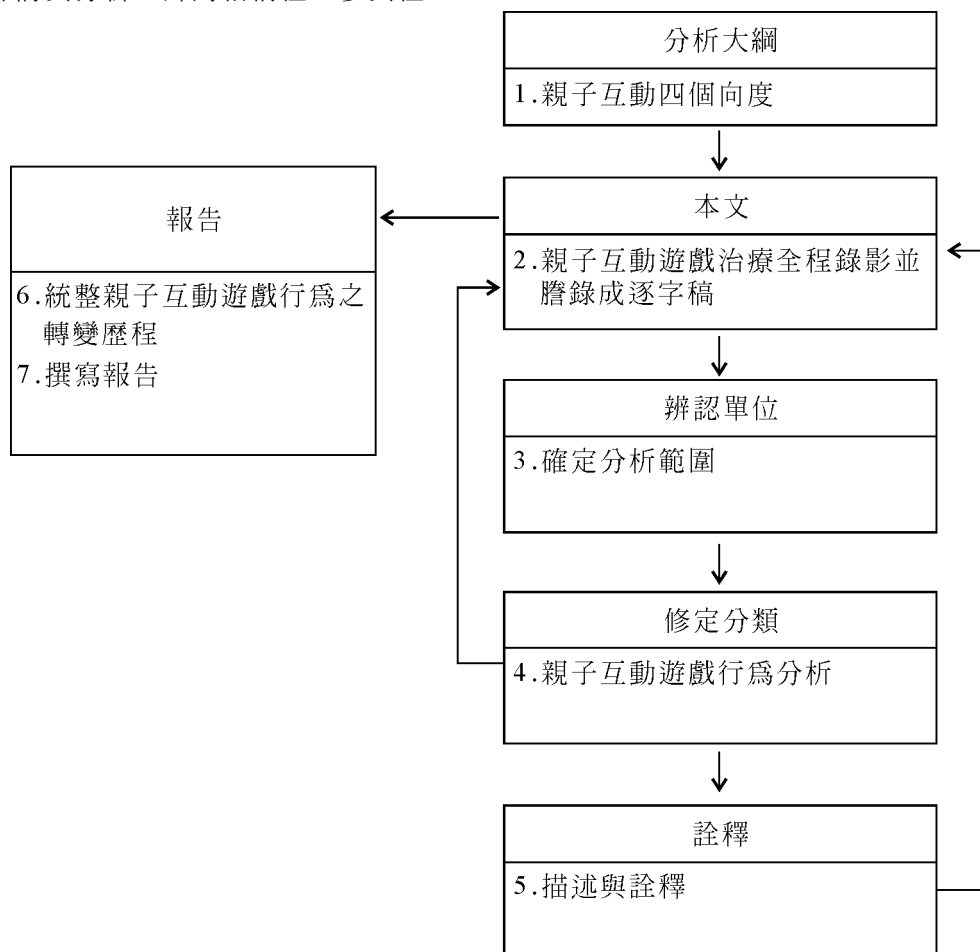


圖 1 本研究之資料分析架構圖

表 3 結構性、參與性、撫育性、挑戰性等向度的定義與內涵

向度	定義	內涵
結構性	父母有能力管理、設限，提供一個安全、有規律和清楚的環境給兒童；並且評估兒童接受父母指示的意願。	1. 父母親能提供一個安全、有規律和適合兒童發展的環境架構給兒童。 2. 兒童能接受父母親的指示。
參與性	父母以適合兒童發展階段與情感狀態的方式，和孩子有愉快的互動。當親子能有愉快的互動，也鼓勵兒童可以愉快地分享。	1. 父母親能夠適當參與兒童和工作。 2. 父母親能與孩子玩得愉快又完成任務。 3. 父母親能顯現同理心的覺察和反應兒童的情緒狀態。 4. 父母親能與兒童同步，情緒同調。 5. 兒童能愉悅地和父母互動。 6. 兒童在參與和父母的互動時，心情是愉悅快樂且投入的。
撫育性	父母能符合孩子的發展與情境的需求，以及辨認孩子的緊張與壓力，並協助孩子處理的能力。評估孩子接納父母撫育性的照顧，並能柔順地回應父母。	1. 父母親對孩子的需求是有回應的、同理的。 2. 父母親能給予舒適的身體碰觸，這些碰觸包括輕握、擁抱和餵食。 3. 父母親能瞭解孩子是需要安撫和平靜的。 4. 父母親能瞭解孩子緊張的出現，且能以有效的方法來安撫、平靜孩子。 5. 孩子願意接納父母親的撫育。 6. 兒童願意接受父母的滋養與撫育。 7. 兒童能正向地回應父母的滋養撫育。
挑戰性	父母能協助孩子發展、鼓勵進步、設定適當的期望，從孩子的表現得到愉悅；也讓孩子能有成就感、合於現實的自我期待。	1. 父母親能瞭解孩子的發展程度，而設下只要孩子再稍許努力就可達成的任務。 2. 父母親能對孩子的努力做回應。 3. 父母親能和孩子分享成就。 4. 兒童能在父母的鼓勵下接受挑戰。 5. 兒童能建立適切的自我期待及目標。

註：修改自 Lindaman、Booth 和 Chambers (2000, pp. 383-392)

1. 當諮商師以口頭說明進行親子互動遊戲的進行方式開始，直到此親子互動遊戲所引發的親子互動結束為止。
2. 親子間不配合或衝突的互動亦是重要的親子互動資料，因此，若有一方不配合或沒依照介入的遊戲內容進行，仍然將此段落列入分析的重要事件，直到該互動結束。

(四) 親子互動遊戲行為分析

將前述切割完成的親子互動遊戲行為段落，依據分析大綱的四個向度進行分析。分析的原則是根據此四向度的定義（參酌表 3），由研究者和協同分析者界定此段落的親子互動包括哪些向度，且是正向的或負向的互動。分析原則為：若沒有明顯呈現某一向度之內涵，則此向度不予以評定為正或負向互動（以□表

示）。鑑於正向的互動是一個過程，常會是從負面的衝突開始，透過溝通互動後轉為正向的結束，因此若整個過程有正向與負向的親子互動現象，則以最後所呈現的現象為結果的評定，僅確定是正向互動（打○）或負向互動（打×），並未給予量化之評比。諮商師進行回饋單元時，並沒有親子互動遊戲的介入，故回饋單元不予以評定。

(五) 描述與詮釋

根據分析大綱的四個向度進行描述詮釋，有關描述詮釋內容的撰寫是依據下述三個原則：1. 以第三者的觀點來描述、2. 根據四個向度內容做描述詮釋、3. 以跨遊戲單元的轉變脈絡進行描述詮釋。描述詮釋的內容均與協同分析者充分討論得到一致同意，後再與協同分析

