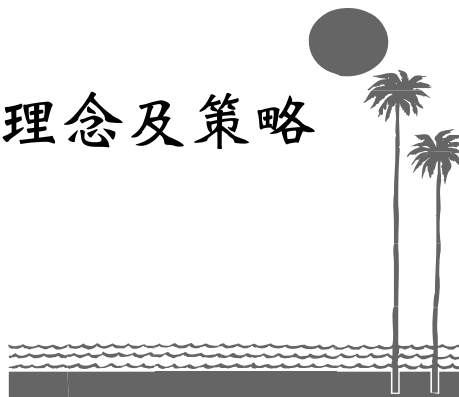


團體工作運用藝術之理念及策略

王秀絨



前言：社會工作是藝術，藝術也是社會工作？

社工實務運用藝術活動已經越來越普遍，若能熟習其基本理念、態度及技巧，在助人工作中是很可發揮功效的。

運用繪畫，包含許多與傳統助人工作不太一樣但可以是互補的重要態度與基本概念，並不只是材料之運用或是如何解釋作品而已。今天我們會提醒，社工人員主要是在「運用藝術」(using art)而不是在進行「藝術治療」，但畢竟如何運用藝術與藝術治療有極大相關，因此須從藝術治療之概念開始思考，接著再務實地運用於社會工作之中。此處藝術治療 (art therapy) 主要是指視覺藝術 (繪畫、勞作剪貼，或黏土雕塑等) 之運用，而不是以其他藝術形式為主，如：音樂、戲劇或舞蹈，因其皆各有專屬名稱而不致混淆，例如：音樂治療、戲劇治療、舞蹈治療等；但若稱為「表達性藝術治療」(expressive arts therapy) 或「創造性藝術治療」(creative arts therapy) 則常含括不同種類藝術形式之運用 (請注意 art 及 arts 的單複數之別)。與藝術治療有關的重要概念包括：藝術治療室、

遊戲 (自發性) 作畫、涵容的專業關係、自由/界限、指導性/非指導性、移情作用/反移情，以及積極想像/詮釋等。

任務中心及問題解決取向在六、七〇年代以來是社會工作實務之主流，接下來的系統生態及增強權能取向強調更全人之發展，往外包括生態環境，往內亦關心精神情緒靈性。藝術治療是結合藝術與治療之跨領域學科，又是一種助人專業，學習過程除了理論與實務技巧演練之外，助人者本身還需有不斷的創作體驗、自我覺察，及美學與象徵之琢磨等。運用藝術的模式結合了兩股本質上完全相異之源流：感性、直覺、主觀之「藝術」，與人的創造、動作表現、審美，及心理投射有關；治療則偏重理性、分析、客觀及問題解決。藝術治療之興起即緣起於發現到理性模式助人方式之限制，人是理性的，但很多時候被感性主導，運用藝術之特色即在於藉由非語言之自由創作幫助案主處理難以言宣的複雜情緒，進而成為溝通反思之媒介而得以打開問題癥結，一旦關照到人的內在情感與精神狀態，外在問題之分析或解決就變得可以討論可以思考了。人類心靈深不可測，其所感受到的問題層面複雜多樣；碰觸

它、感受它的方式也就不會只限於一種。運用藝術之助人方式所關切的是開展的、探索的、充滿創新的不確定；而不是封閉的、絕對的既定答案。因此，藝術可以是社會工作，卻必須先破除許多迷思，因為此藝術非彼藝術。

問題一：圖畫作品何時進行判讀？ 該如何解讀？

這是本學期在我所開授的「藝術模式臨床社會工作專題」課程中一位研究生的提問，同時這也是許多人都想探知答案的問題。

但這問題其實已經落入某些迷思，就是似是而非的概念，例如：

1. 將助人者視為解讀專家，案主是接收者；但其實更寶貴的是助人者與案主是共同探密者，雙方是夥伴關係。
2. 將圖畫視為有固定解法或答案，只要學會圖譜之後就可依樣套用；但其實圖畫不等於文字，圖畫意象充滿豐富立體之各種可能意涵，因此，運用藝術之可貴不在封閉知識之解讀，而在於開啟心靈之門展開想像之翅膀，讓自己遨翔於未知與不確定，進而活出以前未活出的生命內涵。
3. 圖像解讀對案主的幫助縱使有，也是很小小；更嚴重的反而會因此扼殺了案主潛在能力之發揮。

