

游戏治疗师的专业发展历程

傅楚巧^{1,2,3}, 骆宏^{1,2,3}, 胡治国^{1,2,3*}

¹杭州师范大学附属医院认知与脑疾病研究中心, 浙江 杭州

²杭州师范大学临床医学院, 浙江 杭州

³浙江省认知障碍评估技术研究重点实验室, 浙江 杭州

收稿日期: 2022年6月28日; 录用日期: 2022年8月3日; 发布日期: 2022年8月11日

摘要

游戏治疗师是游戏治疗过程中重要的引领者和观察者。本文从游戏治疗师的培训(包括培训的方式及其效果, 评估培训的相关量表)和督导(包括督导的作用和督导的不同模式)两方面介绍了游戏治疗师的专业发展, 并分析了在上述过程中面临的挑战, 最后在总结分析基础上提出了未来研究的建议。

关键词

游戏治疗师, 培训, 督导, 游戏治疗

Professional Development of Play Therapists

Chuqiao Fu^{1,2,3}, Hong Luo^{1,2,3}, Zhiguo Hu^{1,2,3*}

¹Center for Cognition and Brain Disorders, The Affiliated Hospital of Hangzhou Normal University, Hangzhou Zhejiang

²Clinical Medical College of Hangzhou Normal University, Hangzhou Zhejiang

³Zhejiang Key Laboratory for Research in Assessment of Cognitive Impairments, Hangzhou Zhejiang

Received: Jun. 28th, 2022; accepted: Aug. 3rd, 2022; published: Aug. 11th, 2022

Abstract

Play therapists are important leaders and observers in the process of play therapy. This paper introduces the professional development of play therapists from two aspects: the training of play therapists (including the methods and effects of training, and the relevant scales for evaluating training) and supervision (including the role of supervision and different modes of supervision),

*通讯作者。

analyzes the challenges faced in the above process, and finally puts forward suggestions for future research on the basis of summary and analysis.

Keywords

Play Therapists, Train, Supervision, Play Therapy

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

游戏是儿童的语言, 游戏治疗(Play Therapy, PT)作为治疗 3 至 10 岁儿童心理问题的一种独特治疗方式, 在心理健康领域得到广泛认可(Oaklander, 2001; Ray et al., 2001)。根据美国游戏治疗协会(Association for Play Therapy, 2015)的定义, 游戏治疗是系统地运用一个理论模型来建立人际关系的过程, 它由经过培训的游戏治疗师利用游戏的治疗能量帮助来访者预防或解决心理社会困难, 以帮助来访者实现最佳的成长和发展。对年幼来访者来说, 由于言语表达能力的限制, 仅通过谈话疗法并不能很好进行咨询, 相比之下, 游戏治疗的方式更能吸引来访者的积极参与、反应和自我表达(VanderGast et al., 2010)。

随着社会的发展, 越来越多的人认识到儿童心理健康的重要性, 对儿童心理咨询师的需求也与日俱增(Bratton et al., 2005)。在此背景下, 游戏治疗发展得非常迅速, 社会需要更多的游戏治疗师来满足儿童来访者的需求。游戏治疗师是游戏治疗过程中重要的引领者和观察者, 他们通过游戏和儿童建立治疗联盟, 帮助儿童缓解焦虑、修复创伤等, 促进儿童的心理健康, 最终达到治愈儿童的目的。因此考虑如何成为一名有效的游戏治疗师是有意义的(Donald et al., 2015)。但是一个游戏治疗师的成长并不是一件容易的事, 他们需要足够和适当的培训来获得实践所需的技能, 还需要通过督导来解决实际治疗中所面临的困境。美国咨询协会(American Counseling Association, ACA)道德准则指出: “咨询师只有在接受了适当的教育、培训和督导经验后, 才能在新的专业领域进行实践。”