者討論取得共識，為此段落的親子互動現象取一個主題名稱。

（六）統整親子互動遊戲行為之轉變歷程

統整前述五個步驟的分析結果，統整親子互動遊戲介入的轉變歷程。

（七）撰寫報告

根據前述分析結果，將親子互動轉變歷程的分析與探討撰寫成研究報告。

四、信效度考驗

Lincoln 和 Guba(2000)指出質性研究相信實體是多元而複雜的，並強調研究者與參與者間的密切關係，因此在評估信賴度方面使用不同的指標，即可信性(credibility)、遷移性(transferability)、可靠性(dependability)和可驗證性(confirmability)等四個指標。鈕文英（2005）為確保研究的品質，還加入確切性的指標，茲就此五個向度說明如下：

（一）可信性

可信性是指本研究所蒐集到的資料是否確實可信，亦即所蒐集到的資料是否為本研究主題所希望得到的資料。為使本研究所蒐集到的資料確實可信，研究者採取下列方法檢核：

- 1.具體明確的研究主題、定義明確的親子互動四個向度內涵，使得研究分析有具體的依據。
- 2.協同分析者：協同分析者檢核是否皆根據確定分析範圍的兩個原則，正確地切割分析段落。在研究者與協同分析達成共識後，才進行後續的資料分析。
- 3.多元的資料：全程錄影錄音、每次的諮商記錄、研究者的研究札記和社工轉介資料等多元資料相互印證，以確定蒐集的資料及資料的分析可信。

（二）遷移性

整個分析能確定是將原始的資料有效地轉換到研究中，並能回答研究問題。為使整個轉換的過程維持原意，沒有偏頗，研究者透過一系列嚴謹的步驟來確認這樣的一個轉換。

1.研究者將親子的諮商過程都予以錄音錄影，謄寫逐字稿過程還將非口語的部分加註出來，同時也將社工的轉介資料、研究者諮商過程的紀錄及札記列入整個分析的素材中。

2.具體的資料分析步驟，從轉謄諮商逐字稿與編號、逐字稿文字處理、段落的切割、各段落現象描述詮釋，到統整親子互動遊戲行為之轉變歷程等步驟，確保整個資料的轉換合乎原意，且不會有所流失。

3.將親子的整個諮商改變歷程，寫成一篇轉變的過程描述資料，並請母親檢核確認，並同意這樣的描述過程沒有偏頗及扭曲。

4.透過協同分析者的檢核，整個轉換的過程維持原意，沒有偏頗。

（三）可靠性

可靠性是指要確認經過分析後的資料是否真的可靠。研究者透過協同分析者的共同編碼及檢核，提高本研究資料分析的可靠性。茲說明如下：

- 1.諮商段落切割和段落歸類一致性考驗：在資料分析過程中，有關段落切割和段落歸類是共同討論出分析原則後，兩人分開進行切割及歸類，反覆討論及實作，直到兩人在此兩項工作達到共識，才進行後續的資料分析。
- 2.親子互動遊戲行為分析：根據親子互動四向度的內涵，由研究者與協同分析者一起檢核，雙方對該單元之親子互動過程的四個向度是屬於正向、負向或未出現的看法，達到一致的共識。

（四）可驗證性

可驗證性是指研究結果是否經得起驗證，亦即所得到的結果是來自收集的資料，而非研究者的自身想法。研究者提出以下幾點說明：

- 1.樣版式的分析風格之分析過程就是不斷地根據實際資料來分析，在分析資料之前就先確定分析大綱，再依分析大綱來整理資料，所以整個分析過程是可以驗證的。
- 2.撰寫整個親子互動的脈絡文，並請母親檢核確認，同意這樣的描述過程沒有偏頗及扭曲。

(五) 確切性

所謂確切性是指整個研究過程需注意每位研究參與者的觀點都能被考慮、提出和分享；經過研究之後，研究參與者能有所成長，其個人內在的建構更成熟、擴展和精進，對他人看法瞭解和欣賞的程度能增加，作決定和採取行動的能力增加；此外，研究者也能有所成長（鈕文英，2005）。綜上，此項指標就是要對於研究參與者和研究者本身能有所助益。

1. 從整個研究過程得知，此對親子的第一單元與第十一單元的親子互動行為比較分析，可以得知他們確實從參與研究的過程中也得到幫助，改善親子及家庭的互動。
2. 研究者本身也透過研究，更瞭解有關身體虐待兒童親子互動過程的議題，在研究上和實務上都獲得相當多的收穫。

研究結果與討論

為能清晰呈現親子互動的改變歷程，研究者依諮商單元順序，先呈現每次諮商單元親子互動段落的主題名稱，然後呈現此段落介入的親子互動遊戲名稱，及親子互動過程的逐字稿，最後再呈現對此段落的描述詮釋。

一、親子互動轉變歷程分析

(一) 不和諧的親子互動

親子互動遊戲：背誦袋子中的物件

例 1：

CM01001：今天你要背住袋子中的東西是什麼？

CL01003：不要！（未理會 CM 的要求，就跑去玩玩具）

CL01004：我是殺人犯！〈CL 拿了玩具刀對娃娃做出砍殺的動作〉
（CL 拿著刀子砍殺動物娃娃，並尋找想找的槍，CM 則坐在地板上沒有回應）

CL01005：好了，強劫！

.....

CL01013：強劫，搶到了。〈到放玩具的地方搬了一個東西表示搶到的東西〉

.....

CL010226：好了搶到了，都不用刀就可以搶到了。（從位置上跑過來又跑過去）

CL01027：要搶東西來吃了。（CL 繼續為他的遊戲主題找東西）

CL01029：這些都是要吃的。（CL 對 CO 的回應）

CL01033：儲存食物。（CL 將搶來的東西放回位置）

CL01035：不用槍了！要用這吧，這個棍子。（將手上的槍放下，改拿棍子打動物娃娃）

CL01036：好了！搶到恐龍頭了，搶到恐龍的頭。〈CL 將恐龍頭套在自己的手上，然後在遊戲室走來走去，CM 面無表情看著 CL〉

CL01037：沒有東西可以吃了！啊！雞（CL 玩得流汗了，開始用恐龍抓動物玩具）（CL 將雞叨起來丟到坐的位置）

描述與詮釋

母親要求小華背誦袋中的物件，但小華完全不予理會，可見母親無法有效結構、規範小華的行為。例 1 的遊戲過程中出現搶奪、匱乏的主題，小華似乎是投射過去母親離家、沒有人照顧，及輪流在不同寄養家庭及機構安置的經驗。母親對小華的遊戲沒有任何口語或非口語的回應，只是安靜地坐在位置上，這樣的過程可能是不知道如何因應，或對小華的遊戲不感興趣。

就親子互動的四個向度分析，此段親子互動遊戲均無正向的互動。

(二) 親子衝突的呈現

親子互動遊戲：親子合作疊疊樂

例 2

(CO 引導母親陪同 CL 合作疊疊樂遊戲，CL 沒有接受，獨自去建構自己的遊戲基地。CM 看著 CL 建構遊戲基地，沒有參與也沒有口語反應。CL 獨自玩了約 20 分鐘，當他想玩其他遊戲時，CM 開始提出收玩具的要求)