上述論點主要基於兩位大師之諄諄教誨，一是榮格（Jung, C. G.），另一是溫尼克（Winnicott, D. W.）。榮格說，一個醫生（助人者）所做的，主要不是在於給處方（處遇），

而是能去發展案主本身早已潛藏的創造力（Jaffe, 1979:115）；因此，助人者主要是激發或提供機會以引導出案主本身的自主能量。至於何時解讀或要不要詮釋，溫尼克的說法讓人無法忘懷，他強調說，我們提供安全的關係與環境，並給與鏡像回饋，最後一定要有足夠耐心讓案主終於導出他自己的詮釋；否則，如果我們提早為他做了解讀或說明，我們就是「偷」了案主極為寶貴的發現潛力了（Winnicott, 1971: 62）！我們是要增強案主權能的人，怎能事先偷取案主可能發展的潛能而導致他喪失成長的機會呢！

有一位接受藝術及遊戲治療督導的社工分享其經驗，因為她能持續把持自己不去偷看案主藏起來的圖畫，使得案主感受到她的自我人格能充分獲得尊重，因而能安心的持續創作並逐漸看到自己，不需要耗盡其有限能量去與外在干擾對抗。由此例可知運用藝術的方式可以不去解圖或叨叨敘說，但必須維持安全信任的專業關係；換句話說，助人者必須將自己強烈的感受以及想說的言語都吞回去，加以咀嚼，然後以案主可以接受的方式傳達出來，案主因此得以逐漸將自己的掛慮或疑惑以他自己的步調緩緩綻開，這就是畢揚（Bion）（Case and Dalley, 1992: 63）所說的涵容（containment）。涵容指的是助人者將案主投射之負面情緒或不合理表現皆加以包容咀嚼之後，再以案主能理解與接受之模式表現出來，案主感受到被接納並且於其中獲得成長。為達到涵容之態度與能力，助人者於訓練過程中宜對自我有深層了解並接納個人之陰暗面。

舉一個在團體中運用「傳畫遊戲」的例

子，成員圍圈依桌而坐，通常一組不超過十人，由領導者計時，每人在自己的圖畫紙上塗鴉一分鐘（紙張顏色可以自己選擇）即傳給右邊（或左邊）的成員，如此依序進行，最後完成的是大家的共同創作，由於每次輪到的作畫時間很短，免除太多的思考與顧慮，最後常呈現「意外之作」。由於簡單易行壓力不大，此活動常被用來當作暖身，不需作太多討論；若要藉之進行一些觀看與反思當然也是可以的，由於其「臨時性」很高，不同的人不同的情境都會產生不同面貌。舉最近一次在碩博研究生班上訓練團體第二次活動為例，分成 AB 兩組，每組有八人。畫完後有同學敏銳地發現，A 組的每幅作品似都顯現較「亂」之感，B 組的作品則都較有形狀，較像成品。我請大家連結到佛洛伊德的理念，全是碩士生的 A 組圖畫似較具有「原初」(primary) 的性質，包含數位博士生的 B 組作品則似較具有「次級」(secondary) 之性質。B 組一位博士生有了體會：「我們這一組在畫時都似乎較壓抑，儘量去保持原來他人作品的樣貌。」上述歷程有幾層重要意涵：

1. 提供遊戲性且儘量少壓力的方式，讓成員體會自發性之創作體驗。
2. 畫完後，大家把作品貼於牆上、置於桌上或地上，帶領者邀請大家「看」作品時，重要精神是不評斷的態度：「圖畫作品是內在世界之展現，有如內心之秘密花園，我們是何等榮幸能被容許觀看呢！」觀看時大家可談談作畫的心境或感受，也可探索圖像帶給人的聯想等，通常不需探問為什麼或太急於下斷論。
3. 帶領者適時闡明相關理念及其對人之

意涵，例如「原初」之心理特質較偏向人的原我狀態，拋掉社會文化秩序之羈絆，可能一探潛意識富含生命能量之啟發，同時亦可能帶來陰暗不明之焦慮等；「次級」則是適應社會規範之重點，成人已經很熟悉的。社工人通常「次級」很多，但案主卻通常保有許多未覺察之「原級」過程；成熟的人格是兩者都能加以觸及與探索，使其平衡發展。

