

樂高認真玩引導方法在大學職涯課程的應用

The Applications of the Career Courses of College Students with LEGO® SERIOUS PLAY®

韓佩凌¹
Pay-Ling Harn¹

摘要

樂高認真玩是一種思考與問題解決取向的引導工作坊，參與成員建構象徵性與隱喻性的樂高積木來回應所賦予的任務，並將此呈現給其他成員。樂高認真玩創意性、視覺化、易連結的特性，相當有助於生涯思維的清晰化、生涯目標的具象化以及職涯藍圖的組織化，是一個種具有高度發展性的職涯輔導模式。本文將闡述樂高認真玩的發展背景、理論、策略，以及區別樂高認真玩、遊戲治療與樂高治療的異同。接續，將以大學生生涯發展需求來探究樂高認真玩在大學生職涯輔導的應用。最後，筆者將就以樂高認真玩運用於大學生職涯課程的實務經驗，闡釋其方案內容、執行方式以及效益與限制。目前，國內外有關樂高認真玩的著述甚少，此文對後續台灣樂高認真玩引導方式的職涯實務推展或學術發展具有實質的價值性。

關鍵詞：樂高認真玩、引導方式、大學生、職涯課程

壹、前言

2008年，根據董事基金會進行「大學生主觀壓力源與憂鬱情緒的之相關性」的調查結果，「生涯規劃」名列大學生壓力之首位（葉雅馨，2008）。因此，大學紛紛開設職涯課程，冀期提昇學生的就業力，增進職涯適應能力。本文將闡述一種新興的職涯輔導模式—樂高認真玩引導方法，藉此探索此模式在大學生職涯發展的應用與效益。

樂高認真玩（LEGO® SERIOUS PLAY®, LSP）是一種思考與問題解決取向的引導方法（facilitative method），參與成員建構象徵性與隱喻性的樂高積木來回應所賦予的任務，並將此呈現給其他成員。樂高認真玩的「個人認同（Real time identity for you）」、「小組策略（Real time strategy for team）」、「企業策略（Real time strategy for enterprise）」的基本運用方式在於探究個人認同、影響因素、生涯變動、因應策略等，此模式相當有助於協助大學生用以發展專業

¹玄奘大學應用心理系 助理教授

通訊作者：韓佩凌，（300）新竹市香山區玄奘路48號，E-mail：plharn@hcu.edu.tw



認同、生涯因應以及生涯定向（Kristiansen & Rasmussen, 2014）。

2016年初，筆者完成LEGO® SERIOUS PLAY®主培訓機構所開設LSP基礎理論與工作坊引導師英文訓練課程，取得認證的LEGO® SERIOUS PLAY®方法引導師（Facilitator）。之後，筆者多次運用樂高認真玩策略於中學生、大學生的職涯輔導與工作者的專業認同，成員在生涯希望感與生涯適應呈現正向成效（韓佩凌、余耀強、柯玉婷、梁家俊，2017；Harn, 2016）。在本文擬探討樂高認真玩的發展背景、理論與策略；接續探討樂高認真玩在大學生職涯輔導的應用，並闡述筆者所建構的大學職涯課程的方案，以及探討樂高認真玩運用在職涯課程的效益與限制。

貳、樂高認真玩的理論與策略

在國外，樂高認真玩已廣泛地運用企業組織、職涯顧問與教育單位，做為組織或個人發展的諮詢模式。在國內，樂高認真玩作為職涯輔導，此為一種新興的方法。筆者擬先闡述樂高認真玩的發展背景、理論與應用策略，以及與其他治療取向的異同。

一、背景

1990年代中期，樂高認真玩的概念源由瑞士洛桑國際管理學院的Johan Roos和Bart Victor兩位教授所提出。當時，電視遊戲蓬勃發展，對樂高（LEGO）公司的經營產生重大的衝擊。此時，Johan Roos與Bart Victor發現透過樂高積木建構，可以創造有效能的策略開發。後續，樂高公司資助了這項方法的研發，由Bart Victor帶領成立了專職的Executive