CM03035：X X X，等一下你要自己給人家收玩具哦！（CL 整個人躺在椅子上，雙腳翹得高高的，CM 以嚴肅的口吻跟 CL 說）

CL03010：椅子也要？（CL 躺著回問 CM，聲音已經變得不是很高興）

CM03036：對！

CL03011：唉唷～（CL 躺在椅子上大聲地表達）

CM03037：不用唉唷！（CM 很堅持地回應）

CL03012：全部要～（CL 又再大叫一聲）

CM03038：誰叫你要搬那麼多下來。

CL03013：那我就不用玩哪！（CL 滾了下來，並用一種哭泣、生氣的音調回應，並躺在椅子上看著 CM，CM 也看著 CL）

描述與詮釋

在例 2 之前，小華已經獨自遊戲了 20 幾分鐘，過程中母親幾乎沒有回應。小華原本是很輕鬆地躺在自己建構的一個「基地」，母親突然提醒小華等一下要收拾玩具，結果不僅打斷了小華的遊戲，也引起雙方的一段爭執。

上述出現親子直接指責對方、強制要求或抗議賴皮等口語或非口語的行為，研究者將此過程稱為「親子衝突的呈現」。此互動過程可能是母親過高的權力控制現象的反映，但也可能是母親會擔心小華不收玩具，而過早地提醒、規範小華，導致小華生氣、賴皮或不理會母親的規範。

綜上所述可以發現，此對親子似乎沒有心理上的親近，母親不知道如何接近小華，她口

語的回應多半都是在規範與要求，或以威脅的態度來表達，這樣的方式常換來小華的不理會、生氣或哭鬧賴皮。就親子互動的四個向度分析，此段親子互動遊戲均無正向的互動。從例 1 和例 2 的親子互動過程，也呈現此對親子缺少撫育及參與向度的互動，母親也無法有效地結構小華的行為，當然也就缺少鼓勵挑戰的互動。這似乎也呼應 Swift(2001)的研究，以虐待兒童親子主體的介入方式，更能夠看到親子之間的不適當互動。

（三）母親表露個人內在的議題

主題活動：親子互動遊戲的回饋

例 3

CM03015：因為他阿嬤最近，這個禮拜啊！有去安親班找他們。

CM03016：然後，也是重複那些話出來說，就是說：他爸爸是我害的！

COC03017：哦！

CM03017：然後又打電話跟我小叔講。我說：「你跟你媽講，我不想做到，讓她沒孫子可以看。」

CM03018：對啊！你知道這兩個去安親班上課、下課，都 OK，還蠻正常的。問題是他阿嬤每次去，他們都會緊張！

COC03019：為什麼？

CM03019：因為他阿嬤都會跟他說：他爸爸是我害的！

CM03021：所以他就不知道要聽哪一邊的？

.....

CM03179：因為，之前他爸爸在的時候，我們幾乎是每個禮拜都會出去玩，就是他爸爸跟我，然後小孩子，開著車就出去逛，就是會去廟裡面。

.....

CM03181：對啊！自從他阿嬤的介入...

孩子，然後我們就會有一些不斷的吵架啊！

.....

CM03187：對！我也跟我小叔、小嬸說，我說：不要再讓我抓狂，讓我抓狂，我就永遠讓他們找不到這兩個，就對了！

描述與詮釋

雖然此單元的意圖本是希望和母親討論有關親子互動的態度或方式，但在例 3 中可以看到母親表達對婆婆的憤怒，這些憤怒的背後代表著過去所受到的傷害。當婆婆又對著孩子說「爸爸是媽媽害的時候」，母親內在除了憤怒之外，也擔心孩子會緊張、害怕，甚至也可能很擔心孩子會聽信婆婆的話。母親本不是一位口語表達很多的人，但面對上述的事件，母親主動提出此一議題，也說明此議題對其有很深的影響。在諮商過程中讓母親充分表達，對她也很有幫助。或許這也是親子互動遊戲介入過程，在取得母親的信任之後，會出現的情形。

（四）親子正向情感的連結

主題活動：親子相互擦拭乳液

例 4

（CL 仍然獨自遊戲約 20 分鐘，CO 介入邀請 CM、CL 進行擦拭乳液的活動，CO 協助引導 CL 躺在 CM 大腿上，邀請 CM 為 CL 擦拭乳液）

COC04085：你可以許三個願望，你要許什麼？（小華躺在母親大腿上，母親為其擦拭乳液）

CL04070：趕快長大！（撒嬌地回答）

CL04071：就不用考試！（CM 聽了噗呲地笑起來，並用手輕撫 CL 的臉頰）

.....

COC04088：你希望天使給你什麼？

CL04073：我們三個永遠在一起，不會死掉。（CL 躺在 CM 懷裡，仰著頭對著 CM 說出願望，CM 聽

了之後也笑了起來）

.....

COC04092：所以你希望媽媽怎麼樣？

CL04077：嗯～永遠不死！（CL 很認真地說出來，CM 繼續看著 CL，也噗地笑起來）

COC04093：很好，第三個願望呢？

CL04078：嗯～可以過很好的生活。

描述與詮釋

在例 4 的親子互動過程中，看到小華對著母親方說出心中的願望和擔心，同時又接受到母親正向滋養撫育的互動，研究者相信在這樣的互動過程中，不僅能改善親子互動，更有助於過去創傷的復原。在例 4 中看到小華的三個願望都和他過去及目前的經驗有關，「考試考得好」是因為可以免於挨打，希望「全家三個人永遠都在一起」，尤其是媽媽不要死掉，這和過去母親的離家及被安置時的分離、失落經驗有關，至於「可以過很好的生活」此願望，可能反應目前案家經濟上的窘迫。從此單元相互擦拭乳液活動的介入，小華可以配合讓母親為其擦拭乳液，母親則投入且專注地為小華擦拭乳液，並聆聽小華的分享。因此此次活動達到了結構性與參與性的正向互動內涵。從例 3 及洪慧涓（2004）的研究都指出滋養撫育的親子互動，不僅有助於親子間的互動，可能也是諮商初期比較適宜的介入活動。畢竟此向度的活動可以滿足孩子的情感需求，提供孩子重新經驗這個世界是溫暖的、安全的(Lindaman et al., 2000)。

（五）親子新的正向互動體驗

主題：親子合作演劇

例 5

（CL 主動邀請 CM 一起用布偶演戲）

CM05112：沒有，你要演一個就是有一個動物啊。（CM 捧著 CL 的臉頰說明）

CL05008：冒險喔？（CL 笑起來，顯得很有興趣地想急著爬起來）

CM05113：對啊，因為他跟他的家人走失了，那他怎麼辦，你去想辦法。

CL05009：好！好！我會。(CL 急著爬起來，並準備衝向布偶戲臺處)

.....

CL05025：這是人類。

CL05026：然後他走失了，走失了，他跟不上，他走失了。

CM05131：然後他又遇到誰？(CM 開始融入 CL 的劇情中，並開始開放式地引導 CL 演下去，CL 則很投入地邊演邊自發講起劇情故事與角色的發展)

.....