4. 成員能在團體動力的激發以及帶領者的理念啟示之下，導出圖像特質及平常為人處事之間的相關連結，這是相當難得的洞察，若是直接由帶領者指出來，其意義就小多了。

感受到圖像的完形與美麗，同時也看到其代價可能是犧牲了內在野性的破壞力與生命能量；相反的，圖像呈現的混亂不協調，或許也帶出內在鬱積力量獲得抒發的快樂或過癮呢！這樣的探討過程，提供的不是一種答案，而是發展出多層面之看見與省思；但這都必須建立於提供安全的環境與關係、能夠遊戲投入之心境，以及意象之意涵不被定格於某些狹窄片面之解釋，藝術的承載空間上天入地深廣無限！

問題二：如何才能激發出案主潛藏的創造力？有何策略？

許多人一聽說要以畫畫來進行，就感到相當沒有安全感，甚至完全沒信心！這樣的反應也是因為一些迷思，因為我們從小對於畫畫有一些刻板印象，認為畫畫是要用技巧、要給別人看、別人會評價好壞；另外，

小時候的印象是老師會整齊畫一地全班發下白色圖畫紙，並且定下一個題目等等；其實，運用藝術模式進行助人工作完全不是這麼回事，因為強調的是自在塗鴉、為自己作畫，作品無關好壞，更絕對不評價，材料使用則提供多樣選擇，並且看重個人之獨特性。但要如何能讓案主做到自在塗鴉呢？這就需要好好認識何謂「遊戲」，以及助人者本身也要時時放下而讓自己能夠遊戲才行。

席勒（Schiller）有耐人尋味的名句：「只有當人在充分意義上是人的時候，他才遊戲；也只有當人在遊戲的時候，他才是完全的人。」；溫尼克亦有一句名言：「一個人唯有在遊戲時才具有創造性，此時個體會投入整個人格，因此唯有在此創造性景況中個體才能發現其自我」（Winnicott, 1971: 54,55）。一個完全人就是一個能活出自我的人，其前提就是一個人能夠遊戲，溫尼克指出遊戲是一種處於非目的狀態（non-purposive state）、非整合人格（unintegrated personality）及不拘形式（formlessness）的體驗，「在遊戲時，一個人的內在心理與外在客體間之互動是處在自由、不確定的狀態之下」，因此一個人能不陷於僵化而可能發現其自我（self）。但這種狀態必須有人加以反映回饋，這就是一種鏡子的角色（mirror role）。換句話說，若母親與助人者無法扮演此回應角色，則人的成長將受到限制。

一般而言，幼兒在遊戲時都是全神貫注且樂在其中，但有一個基本要件：需是在有成人關照的安全環境之下，否則可能導致可怕的災難。類似的，我們要提供給案主一個放鬆的環境及心境，更要注意到許多的安

排，主要有：

1. 首先必須提供一個不受干擾、安全、不怕弄髒、容易取水、材料方便取用的空間。可以自由選擇的作畫方式，有一些可以自由選擇的材料，例如不同顏色不同大小的紙張、可做線條畫的粉蠟筆、也有可加水作畫的水彩或廣告顏料，也有黏土或剪貼材料等。讓參與者可以主動選擇是很重要的，不只是空間及材料的設計與安排，帶領者的言語、態度、介紹、邀請等，都會讓參與者感受到被尊重與自主。
2. 嚴守界限，包括空間、時間及專業關係之界限，遵守「界限」是很重要的，時間的嚴格掌控，及專業關係的持守不逾越都不能隨意打破。
3. 接下來重要的是減除案主的防衛，要幫助案主能夠以「遊戲」的心態來從事這項活動，就是容許用很自由的方式，不是為了表現技巧、不是為了參加比賽，也不是為了要給人家看；就只是手拿起材料，腦筋放空隨意塗鴉也好，畫下心中有所感觸的形象也好，完全不必在意自己是不是很會畫，重點在「為自己而畫」；畫得越不像越有探討的想像空間。營造氣氛重點：溫暖、接納、寬容、自由、尊重，但並不需要刻意討好或說好聽的話，重要的是讓案主可以自在做自己。
4. 當有了安全的環境及心理空間，不需防衛且進一步可以開始遊戲運用媒材進行圖像創作，案主與帶領者之間建立一個主動性的情感連結，如此會促使（使