Discovery公司。1999年，心理學家Robert Rasmussen加入子公司的團隊，將樂高認真玩帶向開發階段。經歷了20多次的迭代，使樂高認真玩成為可重複驗證性、可靠的技術方法（Rasmussen, 2006）。2001年，Executive Discovery公司將樂高認真玩帶入市場，並積極發展訓練課程用以培訓引導師。爾後，許多組織、政府單位將樂高認真玩作為諮詢的方法。2010年，樂高公司正式推出了以商業模式為基礎的樂高認真玩。

樂高認真玩的基本運用可分為：
1.即時自我認同，用以探討個人或組織的專業認同的形成脈絡。
2.即時團隊策略，用以開啟團隊的潛能。
3.即時企業策略，持續發展策略來因應未知的世界（韓佩凌，2016；Frick, Tardini, & Cantoni, 2013）。樂高認真玩的使用原則為1.探討的議題尚未有明顯的答案或解決策略。
2.鼓勵成員運用手作思考來開啟（unlock）新思維。
3.謹記要用樂高模型說故事，而非沉浸於自我經驗的敘說。

二、理論

樂高認真玩引導方法的主培訓師Kristiansen與Rasmussen（2014）彙整樂高認真玩的理論基礎如下：

（一）玩（Play）

「玩」是一種結構性、自由的自願活動，具有明確的目的，在時間和空間的限制下，成員遵循規則來進行。在活動中，重視的是利用成員想像的元素，發揮創造力與想像力。樂高認真玩的初始設計概念是成人本位（adult-based）的「玩」，其具有社會連結、情緒表達、認知發展與建設性的競爭的重要目的（Peabody, 2014）。

說故事（storytelling）以及隱喻



(metaphors) 是樂高認真玩的關鍵的要素。個體透過說故事的方式，有助於其生產與解構價值觀與信念。「隱喻」則是說故事的手段，透過隱喻產生全新的方式來理解事件，以促進積極、正向、具建設性與創造性的認知思維 (Rasmussen, 2012)。

(二) 建構論 (Constructionism)

Piaget (1999) 認為個體藉由外部事物的建構，將有助學習效果提昇。當個體的「思考通過手指」，能激發創造力與想像力。使想法變得具體與視覺化，將更容易理解。在「動手做」的過程中，個體經常經驗到心流 (flow) 的狀態，此指的是集中精神地完全投入在某種活動上的感覺。心流產生的同時，也能提昇正向情緒，例如：興奮與滿足感 (Kristiansen & Rasmussen, 2014)。

(三) 手腦相連 (Hand-brain connection)

LSP 的理念為用手來建構知識、想法與感覺，將其建立為三維向度的立體模型，將能開創自由、創造性、表達性的思維。在過往的研究中，腦神經科學家發現人類大腦的控制，有絕大部分是致力於「手」。換句話說，這意味著手不僅能獲得訊息或操作物品，其更有價值的地方在於手的思維本身也具有意義 (Kristiansen, Mathiesen, Nielsen, Hansen, Shibuya, et al., 2009; Gauntlett, 2007)。

(四) 想像 (Imagination)：連結我們的創造力

想像是人類的本能。想像力具有三個基本的含意，包含：描述性想像 (descriptive image)、創造性想像 (creative image)、挑戰性想像 (challenging image)。這三種想像力的交互作用，構成了策略的想像。描述性

想像指的是用來描述一個事件圖像的想像力，使人能理解它，並看到新的可能性與機會。創造性的想像力則是帶領個體看見原本是不存在的，創造全新的東西。換句話說，創造性的想像力，使原始的事件增加了新的元素。挑戰性的想像力則是用解構來自描述性和創造性想像中阻礙進步的元素 (Frick, Tardini & Cantoin, 2013)。

三、核心歷程與應用技巧

樂高認真玩是系統化地使用其技術，包括四個核心歷程與七項應用技術。樂高認真玩核心歷程為語言的句法，協助參與者把他們已知與未知的想法投注其中，包括：提問 (Posing the question)、建構 (Construct)、分享 (Sharing)、反思 (Reflection)。第一個步驟為提問，第二至第四步驟則是確定內涵。(韓佩凌, 2017; Kristiansen & Rasmussen, 2014)。樂高認真玩的核心歷程流程陳述如下