游戏治疗在国内还是比较新的心理咨询流派。目前, 国内尚未有论文系统介绍游戏治疗师成长所需的培训和督导历程。本文将从游戏治疗师的培训、督导及培训督导中面临的挑战等方面, 对现有文献进行系统梳理和总结, 并提出未来研究的建议, 以期比较全面介绍游戏治疗师的专业发展历程, 并为国内这一领域的相关研究提供参考。

2. 游戏治疗师的培训

专业发展是指从新手发展至资深工作者的学习历程。在心理咨询师的专业发展过程中, 咨询师的个人工作风格与治疗理念会受到训练、督导、个案等的影响和塑造(Skovholt & Rønnestad, 2003)。游戏治疗师更是将他们不断发展的关于儿童的哲学信念融入到他们的工作信念体系中(Kao & Landreth, 1997), 使其在儿童工作中成为更有效的服务提供者。下面主要从游戏治疗师培训的方式及效果、评估的相关量表来介绍游戏治疗师的培训。

2.1. 培训方式及效果

2.1.1. 短程和长程培训的效果

游戏治疗师的培训可以根据需要来设计不同培训时长的课程, 以满足不同场景下的需求。

1) 短程游戏治疗培训

现有研究表明,短程的游戏治疗可以产生不错的效果。**Bratton 等(1993)**实施了一种为期 3 天的强化游戏治疗督导/培训模式,这一模式可以给学员提供体验式的学习机会,通过这项培训,可以提高自我意识、自信、治疗技能和对游戏治疗过程的理解(**Bratton et al., 1993**)。这表明,在培训中提供适当的、实际的、体验式的学习活动的重要性(**Lindo et al., 2012**)。**Hunt (2006)**在肯尼亚和东非坦桑尼亚进行了以儿童为中心的短程游戏治疗培训,训练结束后,学员表示他们对游戏治疗力量的认识和理解显著提高了。**Pereira 和 Adcock (2013)**对初学游戏治疗的硕士生进行了一项为期 12 小时的培训评估,发现培训后他们对游戏治疗的态度和知识有所改善。

短程游戏治疗培训虽然能带来不错的效果,但在培训过程中也会有一些限制。如 **Kagan 和 Landreth (2009)**发现,短程培训虽然对教师和学校咨询师的知识有显著的提高作用,但他们在态度和技能上却没有显著改善,这可能是缘于时间的有限性。

2) 长程游戏治疗培训

现有研究也表明,长程游戏治疗培训也有显著的效果。**Kao 和 Landreth (1997)**研究了长程游戏治疗培训,他们专门为从事儿童工作的研究生开设了为期一学期的课程,结果显示,学员对儿童的态度和知识有所改善,他们运用游戏治疗技能的信心也显著提高了。**Lindo 等(2012)**调查了为期 15 周的游戏治疗课程对研究生的态度、知识和技能的影响,他们发现,学习该课程后的研究生,对自身、对儿童、对游戏治疗的态度均有积极的转变,同时该课程还提高了他们在游戏治疗方面的知识和技能。还有研究者探索了入门游戏治疗课程(introductory play therapy course)对研究生的影响,结果发现,为期一个学期的游戏治疗课程,可以提高研究生的游戏治疗知识、技能和态度这三个领域的的能力,其中知识的增长最大(**Smith et al., 2022**)。所以,在学生培训的早期,提供游戏治疗入门课程是很重要的,研究者主张将游戏治疗课程纳入进一般心理咨询课程,认为这是迈向高质量游戏治疗培训的必要步骤(**Smith et al., 2022**)。

Homeyer 和 Rae (1999)的一项研究,评估了训练时长是否会对游戏治疗知识、技能和态度有影响。结果表明,无论是短期还是长期的培训,都会对游戏治疗受训者产生积极的影响。所以,只要提供培训的机会,都会提高学员在游戏治疗方面的相关知识和技能,助力他们为儿童提供更好的服务。