能 enable) 案主能對各種情緒有所覺察, Haynal 說「這會使得接續的治療工作閃閃發光」(Haynal, 1988: 23)。

實務作法上採取提供題目、有結構的方式, 或針對主題的方式當然可行, 這最好是已經打開案主的防衛與僵固心態, 使他能夠感受到自主自在時的狀態再進行會較好, 可以先遊戲性地體驗媒材。例如: 感受黏土的特性, 可以擠、壓、拋、摔、打、捏、刺等; 嘗試水彩的乾與濕、粉蠟筆「刮畫」、葉子拓印、水彩滾彈珠、滴蠟畫等, 這些都是屬於自發性 (spontaneous) 或自由式的遊戲作畫方式, 一旦開始上路, 願意讓媒材運作, 接著就會產生作品, 奇特的是人的腦中意象從不會停止運轉, 因此, 圖像作品完成了, 人的心境也好似走了峰迴路轉百里路, 有了許多可以分享溝通的話題與歷程。我的英國教授在帶領學生團體時, 常常帶了一條繩子雙手搓揉之後往地上一丟, 繩子在地上自然產生的形狀就成為他下筆的雛形, 以此為基礎之後再逐漸發展出作品, 此作法主要是讓自己腦袋放空以打破強烈意識之羈絆, 因此也帶給自己對某些未知有了探索之機會。

以上提出兩個問題, 並做出較詳細的說明, 主要是想解開目前許多人可能仍然存有之迷思, 以及藉之提出一些重要理念。以下簡介團體工作運用藝術之模式與策略。

團體工作運用藝術之三大模式及相關策略

團體工作特別有助於覺察溝通及人際互動, 團體工作中運用藝術, 則包含有團體及

藝術兩項優點, 口語之外, 還增加了視覺、觸覺, 及身體動能的方式來進行表達與溝通, 增進比小組過程還更多有關對人類的覺察 (Rubin, 1978/ 1984: 173)。此外, 與一般口語團體最明顯不同之處, 是會有一段時間成員各自分開進行作畫。

凱思和達莉 (Case and Dalley, 1992: 196-226) 指出, 一般而言有三種團體藝術治療實務模式:

一、「以工作室為基礎之開放團體」(studio-based open group)

此模式可說是藝術治療最早的形式, 其療癒因素主要是藝術創作及其過程, 而不是團體, 帶領者以非指導式為主, 鼓勵參加者自由創作, 個人進出團體的時間可彈性自如。

二、「分析式團體」(analytic group)

主要是受到口語式團體治療的直接影響, 常以封閉性團體進行, 不只處理團體中的個人, 同時也注意團體過程, 對圖畫內容主要是採非指導式, 會看重並處理每週團體所產生的潛意識議題。

三、「主題式團體」(theme centred group)

通常適於短期團體, 主題可能是治療師選擇, 或由團體自由交談討論中顯現出來而大家同意去畫的主題。由於強調主題, 有可能會縮短及模糊團體動力之發展, 而無法好好處理團體過程, 會較注重社會因素及療癒性的藝術過程, 其發展主要是承襲自會心團體 (encounter group)。

以下將說明相關細節與策略。

● 以工作室為基礎之開放團體

工作室形式的開放式團體是 1970 年有合適訓練之前主要的工作方式，早期運用藝術的治療師其背景主要是主修藝術及有個人治療之體驗，因此乃延續傳統藝術工作室及工作坊之形式。此模式由醫院及大機構開始發展，一群病人來到工作室中，但通常處遇的媒介是藝術（圖畫），而非團體。治療師與每人以個別方式進行處遇工作且可能會輪流與每個人談話，有時會談一段長時間；或者到另一個保有私密性的空間，例如：辦公室去討論個人作品。由於整個時間很長，可能是整個早上或整個下午，通常會有一個交流的休息時間，喝喝咖啡、聽聽音樂等。團體的病人可能來自同一病房被安排有一整個早上的時間；或可能是來自不同病房而被轉介而來。成員常是精神病院中住院的長期病患。

在醫院中這可能是病人們唯一屬於個人的空間，對那些長期而且已被機構化的人而言，這工作室提供一個可以自由使用藝術媒材，及可以使創造力有所出口之重要機會。有的病人在此就像一個藝術家在藝術學校的畫室一般的運用他們的空間。在任何工作室中，團體過程會影響空間的使用，也會影響到工作及圖畫製作之階段與步調。藝術治療師通常是關照到團體中的個人，而不是關照整個團體的過程。