1. 提問：引導師依據工作目標，提出一系列的問題，促進成員開展多元思考。
2. 建構：成員建構樂高積木來呈現答案，並賦予模型意義來發展故事。
3. 分享：成員分享自己的樂高積木故事，並聆聽其他成員的樂高積木故事。
4. 反思／回饋：對於所聽到、所看到的其他成員的分享做反思與回饋。

LSP 的七項應用的技術 (Application Techniques, AT) 是一套程序。引導師依照團體的需要，採用其中一項技術或多項的應用技術 (Kristiansen & Rasmussen, 2014)。樂高認真玩的七項應用技術整理詳如表1。

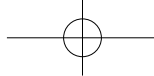


表1
樂高認真玩的七項應用技術

應用技術	目的
建構個人模型 (Building individual models)	運用樂高積木來建構出自己個人的想法，來回應引導師的問題。 成員分享個人心理的知識，並把它帶到桌上讓大家可以見到。
建構分享模型 (Building share models)	從個人的模型中選取部分或整體與此主題有關的樂高積木組合，放置共同的基座中，用以創造共同理解。
創造圖像 (Creating a landscape)	從每個個別的模型的集合去分析、分類與看到相似、差異的模式等等。在不失原始的細節與意義，成員依據所給予主題的執行性與效益性來排定其先後順序。
進行連結 (Making connections)	透過物理的連結，聯繫二個先前所建構的樂高模型，呈現這二個模型的意義之間的關係。
建立系統 (Building a system)	當多個模型進行連結，可能會產生漣漪效應 (ripple effect) 或未預期的影響；目標是探索與辨識他們對系統的影響。
突現與決定 (Playing emergence and decisions)	探索系統如何被影響，以及將反映於多重無法預測的動態事件與不同策略的抉擇。其目標是將可能的影響因素與呈現出來，並進行策略的選擇的決定。
形成簡單指導原則 (Extracting simple guiding principles)	目標是發展出簡單的指導原則，可以即時支持做成策略性的決定，做為因應未來任務的圭臬。

資料來源：修改自Kristiansen, P., and R. Rasmussen, 2014, *Building a better business using the LEGO SERIOUS PLAY method*. Hoboken, NJ: Wiley.

四、樂高認真玩、遊戲治療、樂高治療的比較

樂高認真玩常與遊戲治療、樂高治療相提並論。雖然，樂高認真玩運用了「玩」的心理機制，來產生創意的發想。但是，樂高認真玩並不同遊遊戲治療。這兩者的區別為：1.樂高認真玩主要是引領成人運用認真玩，進行策略發展的引導方式；遊戲治療則以遊戲為溝通媒介，達到改變兒童的心理治療模式。2.樂高認真玩是敘說樂高模型的故事，避

免沈浸於樂高模型外的個人故事，期能達到開啟新知，此與遊戲治療著重運用遊戲來表達當事人內在的情感與想法有所不同。3.樂高認真玩是會依據目標設定一系列提問，引導成員以積木建構來回應問題，並依循樂高認真玩的「提問」、「建構」、「分享」與「回饋」四個核心歷程以及特定的應用技巧來進行；遊戲治療則是需要依循當事人的步伐，而非以任何形式指導當事人的行動或對話。即使為結構性的遊戲治療，仍需保留適當的自主性的遊戲活動（梁培



勇、郭怡君，2006；Kristiansen & Rasmussen, 2014；Peabody, 2015）。

樂高認真玩與樂高治療同樣運用了樂高積木建構來達成特定的任務，然而，這兩者乃為不同專業模式，其區別為：1.樂高認真玩是運用樂高積木來回應引導師的提問，系列性的建構、解構、重組、連結樂高積木，來促進認知的拓展；樂高治療著重以團隊合作的方式，完成特定的樂高積木建構目標，藉此來提昇當事人的人際能力。2.樂高認真玩的成員被賦予同等的任務角色，來達成個人或團隊工作目標；樂高治療則會賦予當事人「建立者」、「協助者」、「創建者」等不同的任務角色，藉由協調合作來達成共同的目標任務。3.樂高認真玩的成員必須依循引導師的指令進行所有任務；樂高治療仍基於遊戲治療的原則，保留自由遊戲的時間，讓當事人進行情緒撫慰與現實連結（陳淑玲、曾文志，2006；Kristiansen & Rasmussen, 2014）。