2.1.2. 其他方面培训的效果

还有许多研究者从不同的方面去研究游戏治疗的培训效果。如 **Hunt (2010)**在澳大利亚进行了一项研究,发现游戏治疗培训可以有效帮助护理人员与寄宿儿童之间建立关系。为了给孩子提供了身心保障和安全感,**Landreth & Wright (1997)**发现,训练前新手学生与经验丰富的游戏治疗师在设限(Limit-setting)选择上有差异,但在参加研究生水平的游戏治疗课程后,学生的设限选择与经验丰富游戏治疗师设限的选择基本一致了。因此,适当的培训有助于学员在游戏治疗领域变得更加专业。

Muro 等(2015)发现,在学校学习游戏治疗并经历实践操作的研究生,不仅对孩子有更积极的态度,而且能感受到自我的成长。当游戏治疗师有机会在现实情境中练习技能时,他们会更信任治疗过程,更擅长互动技能,并逐渐熟悉游戏治疗语言模式(**Kao & Landreth, 1997**)。此外,让学员参与到与他们自身文化不同的文化背景中培训,可以帮助提高他们的共情能力(**Constantine, 2001**)。

综上,我们需要更完善的游戏治疗培训体系,因为游戏治疗的培训,可以改善学员的态度,增加他们帮助来访者方面的知识和技能(**Ray, 2004**)。

2.2. 评估培训的相关量表

为了对游戏治疗培训的效果进行评估,相关的量表被开发出来,主要有如下几个:

1) 游戏治疗态度知识技能调查(Play Therapy Attitude Knowledge Skills Survey, PTAKSS)。该量表由 Kao 和 Landreth (1997)开发,有三个分量表,分别是态度、知识和技能。作为一种测量游戏治疗初学者的方法,尤其是针对以儿童为中心的游戏治疗。

2) 游戏治疗技巧清单(Play Therapy Skill Checklist, PTSC)。该量表由北德克萨斯大学(University of North Texas)游戏治疗中心开发,目的是为了推进游戏治疗师的督导和培训工作。该清单把游戏治疗的基本技能分为非语言沟通和治疗师反应两类,从这两方面来评估培训和督导的效果,并帮助指导游戏治疗师提升自身能力。因为没有正式测量过它的信度和效度,该清单目前不用于收集数据,但 PTSC 多年来一直是许多游戏治疗专家的评估工具(Ray, 2004)。

3) 游戏治疗舒适度和能力调查表(Play Therapy Comfort and Competency Survey)。该量表由 Flasch 等 (2017)研制,主要用来评估学生在学习游戏治疗课程后的个人感觉、自我效能感及自我知觉的游戏治疗能力。通过该调查,就能知道通过系统游戏治疗学习后,课程对学生的影响程度及在未来设计教学课程时需要注意的问题。

4) 其他量表。游戏治疗是有不同流派的,因此游戏治疗的评估工具也可能与特定理论模型相关。如阿德勒游戏治疗技巧检查表(Adlerian Play Therapy Skills Checklist) (Taylor & Kottman, 2019)和团体游戏治疗技巧检查表(Group Play Therapy Skills Checklist) (Garza et al., 2014)等技能评估工具,就是专门用来测评以阿德勒游戏治疗流派为主的培训效果的。这类资源对于特定能力的目标评估是非常重要的,如基于理论的技能。随着全球化的发展,我们需要在游戏治疗中建立全球性、跨理论和组织性的专业能力,以代表所有注册游戏治疗师的客观标准(Ray, 2004)。

有效的评估工具对于评估游戏治疗师的游戏治疗能力是非常重要的,因为只有保持游戏治疗师的专业度及可靠能力,才能不断去改进儿童和家庭治疗的效果(Turner et al., 2020)。

3. 游戏治疗师的督导

游戏治疗是一个不断增长的领域,而游戏治疗师要想在实践中不断进步,就需要高质量的专业督导。游戏治疗师通过专业督导,以增进游戏治疗的技术,提升游戏治疗的能力,解决在治疗过程中遇到的困境(Ray, 2004)。下面分别介绍督导师的作用和督导模式。