藝術客體（art object）將以何種形式加以探討，「客體」是個體為了獲得本能之滿足，其行動或慾望會導向與其有密切關連之對象（Rycroft, 1979:100；王秀絨，2012），因為案主將所最關切之人事物投射於圖畫中，藝術乃成為客體了。探討的方式主要是取決於藝

術治療師的理論取向，例如：七〇年代的瓦西（Warsi）是採羅吉斯取向；利蒂雅（Lyddiatt）則是採榮格之理念架構，強調「自發性」，也就是案主將迄今為止尚未體認到的那些感受釋放出來，認定整個治療之因素乃在於病人藉由藝術材料之使用探觸到自己的潛意識所導致之效果。榮格的「擴大」與「積極想像」之概念特別影響到利蒂雅的工作風格；她很少去注意治療師與案主之間的瞭解與回應，而更是幫助病人藉由圖畫去處遇他們自己。

在這種「開放性團體」中，個人可能進進出出，短自 3 分長至 3 小時都有，工作室中建立的氣氛極為重要，因為團體成員會感覺這是「他們的」空間，有許多關係會在這兒發展以及成員間的關係可能改變，例如：某些人總是坐在一起做畫；又例如如果有一個成員決定使用黏土，也可能成為其他人發展與改變的觸媒；藝術治療師創造一種信任、接納的氣氛，對作品接收、賦予價值並體驗之，而大部份這些都是非語言的。這類在醫院中進行的工作型態，最早的藝術治療師亞當森（Adamson, E.）將多年病患之作品保存至今，且完整收藏於倫敦，很值得參訪。

此種型態之團體除了長期住院病患之外還可見之於矯治學校、社會服務體系之日托中心，以及治療性社區，例如青少年情緒障礙庇護中心。也就是只要在處遇方案中可讓案主有「自由時間」，則案主就有被允許運用工作室以製作他們自己的私人作品。

為某些無法離開病房的病人，藝術治療師常會帶著各種類的媒材，安排一個類似開放性工作室型態的工作模式。凱思和達莉（Case and Dalley, 1992）舉三個老年精神科

病房的案例，他們都是長年機構化且無法走動的病患，大部分時間都只是坐在椅子上而已。可以運用一個常常聚會的區塊或餐桌，以吸引可能由此受益的人來參加。在這區域備妥紙張、水彩筆、鉛筆等，案主就會以他們自己的步調及層次開始作些暫時性的點啊畫啊的。在這樣的一個團體中有一個曾中風的老人，他可以用一隻手塗鴉，漸漸地能擴展到塗許多顏色而作一些圖畫，這有助於他的協調性及動作技巧，也漸能與周圍的人談話而有助於他的社交生活。

在同一個病房，有一個中年人他在青少年時就入院了，可能是因為戰爭引起的精神病「震嚇癡呆症」(shell shock)。他開始在黑色紙上畫車輛與火焰之巨大彩圖，在一節的時間中常一口氣畫 20 至 25 張圖，很明顯他在重新體驗以前在夜晚的爆炸經驗，他啞啞且習慣性逃避所有之人際接觸，但能藉由圖畫開始進行一個長系列的隱密溝通，這位病人的進展是很緩慢的，40 年的機構生活已付出很大代價，但由於藝術治療之介紹，他的生命品質有了改善，從社會性來看他開始對這團體有歸屬感，而他的圖很明顯對他是有意義的。

第三個例子是一個憂鬱之老人，因多起親人之死別而傷痛，他首先複製月曆上的圖，在緩慢的開始之後，他開始畫一些小圖，是他生活中的一些記憶，這些記憶與感受浮上表層而可以在團體中與人分享，成員們在團體中透過每人在材料上之合作與簡單分享，及相互對作品給予意見，可以對個人提供支持與照顧。

工作式的模式曾經式微，目前有再度受

到青睞之傾向，美國藝術治療師穆恩(Moon, B.)以工作式模式與青少年一起工作，對於抗拒的創傷的憤怒的青少年，穆恩認為工作式容許高度個別性之步調，以及工作式中富含各種多樣媒材，包括可以動手鋸木材、釘畫布等等需要勞力的動作體驗，對極度苦悶有特殊需求的青少年相當有幫助，可以發揮極佳之療癒功效，其所撰寫之「青少年藝術治療」(許家綾譯，2006)有許多案例及生動之描述。