樂高認真玩、遊戲治療與樂高治療存在著某些重疊的元素。然而，此三者基於不同理論基礎與目標，不宜將此三者視為同義。樂高認真玩源自於一種企業組織發展的情境，如何將其運用於諮商輔導的助人工作？Peabody（2015）提出需要進行部分的修正，佐以心理諮商的理論來進行運用。接續，筆者將彙整文獻與實務經驗來闡述樂高認真玩在大學生職涯發展的輔導策略。

參、樂高認真玩在大學生職涯輔導策略

樂高認真玩的歷程具有引發正向情緒與正向經驗的效應，此將有擴展個體認知思維與建立生涯資源。成員能在正向、創意的氛圍中，運用樂高認真玩的

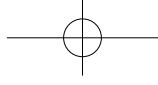
自我認同與策略發展等基本運用，以及多元應用技術，建構個人認同與偶發事件之間關連性，藉以反思生命中的偶發事件的啟發，發展行動策略來回應生命中的「變」與「不變」，將有助於生涯的適性化，此與後現代生涯理論的觀點具有高度涵容性。後現代生涯理論觀點強調個體不再侷限於制式的人境適配框架中，而個人所見所聞來體驗其生涯意義，建構其生涯型態。個體生涯發展不在追尋生涯成熟，而是在於促進生涯適應。此與LSP強調共享知識、主動建構、突現變動、促進正向適應等核心精神是互相呼應（韓佩凌，2017）。

依循樂高認真玩的自我認同與策略發展的基本運用以及Mads與Makin（2014）所倡導樂高認真玩於心理資本的適用性。筆者彙整實務經驗與上述文獻的闡釋，列舉四種樂高認真玩可運用於促進職涯發展的策略，分別闡述如下：

一、專業認同

從大一進來，帶著好奇與熱情踏入專業的學習之旅。漸漸地，可能有些學生開始產生這些困惑：「這科系有前景嗎？」、「我適合念這個科系嗎？」。因此，若能協助大學生檢視目前所學專業的價值，強化其專業認同感，將有助於後續的學習規劃與投入。

在樂高認真玩的「即時自我認同」的運用方式，就是用以發展自我或組織的專業認同。「自我認同（self-identity）」為樂高認真玩常用的建構主題。引導師會提出「我是誰（who am I）？」的問題作為個人模型建構的開端，在此問題中的「我（I）」可為個人或是組織，將視團體要處理的主



題而定。此時，引導師通常會提出三個有關「認同」的典型問題：「我的價值為何？」的核心認同（**core identity**）、「別人如何看待我？」的外部認同（**external identity**）與「在考量現實環境下，我期待的理想我？」激勵認同（**aspirational identity**），成員將以樂高積木建構回應上述問題，藉以探索與發展自我認同或組織認同。

Peabody（2015）修正樂高認真玩的「即時個人認同」的運用方式，將其用於發展遊戲治療師的專業認同。此部份可以運用於協助大學生發展科系專業的認同。舉例而言，若將其運用在大學生對於科系專業的認同，其步驟可為1.分別建構「核心認同（系所的專業價值為何？）」、「外部認同（別人如何看待你就讀的系所？）」、「激勵認同（你期待現在的你可以有什麼正向成長？）」等三個個別模型。2.觀察此三個模型之間的差異性與關連性。3.反思自我的專業認同。

圖2為大學生所建構心理專業的核心認同模型。此模型的意涵為「用樂高積木建構出一艘承載人們的船隻，並且將

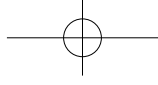
船隻賦予一雙眼睛。用此來象徵心理學的專業是一艘能夠成為指引人們找到心理層面問題與解決方法的船隻」。

二、職涯藍圖

運用自我的價值、他人看法與未來期待交織而成自我認同，來檢視自我對目前專業學習的承諾度。接續，需要開始思索「我要什麼？」、「我能做什麼？」、「我有什麼？」等等的生涯資源的探索與整合。Pigneur與Osterwalder（2010）所發展的商業模式畫布（**Business Model Canvas, BMC**），是目前運用於創業藍圖或職涯規劃的工具。此工具也相當適合運用於大學生勾勒未來的職涯藍圖，藉此對後續的專業學習進行整合性的規劃與思考。BMC涵蓋我能幫助誰（目標顧客）、我要做什麼（關鍵活動）、誰能協助我（關鍵合作夥伴）、我擁有什麼（關鍵資源）、我要付出什麼（成本結構）、我如何跟對方互動（顧客關係）、我如何幫助他人（價值主張）、我如何宣傳（通路）、我能獲得什麼（收益流）等九個向度。