3.1. 督导师的作用

美国游戏治疗协会(2016)将临床督导列为注册游戏治疗师(Registered Play Therapist, RPT)资格必不可少的部分,而督导师应该是注册游戏治疗督导师(Registered Play Therapy Supervisor, RPT-S)。成为 RPT-S 要求至少具有心理相关专业的硕士学位,并接受过广泛的游戏治疗培训和督导技能专门培训,还需要掌握游戏治疗的主要理论方法及其在游戏治疗过程中的应用。一个合格的督导师主要承担以下功能:

1) 帮助被督导者成长。督导活动,主要是为了帮助被督导者以自我激励的方式成长(Purswell & Stulmaker, 2015)。新手游戏治疗师需要专业成长的支持和培养,每一个游戏治疗师都必须寻求并接受督导(Fall et al., 2007)。

2) 评估游戏治疗师的状况并提供专业反馈。督导师必须能够快速评估游戏治疗师的状况,并为其提供必要的信息和反馈。督导关系提供了一个思考、感受和自我反思的环境,而不需要判断或害怕处罚(Edwards, 2010)。因此,督导师可以支持游戏治疗师成长并逐渐成为独立的从业者。

3) 帮助被督导者建立良好的咨询环境。游戏治疗督导师,会为被督导者的参与过程中所获得的接受度和自由度定下基调(Shanfield et al., 1992),为其创造一个安全的环境,让他们体验到在工作中的强烈情感,并允许被督导者表达出在咨询中遇到的挑战。督导师对这些问题提供支持,以帮助被督导者与他们

的来访者建立尽可能良好的治疗关系。同时,督导师有责任阻止不合格的人进行游戏治疗(Shanfield et al., 1992)。

3.2. 督导的模式

目前督导的模式有很多种,下面分类进行介绍:

1) 现场督导模式

现场督导模式对在培训的初期阶段学员的特别有效。当督导被添加到理论、演示和实践中,就会大大提高技能到实践的转移效率(Thanasiu et al., 2018)。为了提高学员的自我效能感,需要给学员更多的现场督导(Thanasiu et al., 2018),从而加强他们的专业发展。而在咨询过程中游戏治疗师遇到的移情和反移情(Mullen et al., 2007),也能在现场督导模式中被及时观察到和处理。此外,督导师也发现现场督导更能提高学员的技能水平和信心(Gass & Gillis, 2010)。

2) 督导的终身发展模式

督导的终身发展模式是一种主要运用表现性艺术(Expressive Arts)的游戏治疗督导模式(Purswell & Stulmaker, 2015)。表现性艺术干预与游戏治疗督导的整合提供了一种创造性、反思性和娱乐性的督导方法(Mullen et al., 2007)。游戏治疗督导中的表现性艺术,可以帮助处理移情和反移情(Gass & Gillis, 2010),还可以用来促进交流、意识和关系动力学,以及游戏治疗中的技能(Purswell & Stulmaker, 2015)。当督导师使用表现艺术时,他们让游戏治疗师参与与他们的来访者相似的活动来实现共情理解,以创造一个与被督导者及其来访者平行的过程(Hinkle, 2008),从而让被督导者更深入地了解他们的来访者(Edwards, 2010)。游戏治疗师可以利用这些经验,来真正理解游戏治疗的来访者是如何通过游戏进行沟通的,以及游戏治疗的过程是如何促进来访者的个人成长。因此,研究者认为,表现性干预的使用促进了被督导者个案概念化和个性化技能(Mullen et al., 2007)。