通常社會工作較少運用分析式的團體，較常用的主題式則是較為聚焦且加入較多結構之設計。隨著實務運作之發展，在傳統非結構的工作室模式及較結構取向的主題式之間，很自然地產生隨著實際需要而遊走於非結構與結構之間的彈性模式。以下介紹路彬(Rubin, 1978/ 1984: 173-174)以兒童團體為例介紹的非結構式及有一些結構的作法。

● 開放式(open-ended)或非結構式，或者有一些結構

開放式或非結構式的架構是自由的，於自在舒適的方式之中個別或共通之關切主題會顯露出來。因為是無結構，成員可以自由走動與活動，觀察或參與、說話或靜默、單獨或與他人一起、獨自工作或與人合作、積極與人連結或與人保持距離，都是可以的。當個體與他人有所連結，他們就會受到激發、有意見、獲得勇氣、互相幫助，有時就會自動決定一起進行某些方案；雖然如此，領導者可以視實際需要而可能提出某些架構或方向。

有時需要提供不同程度或不同種類的結

構，端看什麼人口群在何階段以及什麼目標而定，因此在活動之初就要有階段之設定，澄清領導者與成員之間「契約」之本質，讓大家在日後工作環境中，以及互相之間都感到安全與舒適。以學前幼兒為例，一開始最舒服的模式應該是開放式的，可以自由選擇媒材及自由參與所提供的活動，小朋友也被鼓勵去探索、選擇，及開始動手做。

較大的小朋友（五、六歲）適合有一些結構，首先有一些活動或特殊任務，可讓小朋友對不熟悉的空間與人感到舒適些，然後就圍桌，輪流去探索盒子裡的東西，不能看，只能去摸並描述與猜測那是什麼，然後在說出每人的名字與班級之後，就可以開始去探索繪畫媒材、可以選擇並參與一、二項活動，大約一個小時，然後再回到圍桌而坐，並且享用小點心，進行分享並結束。

團體採行非結構式或結構式可以視人口群及情況之需要而彈性運用。

● 主題式團體

社會工作實務中最常使用的是主題式的團體模式，主題之選定可讓成員在相當可控的狀況下瞭解創造之過程，其受到會心團體之影響，內容主要有三部分：1.暖身活動，2.依據主題各自作畫，3.領導者帶領討論。此模式之特質是比較注重社會功能，也適用於成長性團體。

路彬（Rubin,1978/ 1984）曾以主題聚焦式運用於青少年團體，她強調明確目標有助於青少年的表達、界定、瞭解及接納他們自己。以下介紹路彬聚焦於三種不同主題之作法，主要是針對一般青少年。

(1)有關認定（identity）之議題

例如：思考在某個特定時候他們真正的自己，可配合畫「描身圖」（tracing body）、畫出他們未來的目標、以圖畫代表他們過去以來之生命線、也可畫出內在的自我，以幻想、願望、夢、或恐懼的方式，或許也可配合此題目：「我最害怕的」或「我最想達到的願望」等。

(2)與人際有關的界限、權威等議題

可進行無言的圖畫活動（nonverbal pictorial exercise），兩人或四人在一張紙上作畫，不說話也不先討論，除了內容分享之外，上述之議題可能就突顯出來而可進行討論。

(3)探討「自己在團體中的位置」

每人以三 D（如黏土、木片）製作立體的自我圖像，然後以一大張紙或木板代表大家共享的世界，大家無聲地拿著自己的作品在上面移動，直到大家都找到自己可安放之處；定位好後，可再畫一下以界定自己的所在位置，然後討論整個的交流情形。

凱思和達莉（Case and Dalley, 1992）也介紹不少在病房中可以使用的藝術策略，對長期住院病患而言，並不是每人都能進行自發性繪畫，也很少人能進行分析式治療或能有洞察。因此，更直接的設定主題是需要的。主題可依不同群體所關心之事及其能力層次而設定。很重要的是一開始要有一些時間討論基本團體規則，以建立合作之約定。帶領者要鼓勵參與，促進互動，保護較柔順的人及幫助處理某些較跋扈的狀況，且每次活動結束前應對過程有些討論。有許多方式，例