圖2 心理系專業的核心認同



以往，商業模式畫布都以搭配書寫便利貼方式來進行，筆者以個人商業模式畫布為工具，協助大學生運用樂高認真玩的引導方式，來發展所學專業的職涯藍圖。其步驟如下：1.成員分別建構「我能幫助誰？」的個別模型，藉由討論的方式選出小組的一個目標顧客的個別模型。2.建構「我如何幫助他？」的個別模型。3.運用「創造圖像」的技術，分析其共通性與差異性，保留適切的個別模型。4.運用「分享模型」來統整第二步驟的個別模型為一個整體模型。5.重複二至四步驟來依序完成「我要做什麼？」、「誰能協助我？」、「我擁有什麼？」、「我要付出什麼？」、「我如何跟對方互動？」、「我如何宣傳？」、「我能獲得什麼？」等分享模型。6.小組為此創業方案命名，並將模型放置個人商業模型的海報上（如圖3）。8.運用世界咖啡（world coffee）的活動概念，進行小組間的觀摩。

三、生涯因應

生涯混沌（Chaos Theory）理論則闡述了生涯中的不可預測性與變動性，在看似沒有規則性的生命現象，尋找其事

件之間的關聯性，探索其可循性的規則。生涯混沌的核心理念就是突現模式（emergent pattern），讓不斷變化的各種混沌得以被理解，藉由體驗來建構意義，呈現真實（黃素菲，2016）。生涯混沌理論對於大學生職涯發展的啟發，在於如何去因應可預期或不可預期的生涯變動，得以持續目前的學習生活與未來職涯發展。樂高認真玩的「即時團隊策略」與「即時企業策略」兩種運用方式，即為在於探討各種可能影響自我認同或組織發展的影響因素（Agent）之關連性，讓此影響事件先以點狀模式予以呈現，藉由排列、統整、或連結的方式來探討不同事件之間的關聯性，進而形成對策略發展脈絡的整體理解。

樂高認真玩用以回應偶發事件或探索主題之間關連性的應用技術，包括進行連結、建立系統、突現與決定等。Schulz、Gelthner、Woelfe與Krzywinski（2015）的觀察研究中，發現樂高模型的複雜與多元性甚於傳統的操作型工具，容易形成個別創作之間的連結，增進個別想法的連結與理解。運用樂高認真玩來探討生涯混沌現象的優勢，在於樂高模型的具象化、易連結性、系統性。每位成員藉由自我的主觀詮釋來進



圖3 學生作品：「兒童諮商中心」的商業模式畫布



行事件之間的連結，並敘說其影響的意涵。有些成員會在連結的過程，洞察兩個或多個生涯事件的共時性（synchronicity）以及事件之間意義性的巧合（meaningful coincidence）（黃素菲，2016）。

樂高認真玩用於生涯偶發事件與因應策略發展的操作方式可為：1.「以發展兒童諮商中心為目標，你認為團隊的願景為何？」為提問問題，請每一位成員建構個別的樂高模型。2. 運用「分享模式」的技術，請每一位成員從個別模型中選取全部或部分的樂高積木用以代表「團隊的願景」，並放置於共同的底板上，建構整體的模型，形成成員的共同理解。3. 建立影響模型（agent modeling），建構可能影響因素之個別模型。4. 運用「建立連結」的技術，請成員連結分享模式與影響模型。5. 藉由模型來反思生涯願景與專業認同。