CL05079：兵兵...這是他的...勇士後來被抓傷，兵兵...啊！你要抓住他啊！！(CL 對著媽媽說)
(CM 配合著 CL 的指示演出小朋友抓住機器人)

CL05080：給他吸住，小孩子刺他，然後勇士受大傷。然後妳要踹他啊，(CL 邊演邊描述，並告知 CM 要如何配合演出)用力踹他，然後他受傷，這條線就斷掉了，他還沒死啊，他的線斷掉而已。(CM 合作一起演出此段過程，CM 露出笑容地跟著 CL 演)

.....

COC05174：你有什麼要對媽媽說的？(演完後，CL、CM 回到位置上)

CL05101：媽媽.....

CL05102：謝謝媽媽。

CL05103：媽媽！我愛你！(CL 抱著 CM 並回應)

描述與詮釋

例 5 中，母親以正向的身體接觸對小華提出遊戲的主題，小華既高興又有興趣地接受母親設定的主題，並開始建構遊戲。過程中母親非常專注地融入小華的遊戲過程，且在後面還

和小華合作演出。從進行親子互動遊戲介入開始，這是第一次小華接受母親的建議，且整個過程雙方都非常的喜悅、融入，不時露出笑容，最後小華還對母親說愛語。這樣的互動過程對此對親子而言，可以說是一種新的親子互動經驗。親子互動遊戲的介入對身體受虐兒童的親子就是一種新的體驗，這樣的新體驗可以促使親方對自己和子方都有一些新的察覺。從上述的描述可以知道，此次活動有達到結構性、趣味性與參與性的正向互動內涵。從例 5 和例 1、例 2 的內容相對照，似乎說明母親過去之所以會以打罵的虐待行為與小華互動，主要原因是無法有效規範子方行為。若母親只是學習如何結構與規範小華的行為，恐怕無法有效改善親子互動，唯有在親子有了正向滋養、撫育的互動體驗之後，親子關係的改善才有可能 (Kashani & Allan, 1998; Wolfe & Bourdeau, 1987)。

(六) 調整中的親子互動

主要活動：親子相互擦拭乳液

例 6

(CL 和 CM 先是進行自由遊戲 20 分鐘，然後 CL 主動要求進行擦拭乳液的親子互動)

CM06038：你以後還是要加油啊！對不對？

CL06039：對，都考得很爛。

CM06039：誰考得很爛？(CM 開始擦拭 CL 的手指頭，兩手輕握 CL 的手掌)

CL06040：我考得很爛！

CM06040：第二次考爛，我就不幫你了，就讓你被人家打。

描述與詮釋

在例 6 中，可以看到是小華主動要求進行擦拭乳液的活動。母親透過擦拭乳液的身體接觸，撫育著小華，但在口語上還會因擔心小華不夠用功，而有提醒或類似威脅的口語表達。由上可知，一個正向滋養撫育內涵的活動，在

過程中卻出現負向的結構性的親子互動內涵。這樣的過程在在說明親子互動遊戲介入的過程，遠比遊戲本身的內容來的重要；親子互動遊戲是屬於哪個向度的內涵不是最重要的，更重要的是一種能產生正向親子互動的態度（鄭如安，2006）。

再者就是每對親子會透過互動遊戲調整自己最需要調整的地方，親子會自發地透過遊戲進行某向度的親子互動。這樣的結果也呼應諮商師的角色會隨著諮商的進展越來越非指導，到了後期會成爲一個陪伴者、回饋者的角色（鄭如安，2006）。

（七）親子衝突的再呈現

主要活動：親子相互化妝

例 7

（CO 引導親子進行相互化妝的親子互動遊戲，進行到一半就因爲 CL 的抗拒而中斷，CL 獨自到一個角落，先是生氣地坐著，然後就獨自玩遊戲）

CM07093：我幫你用亮金金的！（CM 拿了一瓶金粉）

CL07087：不要！（CL 很專注地爲自己塗上顏色，並拒絕 CM 的要求）亮金金很醜，我是吸血僵尸耶。（CM 將金粉倒在自己的手背上，仍然將金粉塗在 CL 臉上）

CM07095：醬油的味道齁，對齁！（CM 繼續將金粉沾上 CL 臉部）

.....

CL07089：齁！幹嘛塗亮金金味道很奇怪耶！（CL 開始大聲抗議沾上金粉的味道）

CL07090：我不要塗鼻子那裡啦，鼻子塗黑色的啦！（CM 繼續在 CL 鼻子處沾金粉，CL 則抗拒 CM，並要求 CM 鼻子塗黑色的顏色，不要沾金粉）

描述與詮釋

例 7 是親子化妝活動的一部分，看到母親不顧小華的抗議，執意地將金粉塗在小華的臉上，結果就是引起小華的抗議。從例 2 和例 7 中發現，母親會以權威、強制的態度出現，都可能是因爲過度的擔心，過早且不斷地提醒、規範小華的行爲，但通常都得不到小華立即的服從，若在過去，接下來就可能發生毆打虐待的事件。但例 7 仍不同於例 2，例 2 時親子沒有身體的接觸，母親只是在旁邊提醒與規範，口語的內容也有比較多的威脅口吻；但例 7 中親子有親密的身體接觸，且沒有出現威脅的口吻。例 2 中小華比較以哭泣賴皮來表達不滿，但例 7 中的小華則比較多以口語表達抗議及不滿。例 7 親子衝突的時間比例 2 持續的時間短，且小華的負面情緒反應都是對母親口頭的抗議，沒有出現哭泣賴皮的行爲。所以，雖然是再次呈現親子的衝突互動，但過程中卻也看到另一個轉變的開始。

從例 1 到例 6 不斷地透過親子互動遊戲的介入後，此對親子都歷經了一些正向的轉變，但整個過程走到例 7 時，親子之間又出現例 2 的親子衝突現象，故研究者將此單元主題稱爲「親子衝突的再呈現」。這樣的歷程轉變現象，也提醒諮商實務工作者要瞭解，在諮商初期的正向轉變行爲背後仍潛藏著反覆的因子，但也唯有這些反覆的因子再次被處理之後，才有可能真正走向穩定的轉變。

（八）親子內在感受的轉換

主題活動：回饋單元二

例 8

COC08195：有時候會不會不捨？

CMC08095：會啊！會責備自己嘛！

.....

CMC08098：然後，只要每次我跟他爸爸吵架，我一定是把小孩子帶走的，然後只有那一次沒帶走而導致小孩這樣。

COC08199：而且就那一次妳沒有來帶，讓

他們變成這樣子流浪。

CMC08099: 對啊, 那小孩子會怎樣想啊, 會想是爸爸媽媽不要他還是怎樣? 對啊!

COC08200: 這段時間下來, 妳對這個點妳自己有沒有解開來?

CMC08100: 是還 OK。

COC082101: 有比較解開來了?

CMC08101: 如果沒解開就完蛋了!

.....

CMC08115: 你看他去育幼院, 回來的時候是多瘦, 很瘦非常瘦。

COC08216: 比現在瘦?

CMC08116: 真的是瘦兩倍, 真的啊, 他之前回來的時候真的很瘦!