如：

- (1) 製作壁畫：主題由大家共同訂定，如：動物、植物、家中物品等，每人可貢獻自己之設計在整體作品之中。
- (2) 描身畫：將兩張全開紙連結成一大張，兩人一組，互相為對方在紙上描畫身形後各自上色。
- (3) 主題「南太平洋」：假設一大張紙是海洋，每人畫自己的小島，接著選定某小島為目標，說明如何選及如何去到那兒。
- (4) 投射技術之應用：假設我是某一種動物、某一建築物、食物，或某一種交通工具等，可做許多開放性討論。
- (5) 幻想畫，例如：三個願望，一個神奇花園、另一星球的生活、一個藏匿處。
- (6) 與『日常生活』有關的主題，例如：病房生活、週末、去逛街購物、典型的一天。
- (7) 複製一幅畫，許多長期病患可能四肢較僵硬且動作緩慢，某些結構性的方式會有幫助，例如複製一幅畫，對壓抑的人會是一種安全的方式，雖是複製，也很能有個人表現與個人詮釋的空間。
- (8) 拼貼畫：這也是一個有趣的方式，可運用許多技巧，可運用不同的材料，一些碎片、小物件及圖片等，要求去尋找各類可用物品，病人們因此必須在房中到處走動，通常他們都會很喜歡。
- (9) 感覺體驗：適用於凝聚力較高的團體，提供各類可看、聽、摸之物品，

將印象或圓弧韻律畫下來，大張紙可貼在牆上或地上，大空間較能將表達性自由流露出來。

老人也很適合進行藝術創作團體，老人思考固定，抽象能力與表達能力均退化，他們控制材料的能力有限，圖畫可能類似塗鴉方式；有些老人可能對水彩較沒信心怕會弄得一團糟，可以讓他們將彩色紙撕成不同形狀貼在卡片上，這可能對老人會是較成功的方式。老人記憶超好，經驗的分享可鞏固團體，若活動有意義且安全，人們都會期待下次活動。「回顧生命之意義」的作法舉例如下：

- (1) 畫下年輕以來家中的物品、工具等。
- (2) 以照片、剪下的圖案，及自由畫等等代表個人的生命。家人、朋友、工作、住過之地等都可在畫中表現，就像一種個人自傳。

團體工作運用藝術活動之設計實例

以下介紹我個人於今年春天帶領的街友團體，因篇幅之限，僅列出活動設計。

(一)基本前提：讓我們的生命更有價值

- ◎每一個人最寶貴的是發揮創造力潛能，有機會發揮創造力就能照顧到自我。
- ◎人的情緒中隱含許多圖像，嘗試將情緒轉化為圖像，可獲得能量釋放及洞察。
- ◎每人都有畫畫潛能，只是被長期埋沒了；藉著自由塗鴉彩繪，不需要任何技巧，不需顧忌畫得像不像，腦袋放空，

心靈放鬆，彩繪將帶領你走進自己像海洋般深奧豐富的內在小宇宙，由此可感受到自己的生命價值，開啟寶貴的另一個人生轉折。

3:40 – 4:40 作品之分享反思、「積極想像」，及引伸討論

4:40 – 5:00 結論與回饋、相互支持

(二)目標

1. 藉由創意彩繪活動，讓街友覺察與發展自己生命中被遺忘的壯美。
2. 探索混亂現世代中如何安身，及作為「男性」「丈夫」「父親」之意涵。
3. 發揮創造力，照顧別人也關心自己，珍惜並掌握生活中的機會與可能性。

(三)團體進行流程與主題

1.團體進行流程

第一階段 暖身、解凍

2:00 – 2:30 創意肢體開發與暖身 – 放鬆、激發創意、相互欣賞之體驗

第二階段 主題與創作：引出潛意識

2:30 – 3:00 依每週不同之主題進行引言或說故事，引起創意動機

3:00 – 3:30 彩繪遊戲，體會無言溝通與情緒關照（畫畫、勞作、黏土、演劇等等，可包括個人或集體創作）

3:30 – 3:40 中間休息時間

第三階段 作品討論及回歸現實之連結

2.每週主題

次數	日期	主題	材料	備註
1		塗鴉傳畫與剪貼	粉蠟筆、水彩、4K 圖畫紙、糰糊、剪刀、舊雜誌、勞作剪貼材料	
2		懷念的民間故事	黏土、陶土、小工具；各色可能作為演劇之布料或道具	
3		幼年的住家與遊戲	上述各種顏料，及勞作剪貼材料	
4		黑豹與劍	面具、上述各種顏料、勞作剪貼材料；闔家歡遊戲盤	
5		個人神話—曾有之幻想	上述各種材料	
6		家中的神	上述各種材料	
7		夢的奧秘	上述各種材料	
8		影片欣賞	卓別林影片：馬戲團	
9		描身畫	各色全開圖畫紙每人一張、上述各種材料	
10		團體圖案創造 結束茶會	各色全開圖畫紙數張、剪刀、糰糊	