四、心理資本

「建構（build）」與「分享（share）」是樂高認真玩核心歷程。在樂高模型建構的歷程中，成員會產生全心投入的心流經驗與創意發展的愉悅感。過往的個案研究樂高認真玩較其他傳統的操作化的工具，更能產生好玩（playful）的行為（Schulz, Gelthner, Woelfe, & Krzywinski, 2015）。「玩」是與喜悅、逗趣與愛等正向情緒的重要引發機制（Fredrickson, 2009）。樂高認真玩的歷程本身就具有引發正向情緒與正向經驗的效應。Mads與Makin（2014）提出樂高認真玩相當適用於建構希望、自我效能、樂觀與復原力等心理資本的主題。過往，在相關研究中指出心理資本與投入度具有正相關（將昭安、陳殷

哲，2014）。同樣地，大學生的心理資本對其學習投入與職涯熱情是具有正面的影響。

樂高認真玩可用來深化個人或團隊的生涯希望感。若以團隊生涯希望感為例，其可運用的步驟如下：1. 以「你認為團隊的願景為何？」為提問問題，請每一位成員建構個別的樂高模型。2. 運用「創造圖像」的方式探索個別願景模型共通性與差異性，並依其重要性與可執行性，來形成團隊的共識，選出團隊的生涯願景藍圖。3. 運用肯定式探詢（Appreciative inquiry）的方式（Cooperride & Srivastva, 1987），藉由過往團隊合作的成功經驗來建構達到願景的方式模型，以及在團隊中的正向感受來建構達到生涯願景的激勵模型。4. 藉由「建立連結」的方式來連結願景模型、方法模型與激勵模型，形成團隊生涯希望感的整體模型。

肆、樂高認真玩職涯課程方案

如何將樂高認真玩運用於大學生的職涯輔導？接續，筆者提供八週樂高認真玩的職涯輔導實務方案，就其方案內容、使用媒材、執行方式、以及效益與限制進行闡述。

一、方案理念與內容

本課程方案以心理系學生為授課對象，涵蓋「定向與適應」、「評量與探索」、「設定目標與現實考驗」、「準備與自我負責」等四個生涯面向。本方案將以樂高認真玩作為主要的引導方式，佐以Wong（2006）所發展的優勢中心治療的優勢外顯化、預想、賦能與開展等策略，運用優勢問句協助學生能確



認與善用自我的優勢，發展生涯的目標與因應之道；另外，在此方案運用優勢賦能卡做為提示卡（韓佩凌等人，2006）協助參與者辨識與運用個人與生涯優勢。樂高認真玩的運用在於將學生的個人經驗、內在感受與優勢具體化，來協助學生釐清與深化自我專業認同，建立生涯的願景與行動方案。樂高認真玩職涯課程方案如表2。

二、效益與限制

筆者就實施樂高認真玩職涯課程的實務經驗，彙整課堂觀察與學生反思心得提出此模式的效益與限制。

（一）效益

1. 提昇學習參與

呼應過往的研究所指稱樂高認真玩易於產生好玩的行為（Schulz, Gelthner, Woelfe, & Krzywinski, 2015），筆者在課堂的觀察確實發現樂高認真玩易於形塑有趣、創意、投入的課堂氛圍。每位學生都被賦予樂高建構的任務，此即為樂高認真玩所倡導的百分之百成員參與的概念，學生分心做學習以外的事物的現象大幅減少。相較於傳統的講授方式，樂高認真玩較能引發學生的學習期待。例如：有位學生則在學習反思中敘說「每週最享受的課堂時刻就是用樂高來建構生涯議題」。

2. 深化生涯定向

樂高認真玩中「個人認同」的運用方式，藉由建構一系列的認同的議題，以具象化的樂高模型來呈現認同的意涵。視覺化的樂高模型能深入學生對所學專業的認識，如本文中的圖1的專業認同模型，此較單純運用抽象思考或撰寫更能發展深度思考。對於某些迷失定向的學生而言，則能藉由樂高建構，重整

自己的學習初衷與重拾學習動力，猶如一位學生的回饋「曾經我一度不知為何而學，在此次樂高職涯課程中，我找到我自己學習的動力。」

3. 拓展生涯思維

樂高認真玩展現了正向心理的效應，拓展學生的認知思維與生涯資源。起初，有些學生對使用樂高抱持著困惑。後續，則感受樂高認真玩的創意、想像、有趣、具象等元素的引領下，藉由解構、重組、共創等方式來思索生涯的過去、現在與未來，確實拓展了職涯發展的多元思維。有位學生曾提及「起初，我認為樂高不過就是小孩的玩具。後來，在老師引領下進行一系列的樂高建構，幫助我洞察到不同的職涯觀點。」