3) 其他模式

将游戏、建构主义、隐喻、意义创造和反思与人文主义游戏治疗督导相结合时,可以培养被督导者的洞察力、自我意识和作为游戏治疗师的职业认同感。

有研究者把乐高认真玩(Lego Serious Play, LSP)应用到督导中。LSP是用乐高积木构建隐喻的过程,以回应提问者的问题(Kristiansen & Rasmussen, 2014)。督导师遵循“构建-解释-构建”的过程,通过一组特别挑选的砖块构建模型,以激发隐喻故事的使用,这些故事代表了实现、挣扎、问题、复杂系统和潜在解决方案,所有这些都汇集了知识、思想和情感,以帮助解决被督导者在咨询中所遇到的困难(James & Brookfield, 2014),也提高了被督导者对游戏的力量、创造性表达和隐喻思维的欣赏,这些都是作为游戏治疗师的职业身份的重要方面(Peabody, 2015)。

沙盘(Sandtray)也可以用来加强游戏治疗的督导(Purswell & Stulmaker, 2015)。沙盘是一种用于游戏治疗的表达性干预,它促进非言语表达,创造更深层的意义,让被督导者看到自己和来访者的互动,并一起探索解决问题的新方法(Markos et al., 2008)。沙盘在督导中的整合增强了游戏性,有可能成为游戏治疗督导和未来游戏治疗师的有用工具(Hartwig & Bennett, 2017),并为被督导者提供增强自我意识和专业成长的机会(Ray, 2004)。不过,在将沙盘应用于督导之前,游戏治疗督导师应该在使用沙盘方面得到充分的培训和经验,这样才能给被督导者树立道德行为榜样(Hartwig & Bennett, 2017)。

Allen等人(2007)提供了一个以儿童中心游戏治疗(Child-Centred Play Therapy, CCPT)为基础的反反思性游戏治疗的督导模式,这种督导模式促进咨询过程并提出投射性假设。

督导过程是作为游戏治疗师的职业身份成长、受到挑战并最终整合的过程。开发一个游戏治疗督导

的整合模型,将现有的督导理论和干预与游戏治疗特定的理论和干预结合起来,是一项艰巨的任务。因此,未来还需要对游戏治疗督导模式进行更多的研究(Donald et al., 2015),理解和完善督导过程可以促进游戏治疗师的发展,最终才能为儿童提供更好的心理健康服务。

4. 培训和督导中面临的困境

影响游戏治疗培训和督导的因素有很多,大体可以分为客观因素和主观因素。

从客观上来说,影响游戏治疗培训的主要因素包括缺乏培训机会、项目经费预算、缺乏督导、空间设施不足、缺乏管理者的支持等(Ebrahim et al., 2012)。在一项调查研究中(Ryan et al., 2002),发现大约75%的游戏治疗师报告他们在游戏治疗实践中接受了督导。但也有研究者发现,只有46%的游戏治疗师接受了游戏治疗实践相关的督导(Phillips & Landreth, 1995);与此类似,VanderGast等(2010)也发现,57%使用游戏疗法的人根本没有得到任何督导。这与游戏治疗督导体系的不完善和合格督导师的缺乏密切相关。

从主观上来说,影响游戏治疗培训的因素包括与儿童工作相关的从业人员没有足够的时间去参加培训,还有一些从业人员不相信游戏疗法是有效的(Ebrahim et al., 2012)。此外,影响游戏治疗督导的主观因素还包括对督导师的认可和态度,以及督导师的水平。有一项网络调查结果得出了两个预测满意度的变量:对游戏治疗督导师的职业认同和游戏治疗师的被督导经验(VanderGast & Hinkle, 2015),所以游戏治疗师更喜欢有游戏治疗经验的督导师(VanderGast et al., 2010)。目前游戏治疗督导师的水平参差不齐,许多游戏治疗督导师缺乏适当的督导培训或具体督导模式的培训,理论基础令人担忧(Fall et al., 2007),这也会影响督导的质量。

5. 小结

随着游戏治疗师数量的不断增加,游戏治疗师的培训和督导问题越来越受到关注。但国内关于游戏治疗的研究非常少,只有少数论文介绍了游戏治疗的理论流派、在不同对象中的使用情况等。目前游戏治疗的培训,主要集中在社会培训,即由社会机构邀请国外或台湾地区游戏治疗方面的专家来进行培训。由于培训或督导价格相对较贵,对于学员来说难以长期维持培训和督导。