CMC08117: 對啊, 就是他們兩個真的很瘦, 然後你看了都很心疼。

COC08218: 妳晚上會哭嗎?

CMC08118: 會, 就想說我兒子之前養得都胖嘟嘟的, 現在變那麼瘦, 會想到這些! 唉! ... 然後現在又好不容易養胖了

COC08219: 哈哈, 養胖了而且很快樂。

描述與詮釋

在例 3 母親表露了對於婆婆的干擾及傷害有很深的憤怒, 但對於當年離棄小華, 而造成他們兄弟被寄養的經驗, 可能是一個更大的自責議題。到了例 8 時, 則發現過去創傷經驗對他們的負面影響開始有了正向轉換, 母親已能坦然地描述過去傷痛的經驗, 同時也看到小華的生理、心理轉變, 而使得心中的自責得以逐漸解開。

(九) 衝突後親子互動的正向轉變

主題活動: 親子繪本故事

例 9

(CO 事先準備好「孩子, 我永遠愛你」繪本, 引導 CM 讓 CL 躺在大腿上, 然後逐字念繪本故事給 CL 聽)

.....

COC09027: 來, 你看喔這是誰?

CL09021: 媽媽。(CL 露出笑容, 滿足地躺在 CM 懷裡, 看著故事書回應, CM 也很專注地抱著 CL, 看著故事書)

COC09028: 這個是誰?

CL09022: 小孩。

CM09013: 我永遠愛你, 我永遠疼你, 在媽媽的心裡, 你是我永遠的寶貝! (CM 很感動的音調, 慢慢地念)

CM09014: 對不對... (CM 邊聽邊講的過程, 會輕輕拍著 CL 的身體)

CL09029: 「手錶丟出來。」(CM 邊聽 CL 念, 臉上露出輕輕的笑容)

COC09037: 「媽媽氣得大叫, 你這個小孩你真讓我怎樣...」

CL09030: 「受不了!」

.....

CM09016: 我永遠愛你, 我永遠疼你, 在媽媽的心裡, 你是我永遠的寶貝! (CM 一開始念這段文字時, CL 整個人就變得更安靜了下來)

描述與詮釋

母親不擅於以口語表達愛語及正向回饋, 但透過繪本文字的朗誦, 卻也協助母親做愛語的表達。從例 9 中得知, 當母親唸著「我永遠愛你, 我永遠疼你, 在媽媽的心裡, 你是我永遠的寶貝」時, 小華變得更安靜、更沈浸在正向的關愛情境中, 就可以說明親子間正向依附關係的建構。

從例 4 開始, 發現此對親子最具特別的一點, 就是雙方對於滋養撫育的活動都特別投入。透過不斷的正向滋養與撫育互動, 此對親子到例 9 時, 呈現出來的互動已包含很多正向依附關係的特質, 這種體驗不只是互動的輕鬆快樂, 而是一種深刻的再體驗。這樣的過程再次呼應每對親子會透過互動遊戲, 調整自己最需要調整的地方 (鄭如安, 2006), 此對親子最

需要的就是親密的滋養撫育的互動。

（十）母親正向的轉變

主題活動：親子合作作畫

例 10（和例 9 同是在第九次諮商）

（CO 引導親子進行親子繪圖遊戲，中間有很長一段時間就是親子安靜地作畫，之後 CM 請 CL 在作品上簽名）

CL09047：先畫樹，先畫樹，畫...錯了！

CM09022：那你剛剛有看到橡皮擦嗎？

（CM 和 CL 一起尋找橡皮擦）

CL09048：怎麼這麼奇怪，沒有橡皮擦。

（CM 仍專注地幫 CL 找橡皮擦，找到橡皮擦之後，CL 繼續畫圖，CM 在旁邊陪伴著）

.....

CM09027：你沒有簽名！那不然 X X 老師哪知道是誰畫的？（CM 將圖畫紙拿起來，請 CL 簽名）

CL09089：不要做壞事。

CM09028：你要簽名...（CM 將畫冊拿給 CL，CL 手伸向 CM，CM 將 CL 牽起來，CL 靠向 CM 趴下來）

CM09029：不然 X X 老師不知道是你的。（CL 開始靠著 CM，趴下來簽名）

例 10 中得知，小華在畫圖的過程中發現沒有橡皮擦，母親沒有一句責罵，反倒是協助尋找橡皮擦來解決困境。母親知道每次畫完圖之後，諮商師都會請小華簽名，此時母親沒有過早的提醒，而是在小華畫完圖之後，再親自拿起畫冊請小華簽名，這樣的轉變都使得親子的互動變得很和諧。

從整個脈絡來分析，在例 2 時，此對親子間的衝突起因於母親因擔心小華的行為，而有過早的提醒、規範，或是以威脅恐嚇的口吻強制小華服從。到例 7 時，母親已不再有威脅恐嚇的口吻，但仍會過早提醒與規範。在例 10

時，母親則已從過早的提醒，轉變成結構適切的情境來協助小華完成任務，或是先接納小華的行為之後，看到需提醒的地方才提醒，因此小華變得更能接受母親的提醒或規範，甚至也能協助親方完成任務。

（十一）轉換成功的親子互動

主題活動：結構性遊戲：兩軍對抗遊戲

例 11

（CL 主動邀請 CM 一起完玩具士兵，依顏色分成兩國，玩兩軍對抗之遊戲）

CL10068：再來，用這個。一，嘖，這隻。

一、二、三、四！（CL、CM 都可以遵守規則，一來一往地互動，兩個人都露出笑容）

CL10069：一、二、三、四、五，最多十步而已。哈哈！（CL 邊玩邊建構新的遊戲規則）

CM10052：一、二、三，好了！（CM 專注認真地移動士兵，和 CL 建構整個互動遊戲）

CL10070：我要用哪一隻啊？一、二、三、四、五...（遊戲過程，CL 會專心的思考，運用策略和 CM 的部隊對抗，CM 笑笑地看著 CL）

.....

COC10032：最後一分鐘！

CL10071：快點啦！（CL 要求 CM 把握最後的時間）（CL、CM 開始快入移動士兵，不再像剛才一步一步地慢慢走，兩個人越走越興奮，越走越開懷地笑起來）

例 11 是小華邀請母親一起玩士兵作戰的遊戲，從大人理性的角度來看，其實是蠻無聊的一個遊戲，因為就是兩人輪流走幾步，然後將對方的士兵吃掉。但母親可以愉悅且認真地參與，尤其當諮商師提醒剩下一分鐘時，親子則很有默契，快速且興奮地輪流吃對方的士

兵。對照例 1 和例 11，可以感受到以親子作為介入的主體，治療的目標不再限於兒童症狀的改變，親子互動的改善及親子關係的修復才是治療的重點（鄭如安，2006；Kashani & Allan, 1998; Wolfe & Bourdeau, 1987）。

二、親子互動轉變歷程探討

將前述 11 次的親子互動遊戲介入的轉變脈絡整理成表 4。其中「重要的親子互動脈絡摘述」、「各單元間親子互動轉變之相關脈絡」是根據前述 11 個單元的描述與詮釋文中，摘錄出相互有關聯的脈絡。