上列左圖是描身畫之一例，成員 A 從一開始的默默沒自信，到後來願意吐露自身的故事及苦痛，並且對未來的瞭解及可能之方向心中有了篤定。上列右圖是最後結束的分組團體創作，方法是成員各自設計及剪出圖案，之後無言的在大紙上完成。相當令人感動，過程及產品皆顯現出街友們的內在秩序、精緻審美、安詳與合作。下圖是最後一次社工員們來參與，邀請她們也一起創作（街友一組，社工一組），顯現出來的似乎有比較快樂飛揚的不同面貌。



結語：社會工作者「運用藝術」 （using art）之優點

運用藝術有許多優點，以下舉出幾項：

1. 因為有藝術與遊戲為媒介，因此不是一直針對案主的問題，工作者、案主與藝術作品形成一種三角關係，不再是一對一的直接且緊張的關係，運用藝術是建立關係以及藉之進行問題探索很好的方法。
2. 當案主為非自願案主，不配合、不發言、不表達時，帶領者可自在地先開始塗鴉，引發案主的好奇與興趣；但其中，運用「涵容」是重要功夫。

3. 帶領案主不仰賴語言，嘗試運用藝術以協助案主表達出無法用口語描述之事件。社會工作者也要體會「非語言」之奧秘。
4. 探索圖像作品之象徵意涵，其遭受到之問題狀況、感受、情緒等，可以有一個更寬廣的關照。

再來叮嚀三件事：首先，媒材需讓案主有選擇性，如最少包含蠟筆、水彩、陶土三類，紙張包括不同顏色不同大小，讓案主有主動及自主之機會，此雖是小動作，意義卻很深遠。另外，媒材需事先準備妥當，勿在案主來時才發現黏土太硬或太軟，或水彩顏料已經硬了擠不出來，貧乏的媒材（poor material）也代表著貧乏的助人者（poor worker）！其次，務必嚴格遵守時間、空間及關係之界限，因為案主的生活世界缺乏穩定界限，助人者需從此處協助案主重建與人之間可預期之互動關係。最後，理念與技巧依不同人口群之需求與問題情境而彈性應用，社會工作者運用時宜有定期督導，且定期參與圖像創作及有個人治療之體驗。本文未能兼顧探討運用藝術中產生的移情現象，讀者若有興趣可參考**諮商與輔導**第 321 期(王秀絨，2012: 1-6)。(本文作者為東海大學社會工作學系副教授)

關鍵字：藝術客體（art object）、遊戲（playing）、涵容（containment）、界限（boundary）、主題式團體（theme-centered group）

參考文獻

- 王秀絨 (2012)。藝術治療中的移情。《諮商與輔導》，第 321 期。1-6。
- Moon, B. 著，許家綾譯 (2006)。《青少年藝術治療》。心理出版社。
- Case, C. and Dalley, T. (1992). *The Handbook of Art Therapy*. Routledge.
- Jaffe, A. (Ed) (1979). *C. G. Jung: Word and Image*. Princeton University Press.
- Haynal, A. (1988). *Psychoanalysis and the Sciences: Epistemology- History*. California.
- Powell, L. and Faherty, S. L. (1990). Treating sexually abused latency age girls : a 20 session treatment plan utilizing group process and the creative arts therapies. *The Arts in Psychotherapy*. Vol. 17, pp.35-47.
- Rubin, J.A. (1978/1984). Chapter 10 A Family art evaluation, *Child Art Therapy*. N.Y: Van Nostrand Reinhold. P.p 135-149.
- Rubin, J.A. (1978/1984). Chapter 13 Group art therapy, *Child Art Therapy*. N.Y: Van Nostrand Reinhold. Pp. 171-186.
- Rycroft, C. (1979). *A Critical Dictionary of Psychoanalysis*. Harmondsworth: Penguin.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Reality*. Routledge.