为了普及游戏治疗在国内的应用,未来可以从以下几个方面着手加强游戏治疗师的培训和督导:

1) 加强游戏治疗的宣传和普及工作,尤其是在学校、医院、儿童福利院等地方,要加强游戏治疗的培训。只有了解游戏治疗对于受创伤儿童的重要性,才会有越来越多的人去学习游戏治疗相关的知识和理论,成为游戏治疗师,以帮助更多的儿童。

2) 为了加强游戏治疗师的专业认可度,可以进行更多的科学研究,以更好地培训游戏治疗专业人员(Donald et al., 2015)。研究最好有游戏治疗师的深入参与,以将研究与实践相结合,加强有技能的临床游戏治疗师与知识渊博的学术研究人员的关系,是朝着这个方向前进的关键步骤(Urquiza, 2010)。由于不同的游戏治疗理论对儿童的信念存在本质上的差异,了解理论取向如何影响游戏治疗师也具有重要的意义(Donald et al., 2015)。

3) 除了加强科学研究外,未来的研究还应寻求纳入更多学员或游戏治疗师的定性数据的收集,以更充分地捕捉培训的好处及培训过程是如何影响学员的专业发展的。要确保游戏疗法在帮助有心理健康问题儿童的有效性,在使用游戏治疗前必须提供知识、技能、伦理等方面的培训,以确保游戏疗法不会被滥用(Johari et al., 2014)。