根據上述的結果，可以歸納出以下幾點

（一）親子互動遊戲介入能使親子不當互動具體呈現

本研究對象在第一次親子互動遊戲介入時，母親無法有效規範小華的親子互動型態，具體地呈現在諮商師前。這樣的結果說明親子互動遊戲的介入，使得親子間的衝突可以很快呈現在諮商師前面，難怪 Keith 和 Whitaker(1981)就指出當遊戲介入到家庭時，提高了親子間體驗的機會，也提供諮商師一個更快速了解親子衝突的機會。此結果和 Swift(2001)更能夠看到家庭成員之間的互動也相一致。

（二）回饋單元的應用極具實務價值

從本研究得知，母親會因為在親子互動遊戲過程建立的信任感，而使她願意坦露自己內在的議題，有助於抒解親方的壓力，使整個親子互動改善，進而降低親方的虐待傾向(Costas, 1998; Goodwin, 2003; Smith & Landreth, 2003)。這從本研究兩次回饋單元介入，親方主動坦露個人議題的內容後，在下一次的親子互動過程就都有具體進步得到印證。

同時錄影帶的回饋提供當事人一個看清楚自己和他人互動的位置，讓自己看到自己的表情、行為，對當事人而言就是一種新的體驗。同時錄影帶回饋還具有可重複及影像震撼的效果，使當事人無法對其行為有所辯駁，當然也

可以運用此特質，讓當事人更具體明白自己的行為和認知間的差距(Fish & Faynik, 1997)。

（三）親子互動遊戲是一個可以滿足親子需求的媒介

親子互動遊戲是一個媒介，親子會透過遊戲主動滿足他們內在的需求。例如本研究之親子個案在例 4 之後，不管是何種親子遊戲介入，他們都會有呈現滋養撫育的親子互動遊戲，這說明此對親子很需要此向度的親子互動。洪慧涓（2004）的研究也指出滋養撫育的親子互動，對於有干擾行為的親子很有幫助，畢竟這樣的親子在過去可能很少有正向的撫育互動。其它像阮慧貞（2002）、Costas(1998)、Goodwin(2003)、Smith 和 Landreth(2003)和 Swift(2001)等的研究也都指出以親子為主體的介入，對親職壓力和同理態度方面都有顯著改善。上述的結果支持透過親子互動遊戲，可以重新建構兒童新的安全依附經驗。

（四）親子互動遊戲有助於兒童建構新的正向安全依附經驗

從本對親子的單元四開始一直到單元九，都可以感受到小華有了新的依附經驗，此新的互動經驗修復過去被寄養及母親離家的創傷經驗。

（五）親子互動過程比遊戲類別及內容重要

親子互動的過程可能要比遊戲類別及內容來得重要，例如相互化妝的親子互動遊戲本是傾向參與向度，引導親子相互滋養撫育的內容，但在本研究的親子卻產生衝突。在例 9 之後，不管是何種親子互動遊戲，親子都在互動過程中投入且感受到趣味性。阮慧貞（2002）指出父母應積極參與與幼兒的遊戲互動，在陪伴幼兒遊戲時，多一點實質上的接觸（語言、言神、肢體）與情感交流，而不應只是被動地在一旁看顧或跟隨，甚至做自己的事。這樣的結果也呼應本研究此結果。

（六）親子互動的改善歷程是反覆及逐步的歷程

親子互動的改善歷程是在反覆過程中，逐步進步、逐步走到真正的改變。例如在例 4、

表 4 親子互動轉變脈絡表

	親子互動遊戲	親子互動主題	四個向度之分析	親子互動脈絡摘述	各單元間親子互動轉變之相關脈絡
單元一	背誦袋子中的物件	不和諧的親子互動	×結構性 ×參與性 ×挑戰性 ×趣味性	母親要求小華背誦袋中的物件，但小華完全不予理會，可見母親無法有效結構、規範小華的行為。	母親無法有效規範小華。
單元二	親子合作疊疊樂	親子衝突的呈現	×結構性 ×參與性 ×挑戰性 ×趣味性	親子間的衝突起因於母親擔心小華出現不守規範的行為，而有過早的提醒、規範，或是以威脅恐嚇的口吻強制小華服從。	在單元二中似乎呈現平日親子互動的衝突模式。
單元三	回饋單元	母親表露個人內在的議題			
單元四	親子相互擦拭乳液	親子正向情感的連結	○結構性 ○參與性 □挑戰性 □趣味性	小華可以配合讓母親為其擦拭乳液，而母親則是投入且專注地為小華擦拭乳液，並聆聽小華的分享。	單元四擦拭乳液的互動過程，讓此對親子開始有了不同於前二單元的互動，此一互動給了小華正向的依附經驗。
單元五	親子合作演劇	親子新的正向互動體驗	○結構性 ○參與性 □挑戰性 ○趣味性	小華既高興又有興趣地接受母親設定的主題，過程中母親非常專注地融入小華的遊戲過程，且在後面還和小華合作演出。	在有了單元四的轉變之後，單元五的母親已經可以投入與小華互動。有了這樣的轉變，小華也變得可以接受母親設定的主題。
單元六	親子相互擦拭乳液	調整中的親子互動	○結構性 ○參與性 □挑戰性 □趣味性	母親透過擦拭乳液的身體接觸，撫育著小華，但在口語上還會因擔心小華不夠用功，而有提醒或類似威脅的口語表達。	單元六和單元二都呈現親子互動的衝突模式，但在單元六多了正向的撫育互動。
單元七	親子相互化妝	親子衝突的再呈現	×結構性 ○參與性 ×挑戰性 ×趣味性	母親已不再有威脅恐嚇的口吻，但仍會過早的提醒與強制規範，導致親子再次衝突。	單元七呈現和單元二類似的親子互動衝突模式。
單元八	回饋單元二	親子內在感受的轉換			
單元九	親子繪本故事	親子互動的再體驗	○結構性 ○參與性 □挑戰性 ○趣味性	當母親唸著「我永遠愛你，我永遠疼你，在媽媽的心裡，你是我永遠的寶貝」時，小華變得更安靜、更沈浸在正向的關愛情境中。	從單元四、單元六到單元九的親子互動轉變，似乎可以推論此單元的互動是在單元四、六所建構撫育的互動基礎上，而有更深刻而正向的撫育與情感交流。
單元十	親子合作作畫	正向的親子互動	○結構性 ○參與性 □挑戰性 □趣味性	母親則已從例 2、例 7 過早的提醒，到例 10 轉變成結構適切的情境來協助小華完成任務，或是先接納小華的行為之後，看到需提醒的地方才提醒。	單元一的母親無法有效結構小華的行為，單元六、七看到因母親的擔心而有過早的規範，導致親子衝突，但到單元十母親已有具體的轉變
單元十一	結構性遊戲	轉換成功的親子互動	○結構性 ○參與性 □挑戰性 ○趣味性	母親可以愉悅且認真地參與遊戲過程。	單元十一可以說是將單元十的正向轉變繼續延續。

