

《沙盘游戏：过去、现在和未来（心灵花园·沙盘 游戏与艺术心理治疗丛书）》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2017年02月01日

开本：128开

纸张：胶版纸

包装：平装-胶订

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787300233864

丛书名：心灵花园·沙盘游戏与艺术心理治疗丛书

编辑推荐

导语_点评_推荐词

内容简介

沙盘游戏的起源是什么？沙盘游戏领域的开拓者有哪些？他们是如何影响当今的沙盘游戏实践的？沙盘游戏的未来将走向何处？

《沙盘游戏：过去、现在和未来》回答了上述所有问题。本书对沙盘游戏的历史渊源进行了总体性的回顾，对沙盘游戏的创立者及革新者的生平背景、实践经历、重要著作做了深入探讨。书中还详述了当前五大重要的治疗潮流，探讨了沙盘游戏的未来，分析了当前出现的各种问题及关注点。本书的独到之处在于它提供了一个综合全面的、国际性的参考文献清单，其中包括许多非常珍贵的与沙盘游戏治疗相关的录像带和录音带。本书对于沙盘游戏的发展脉络及发展趋势进行了全面的梳理，非常适合作为沙盘游戏爱好者及心理咨询师的重要参考资料。

作者简介

瑞·罗杰斯·米切尔，美国加州州立大学教育心理学与心理咨询专业的教授，曾获得特殊贡献教学奖。她是美国沙盘游戏治疗师协会及国际沙盘游戏治疗学会的会员，同时也是一位执业心理学家。

哈里特·S·弗里德曼，荣格学派心理分析师，美国沙盘游戏治疗师协会的创立者之一。曾担任希尔德·科茨中心主任，曾就沙盘游戏与荣格分析心理学的整合做过多场具有影响力的讲座。

目录

第一章 H.G.威尔斯：“游戏王国技术”的启迪者

第二章 玛格丽特·洛温菲尔德：“游戏王国技术”的创始人

第三章 艾里克·洪伯格·艾里克森：“戏剧创作测试”的创始人

第四章 夏洛特·贝莎·布勒：“游戏王国测试”的创始人

第五章 赫达·波尔加和里斯洛特·费舍尔：“缩微游戏王国测试”的创始人

第六章 多拉·玛利亚·卡尔夫：“沙盘游戏”的创始人

第七章 劳拉·茹思·鲍耶（皮克福德）：沙盘研究的重要贡献者

第八章 当前趋势

第九章 沙盘游戏的未来

参考文献

前言

序言

媒体评论

评论

在线试读部分章节

本书的结构就像沙盘游戏展开的过程一样——既是有组织的，又是流动的——带来的诸多惊喜是起初料想不到的。一开始，我们的初衷是想写一本有关沙盘游戏的介绍性手册。在这项工作的准备和研究过程中，我们发现沙盘游戏有着丰富而久远的传统，可以追溯至大约65年以前。这给我们留下了深刻的印象。就在我们阅读这些历史性文献时，我们惊讶地发现了它们与当代心理治疗师的联系。

沙盘游戏（sandplay）这个术语由多拉·卡尔夫创立，这一术语使荣格学派的技术与玛格丽特·洛温菲尔德的“游戏王国技术”（Word Technique）区分开来。而沙盘疗法（sandtr

ay) 一词作为通用术语，特指在一个浅的箱子中装上部分沙子，并在上面摆放一些缩微模型（沙具）的技术。不幸的是，有关沙盘的许多早期工作现在已无迹可寻，研究者费尽心血找到的也只是一些已不再印刷的用多种不同的语言写成的文章。意识到这一点以后，我们将编写沙盘游戏手册的工作放了下来，而是去整理收集到的文章，这样，我们可以揭示沙盘游戏的先驱者所做出的贡献，是他们将心理治疗和研究的边界推向了非言语领域。

所发现的有关这些杰出先驱者的资料使我们深深着迷。对于他们中的某些人，这一非言语的方法起源于他们自身的个人经历，并且成为其一生的追求；而其他人在某一短暂的时期内为之深深吸引，他们的研究扩充了我们的知识，然后他们将精力投放到了其他的领域。还有一些是极好的老师，他们激发了临床医生的想象力，这些医生日益感觉到需要一种更富象征性的、非言语的方法。

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

[更多资源请访问www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)