基金项目

浙江省自然科学基金项目(LY19C090001)。

参考文献

- Allen, V. B., Folger, W. A., & Pehrsson, D. (2007). Reflective Process in Play Therapy: A Practical Model for Supervising Counseling Students. *Education, 127*, 472-479.
- Bratton, S., Landreth, G. L., & Homeyer, L. (1993). An Intensive Three Day Play Therapy Supervision/Training Model. *International Journal of Play Therapy, 2*, 61-78. <https://doi.org/10.1037/h0089366>
- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T. et al. (2005). The Efficacy of Play Therapy with Children: A Meta-Analytic Review of Treatment Outcomes. *Professional Psychology: Research and Practice, 36*, 376-390. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.36.4.376>
- Constantine, M. G. (2001). Multicultural Training, Theoretical Orientation, Empathy, and Multicultural Case Conceptualization ability in Counselors. *Journal of Mental Health Counseling, 23*, 357-372.
- Donald, E. J., Culbreth, J. R., & Carter, A. W. (2015). Play Therapy Supervision: A Review of the Literature. *International Journal of Play Therapy, 24*, 59-77. <https://doi.org/10.1037/a0039104>
- Ebrahim, C., Steen, R., & Paradise, L. (2012). Overcoming School Counselors' Barriers to Play Therapy. *International Journal of Play Therapy, 21*, 202-214. <https://doi.org/10.1037/a0029791>
- Edwards, D. (2010). Play and Metaphor in Clinical Supervision: Keeping Creativity Alive. *The Arts in Psychotherapy, 37*, 248-254. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2010.04.011>
- Fall, M., Drew, D., Chute, A. et al. (2007). The Voices of Registered Play Therapists as Supervisors. *International Journal of Play Therapy, 16*, 133-146. <https://doi.org/10.1037/1555-6824.16.2.133>
- Flasch, P., Taylor, D., Clauber, R. N. et al. (2017). Examining Students' Self-Perceived Competence and Comfort in an Experiential Play Therapy Counseling Course: A Single Group Pretest-Posttest Investigation. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning, 11*, 1-6. <https://doi.org/10.20429/ijstl.2017.110110>
- Garza, Y., Kinsworthy, S., & Bennett, M. M. (2014). Supervision in Group Play Therapy: A Skills Checklist. *The Journal of Individual Psychology, 70*, 31-44. <https://doi.org/10.1353/jip.2014.0008>
- Gass, M. A., & Gillis, H. L. (2010). Clinical Supervision in Adventure Therapy: Enhancing the Field through an Active Experiential Model. *Journal of Experiential Education, 33*, 72-89. <https://doi.org/10.1177/105382591003300106>
- Hartwig, E. K., & Bennett, M. M. (2017). Four Approaches to Using Sandtray in Play Therapy Supervision. *International Journal of Play Therapy, 26*, 230-238. <https://doi.org/10.1037/pla0000050>
- Hinkle, M. G. (2008). Psychodrama: A Creative Approach for Addressing Parallel Process in Group Supervision. *Journal of Creativity in Mental Health, 3*, 401-415. <https://doi.org/10.1080/15401380802527464>
- Homeyer, L. E., & Rae, A. (1999). Impact of Semester Length on Play Therapy Training. *International Journal of Play Therapy, 7*, 37. <https://doi.org/10.1037/h0089422>
- Hunt, K. F. (2006). Can Professionals Offering Support to Vulnerable Children in Kenya Benefit from Brief Play Therapy Training? *Journal of Psychology in Africa, 16*, 215-222.
- Hunt, K. F. (2010). The Impact of Brief Play Therapy Training on the Emotional Awareness of Care Workers in a Young Children's Residential Care Setting in Australia. *British Journal of Guidance and Counselling, 38*, 287-299. <https://doi.org/10.1080/03069885.2010.492208>
- James, A., & Brookfield, S. D. (2014). *Engaging Imagination: Helping Students Become Creative and Reflective Thinkers*. Jossey-Bass.
- Johari, K. S. K., Bruce, M. A., & Amat, M. I. (2014). The Effectiveness of Child-Centered Play Therapy Training in Malaysia. *Asian Social Science, 10*, 211-233. <https://doi.org/10.5539/ass.v10n7p221>
- Kagan, S., & Landreth, G. L. (2009). Short-Term Child-Centered Play Therapy Training with School Counselors and Teachers in Israel. *International Journal of Play Therapy, 18*, 207-216. <https://doi.org/10.1037/a0016760>
- Kao, S., & Landreth, G. L. (1997). Evaluating the Impact of Child Centered Play Therapy Training. *International Journal of Play Therapy, 6*, 1-20. <https://doi.org/10.1037/h0089405>
- Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). *Building a Better Business Using the Lego® Serious Play® Method*. John Wiley & Sons.
- Landreth, G. L., & Wright, C. S. (1997). Limit Setting Practices of Play Therapists in Training and Experienced Play Therapists. *International Journal of Play Therapy, 6*, 41-62. <https://doi.org/10.1037/h0089413>
- Lindo, N. A., Chung, C. F., Carlson, S. et al. (2012). The Impact of Child-Centered Play Therapy Training on Attitude, Knowledge, and Skills. *International Journal of Play Therapy, 21*, 149-166. <https://doi.org/10.1037/a0028039>
- Markos, P. A., Coker, J., & Jones, W. (2008). Play in Supervision: Exploring the Sandtray with Beginning Practicum Students. *Journal of Creativity in Mental Health, 2*, 3-15. https://doi.org/10.1300/J456v02n03_02