註：○：表示為正向互動 ×：表示為負向互動 □：表示未出現此向度之互動

例 5 親子間的互動雖有改善，但此時諮商情境中親子互動的改變不代表真的改變，親子在現實生活情境中仍有衝突。但這些正向親子互動，提供親子新的互動經驗，故諮商師在諮商過程中，仍須不斷地運用親子互動遊戲或活動，協助親子有正向的互動及經驗。這也難怪許多家族治療學者聲稱他們的家族治療目的在於「體驗家庭」(have an experience with the family)，而遊戲正是提供家庭成員間相互體驗的機會(Kaplan, 1994)。這說明了親子互動遊戲除了可以協助使親子衝突的呈現之外，也讓親子透過互動遊戲而有新的體驗。

(七) 親子互動的評估宜加入整體的親子互動現象描述

從文獻中得知，親子互動的改善程度可從親子遊戲的結構性、參與性、撫育性、挑戰性等四個向度的評估得知。但本研究對象從例 1 到例 11 的四向度轉變過程，發現除挑戰性向度外，其餘三個向度的親子互動都有明顯進步。此現象說明：以親子互動四向度評估時，若有某一個或幾個向度出現負向互動，則表示該向度的親子互動需加以改善，但若未出現正向或負向的互動時，則宜再透過整體的親子互動描述來確認。例如本研究的親子一直都未出現挑戰向度的正向互動過程，但此對親子的互動是一直進步的。究其原因，可能是因為過去寄養及分離的經驗，使得此對親子在撫育向度上需求很高，即使進行不同向度的親子互動遊戲，也都出現撫育性的互動。相對地，就使得需要去挑戰完成任務的互動一直未出現。

以上結果可知，親子互動遊戲介入能使親子關係具體呈現，在回饋單元的具體回饋中，加深正向互動的體驗；藉由互動遊戲過程中親子心理需求的被滿足，及改變歷程的反覆與逐步漸進的歷程，使得親子透過互動遊戲對彼此產生矯正性的情緒經驗；結果也顯示親子互動的四個向度是評估親子互動關係的重要向度，但進行評估時還是宜加入整體的親子互動現象描述。

結論與建議

一、結論

(一) 運用親子互動四向度，可以協助諮商師概念化親子個案的互動關係。

(二) 本研究發現以親子互動四個向度進行評估時，某向度未出現正向互動時，有可能表示親子互動尚不夠好，但也可能是親子互動已經改善，只是未出現該向度之正向親子互動。因此，在以親子互動四向度進行評估時的注意事項，宜再進一步探討。

(三) 親子互動遊戲具遊戲的特質，使得不和諧的親子互動及親子衝突會在諮商初期自然地呈現。

(四) 親子互動遊戲介入的過程，遠比遊戲本身的內容來得重要。每個親子互動遊戲也可以同時在不同的向度產生正向影響，即每對親子會透過互動遊戲調整自己最需要調整的地方；且非口語、非急迫的特性及以親子為主體的介入，更容易將諮商效果遷移到現實生活。

(五) 回饋單元的設計極具實務價值。

二、建議

(一) 本研究以遊戲介入親子的互動改善過程，可以降低親子的抗拒與防衛，日後在有關介入處遇或強制親職教育的內容，都可考慮加入此種介入方式。因此有關社工或諮商師訓練都可加入此類課程。

(二) 以本研究的親子互動四個向度作為診斷及概念化親子個案。本研究所建構的親子互動四向度具有學理的基礎，根據此四向度的意義與內涵，配合親子互動現象的描述，則更能協助諮商師瞭解造成親子衝突的前後脈絡。

(三) 以親子為主體且以遊戲為媒介的介入方式，是身體受虐兒童的處遇計畫中的重要選擇。其他不擅於以口語表達的親子都適合以此模式介入。

(四) 善用及建構更多元的親子互動遊戲，親子互動遊戲在整個介入過程中扮演著重要的角

色，且遊戲本身非口語、不急迫的特性，對於此類族群的親子又更適切。因此諮商師除了善加利用親子互動遊戲介入外，同時也應收集更多元、更豐富的親子互動遊戲，以便可以應用在不同特性、不同性別、不同年齡的親子個案上。

（五）諮商師在設計多元的親子互動遊戲時，不必拘泥某種遊戲一定是屬於某親子互動向度的內涵，因為每對親子會透過遊戲互動過程滿足他們最需要的互動關係，遊戲活動只是他們的媒介。

（六）本研究僅以一對親子為研究對象，對整個研究結果的推論上稍有不足，建議未來研究可再增加研究對象進行分析。

（七）未來可以再針對 Jernberg 所提出的親子互動四向度進行檢核，看應用在台灣的親子及虐待親子間的互動時，是否有不同於此四個向度的互動型態。

（本篇文章部分資料係參酌鄭如安於高雄師範大學輔導與諮商研究所撰寫之博士論文修改而成。）

參考文獻

- 余漢儀（1999）。**兒童虐待：揭露變調的親子互動之後？**。載於台灣兒童社會問題研究學術研討會論文集（255-272 頁）。台北市中央研究院。
- 阮慧貞（2002）。**親子遊戲環境中親子遊戲互動相關因素之探討**。國立臺灣師範大學工業教育研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 洪慧涓（2004）。**干擾性行為兒童與母親互動模式分析**。國立彰化師範大學輔導與諮商學系博士論文，未出版，彰化市。
- 孫幸慈（2001）。布偶在親子遊戲治療中的應用。**諮商輔導文粹**，6，137-153。
- 陳秉華（1994）。諮商改變歷程的研究新典範。載於：**國立彰化師範大學諮商歷程學術研討會論文集**，（21-46 頁）。彰化市：國立

彰化師範大學輔導學系。

- 曾仁美、高淑貞（2005）。親子遊戲治療之發展與研究綜探。**中華輔導學報**，17，131-172。
- 曾端真（1996）。**婚姻與家族治療**。台北：天馬出版社。
- 鈕文英（2005）。**教育研究方法與論文寫作**。未出版手稿，國立高雄師範大學特殊教育學系。
- 鄭如安（2005）。親子互動評估的內涵及運用。**輔導季刊**，41，37-49。
- 鄭如安、廖鳳池（2005）。身體受虐兒童親子關係重建模式之初探研究。**諮商輔導學報—高師輔導所刊**，13，1-38。
- 鄭如安（2006）。**身體受虐兒童親子互動遊戲諮商模式之建構**。國立高雄師範大學輔導與諮商研究所博士論文，未出版，高雄市。
- 鄭如安（2008）。身體受虐兒童親子互動內涵之探討。**輔導季刊**，44（1），53-55。
- 鄭瑞隆（2002）。**家庭暴力對子女心理健康與行為之影響**。載於二十一世紀亞太地區暴力犯罪與對策研討會論文集（283-300 頁）。嘉義縣：中正大學犯罪防治研究所。
- Ainsworth, M. D. S. (1989). Attachment beyond infancy. *American Psychologist*, 44, 709-716.
- Ariel, S. (1992). *Strategic family play therapy*. New York: John Wiley & Sons.
- Ariel, S., Carel, C. A., & Tyano, S. (1985). Uses of children's make-believe play in family therapy: Theory and clinical examples. *Journal of Marital and Family Therapy*, 11(1), 47-60.
- Booth, P. B., & Lindaman, S. (2000). Theraplay for enhancing attachment in adopted children. In H. G. Kaduson & C. E. Schaefer (Eds.), *Short-term play therapy for children* (pp. 194-227). New York: Guilford.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss: Vol 1. Attachment*. London: Hogarth Press.
- Briesmeister, J. M., & Schaefer, C. E. (1998).