- Mullen, J. A., Luke, M., & Drewes, A. (2007). Supervision Can Be Playful Too: Play Therapy Techniques That Enhance Supervision. *International Journal of Play Therapy, 16*, 69-85. <https://doi.org/10.1037/1555-6824.16.1.69>
- Muro, J. H., Holliman, R. P., Blanco, P. J. et al. (2015). Exploring Play Therapy Training: An Investigation on the Impact of Practice on Attitudes, Knowledge, and Skills with Master's Level Students. *International Journal of Play Therapy, 24*, 234-247. <https://doi.org/10.1037/a0039811>
- Oaklander, V. (2001). Gestalt Play Therapy. *International Journal of Play Therapy, 10*, 45-55. <https://doi.org/10.1037/h0089479>
- Peabody, M. A. (2015). Building with Purpose: Using LEGO SERIOUS PLAY in Play Therapy Supervision. *International Journal of Play Therapy, 24*, 30-40. <https://doi.org/10.1037/a0038607>
- Pereira, J., & Smith-Adcock, S. (2013). An Evaluation of a Child-Centered Play Therapy Workshop for School Counselors. *International Journal of Play Therapy, 22*, 129-142. <https://doi.org/10.1037/a0033388>
- Phillips, R. D., & Landreth, G. L. (1995). Play Therapists on Play Therapy: I. A Report of Methods, Demographics and Professional Practices. *International Journal of Play Therapy, 4*, 1-26.
- Purswell, K. E., & Stulmaker, H. L. (2015). Expressive Arts in Supervision: Choosing Developmentally Appropriate Interventions. *International Journal of Play Therapy, 24*, 103-117. <https://doi.org/10.1037/a0039134>
- Ray, D. (2004). Supervision of Basic and Advanced Skills in Play Therapy. *Journal of Professional Counseling: Practice, Theory, & Research, 32*, 28-41. <https://doi.org/10.1080/15566382.2004.12033805>
- Ray, D., Bratton, S., Rhine, T. et al. (2001). The Effectiveness of Play Therapy: Responding to the Critics. *International Journal of Play Therapy, 10*, 85-108. <https://doi.org/10.1037/h0089444>
- Ryan, S. D., Gomory, T., & Lacasse, J. R. (2002). Who Are We? Examining the Results of the Association for Play Therapy Membership Survey. *International Journal of Play Therapy, 11*, 11-41. <https://doi.org/10.1037/h0088863>
- Shanfield, S. B., Mohl, P. C., Matthews, K. L. et al. (1992). Quantitative Assessment of the Behavior of Psychotherapy Supervisors. *The American Journal of Psychiatry, 149*, 352-357. <https://doi.org/10.1176/ajp.149.3.352>
- Skovholt, T. M., & Rønnestad, M. H. (2003). Struggles of the Novice Counselor and Therapist. *Journal of Career Development, 30*, 45-58. <https://doi.org/10.1177/089484530303000103>
- Smith, E. B., Carnes-Holt, K., McKim, C. A. et al. (2022). Impact of Play Therapy Training on Students in Counselor Preparation Programs. *International Journal of Play Therapy, 31*, 1-9. <https://doi.org/10.1037/pla0000143>
- Taylor, D., & Kottman, T. (2019). Assessing the Utility and Fidelity of the Adlerian Play Therapy Skills Checklist Using Qualitative Content Analysis. *International Journal of Play Therapy, 28*, 13-21. <https://doi.org/10.1037/pla0000082>
- Thanasiu, P. L., Rust, K. L., & Walter, S. M. (2018). Service Learning and Live Supervision as Early Components in Play Therapy Training. *International Journal of Play Therapy, 27*, 103-113. <https://doi.org/10.1037/pla0000069>
- Turner, R., Schoeneberg, C., Ray, D. et al. (2020). Establishing Play Therapy Competencies: A Delphi Study. *International Journal of Play Therapy, 29*, 177-190. <https://doi.org/10.1037/pla0000138>
- Urquiza, A. J. (2010). The Future of Play Therapy: Elevating Credibility through Play Therapy Research. *International Journal of Play Therapy, 19*, 4-12. <https://doi.org/10.1037/a0018217>
- VanderGast, T. S., & Hinkle, M. S. (2015). So Happy Together? Predictors of Satisfaction with Supervision for Play Therapist Supervisees. *International Journal of Play Therapy, 24*, 92-102. <https://doi.org/10.1037/a0039105>
- VanderGast, T. S., Culbreth, J. R., & Flowers, C. (2010). An Exploration of Experiences and Preferences in Clinical Supervision. *International Journal of Play Therapy, 19*, 174-185. <https://doi.org/10.1037/a0018882>