- Handbook of parent training: Parents as co-therapists for children's behavior problem* (2nd ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Costas, M. B. (1998). *Filial therapy with non-offending parents of children who have been sexually abused*. Unpublished doctoral dissertation, University of North Texas, Denton.
- Elliott, R. (1983). Interpersonal process recall (IPR) as a psychotherapy process research method. In L. S. Greenberg and W. M. Pinsof (Eds.), *The psychotherapeutic process: A research handbook* (pp. 503-527). NY: The Guild Ford.
- Everett-Bailey, C. (2000). *Children in therapy—using the family as a resource*. New York: W. W. Norton & Company.
- Feldman, L. B. (1989). Integrating individual and family therapy. *Journal of Integrative & Eclectic Psychotherapy*, 8(1), 41-52.
- Fish, V., & Faynik, C. (1997). Videotape feedback as an intervention in incest families. *Journal of family psychotherapy*, 8(3), 15-34.
- Gil, E., & Sobol, B. (2000). Engaging families in therapeutic play. In C. Everett-Bailey (Ed), *Children in therapy: Using the family as a resource* (pp.341-382). New York: W. W. Norton & Company.
- Goodwin, C. E. (2003). *Filial therapy with court-ordered parents of maltreated children: A multiple case study* (Doctoral dissertation, Virginia Polytechnic Institute and State University, 2004). *Dissertation Abstracts International-B*, 64(6), 2918.
- Greenberg, L. S. (1986). Change Process Research. *Journal of Counseling and Clinical Psychology*, 54(1), 4-9.
- Jernberg, A. M. (1979). *Theraplay: A new treatment using structured play for problem children and their families*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Jernberg, A. M. (1989). Training parents of failure-to-attach children. In C. E. Schaefer & J. M. Briesmeister (Eds.), *Handbook of parent training: Parents as co-therapists for children's behavior problem* (pp. 392-413). New York: John Wiley & Sons.
- Jernberg, A. M. (1993). Attachment formation. In C. E. Schaefer (Ed.), *The therapeutic powers of play* (pp. 241-265). New York: Jaxon Aronson.
- Jernberg, A. M., & Booth, P. B. (2001). *Theraplay: Helping parents and children build better relationships through attachment-based play* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-bass.
- Kaplan, K. (1994). A history of family therapy and its use of play. In E. Gil (Eds.), *Play in family therapy* (pp. 15-32). New York: The Guilford Press.
- Kashani, J. H., & Allan, W. D. (1998). *The impact of family violence on children and adolescents*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Keith, D. V., & Whitaker, C. A. (1981). Play therapy: A paradigm for work with families. *Journal of Marital and Family Therapy*, 7, 243-254.
- Landreth, G. (2002). *Play therapy: The art of the relationship* (2nd ed.). New York: Brunner-Routledge.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (2000). *Naturalistic inquiry*. Newbury Park, CA: Sage.
- Lindaman, S. L., Booth, P. B., & Chambers, C. L. (2000). Assessing parent-child interactions with the MarSchak Interaction Method(MIM). In K. Giltlin-Weiner, A. Sandgrud & C. Schaefer (Eds.), *Play diagnosis and assessment* (2nd ed.) (pp. 371-400). New York: John

Wiley & Sons.

Mahan, M. (1999). *Theraplay as an intervention with previously institutionalized twins having attachment difficulties*. Unpublished doctoral dissertation, Chicago School of Professional Psychology, Chicago.

Morgan, C. E. (1989). *Theraplay: An evaluation of the effect on short-term structured play on self-confidence, self-esteem, trust, and self-control*. Unpublished research, The York Centre for children, youth and families, Richmond Hill, Ontario, Canada.

Munns, E. Jenkins, D., & Berger, L. (1997). *Theraplay and the reduction of aggression*. Unpublished research, Blue Hills child and families services, Aurora, Ontario, Canada.

Rice, L. N., & Greenberg, L. S. (1984). *Patterns of change: An intensive analysis of the psychotherapy process*. New York: Guilford Press.

Schaefer, C. E. (1983). Play therapy. In C. E. Schaefer & K. O'Connor (Eds.), *Handbook of play therapy* (pp. 56-106). New York: Wiley.

Schaefer, C. E. (1994). Play therapy for psychic trauma in children. In K. O'Connor & C. E.

Schaefer (Eds.), *Handbook of play therapy: Volume two: Advances and innovation* (pp. 297-318). New York: Wiley.

Smith, N. R., & Landreth, G. L. (2003). Intensive Filial Therapy with child witness of domestic violence: A comparison with individual and sibling group play therapy. *International Journal of Play Therapy*, 12(1), 67-88.

Swift, C. (2001). *The Emergence of the field of family play therapy and its possible effectiveness with family with Physical Child Abuse*. Unpublished doctoral dissertation, California school of professional psychology, Alameda.

Teyber, E. (2000). *Interpersonal Process in Psychotherapy* (4th ed). CA: Brooks/Cole.

Wachtel, E. F. (1994). An integrative approach to working with troubled children and their family. In C. E. Schaefer, & L. J. Carey (Eds.), *Family Play Therapy* (pp. 147-164). New Jersey: Northvale.

Wolfe, D. A., & Bourdeau, P. A. (1987). Current issues in the assessment of abusive and neglectful parent-child relationship. *Behavioral Assessment*, 9, 271-290.

Analysis of the Changing Process of Parent-Child Interaction in Counseling Sessions

Ju-An Chen¹ Chu-Mei Lan²

Abstract

This research aims to explore the changing process of parent-child interaction in counseling sessions. The subject is a physically abused child from a low income family. Based on Jernberg(1989, 1993), a set of play with four dimensions, structure, engagement, nurture, and challenges, was designed for the parent-child interaction. A feedback session was added to help the child's mother process the play interaction. Data of significant events from the parent-child play intervention was recorded using video . The data was translated into texts and template analysis was applied. The results showed that the four dimension of parent-child interaction are useful to counselors for conceptualizing parent-child relationships. For example, existing parent-child conflicts are spontaneously expressed in the initial sessions. We view the process of the parent-child interaction as more important than the content of the play therapy per se. Through the interactive play, both the parent and child make necessary adjustments in their interactions, enabling the child to build new experiences of safe attachment. The feedback sessions of the counseling is very valuable.

Keywords: Parent-Child Interaction, Counseling Sessions, Changing Process.

Ju-An Chen¹ Meiho Institute of Technology(hope.cheng@msa.hinet.net)

Chu-Mei Lan² Chang Jung Christian University