（二）限制

1. 生涯定向者的侷限

如本文前述所言，樂高認真玩適用於未有明顯答案的議題探索。對某些具有明確生涯定向的學生來說，其參與運用樂高進行生涯探索的意願則大幅降低。因應團體成員生涯定位的異質性，可藉由課前評量方式，瞭解學生的生涯狀態，作為後續設定引導题目的參酌依據。

2. 單一媒材的疲乏感

由於樂高的設置費用偏高，若要因應多人數、多次的課堂教學之用，期待能提供多樣、大量的樂高媒材，實有其困難性。但是，整學期都運用相同的樂高媒材，確實會造成學生重覆使用相同媒材的疲乏感。因此，台灣的教育主管機關可仿效劍橋大學、麻省理工大學、中國清華大學與樂高基金會合作模式，設置專職的樂高教育與研究中心，提供教育單位充分的樂高媒材。

3. 師生比例的充足度



表2
樂高認真玩職涯課程方案

主題	單元	目標	內容	LSP應用技巧	使用媒材
定向與適應	情緒溫度計	1.熟悉樂高媒材 2.增進情緒適應	1.建構我的情緒人偶 2.共創小組的情緒模型	建構個別模型 創造圖像	Build me "emotion"
	心理系的未來人	1.熟悉LSP 2.探索職業發展	1.建構「鴨子」 2.建構傳統職業模型 3.建構新興職業模型 4.彙整傳統與新興職業的類別	技巧建立 建構個別模型 創造圖像	LSP Window Exploration Bag
評量與探索	生涯亮點	1.探索生命亮點 2.重構生命故事	1.繪製個人的生命線 2.建構生命事件模型 3.敘說生命故事 4.以優勢賦能卡標示出生命亮點 5.重構生命故事模型	建構個別模型	LSP Window Exploration Bag、優勢賦能卡
	專業認同	1.建構專業認同模型 2.探索認同中的優勢	1.建構核心認同模型 2.建構外部認同模型 3.建構激勵認同模型，運用優勢情緒卡來標示心流 4.組合三個認同模型 5.標示專業認同的優勢能力	建構個別模型 建構分享模型	LSP Window Exploration Bag、優勢賦能卡
設定目標與接受考驗	生涯九宮格	1.建構職涯藍圖	1.建構個別的目標顧客、價值主張的個別模型，以討論方式決定小組的目標顧客與價值主張 2.分別建構關鍵合作夥伴、關鍵活動、關鍵資源、顧客關係、通路、成本結構與收益流模型，完成商業模式的所有向度，形成小組職涯藍圖 3.運用world coffee的方式，進行跨組分享	建構個別模型 建構分享模型	商業模式畫布
	生涯因應	1.探討職涯發展的影響因素與因應策略	1.重構上週的職涯藍圖的代表模型 2.分別建構職涯藍圖的不利／有利影響因素的個別模型，進行連結 3.探討因應策略與所運用的優勢	建構分享模型 建立連結突現與決定	LSP Window Exploration Bag、優勢賦能卡
準備與自我負責	生涯願景	1.建構生涯目標與階段性任務 2.建構生涯願景	1.建構10年後的生涯目標 2.分別建構達成目標的四階段任務模型 3.組合階段性任務模型與生涯目標模型，形成生涯願景模型	建構分享模型 建立連結突現與決定	LSP Window Exploration Bag
	生涯希望感	1.建構生涯希望感模型 2.形成優勢生涯指導原則	1.重構上週生涯目標模型 2.建構生涯途徑模型 3.建構生涯意志模型 3.形成生涯希望感模型 4.建構個別優勢簡單指導原則模型 5.組合團隊的優勢簡單指導原則，形成團隊的激勵模型	建構個別模型 創造圖像 簡單指導原則	LSP Window Exploration Bag、優勢賦能卡

註：LSP指稱樂高認真玩



樂高認真玩以一位引導師引領約12~15位成員為宜，以利可以讓每一位成員都能深入探討與分享樂高模型。若將其應用課堂教學，課堂人數大都是40~50位。若以一位教師來引領，會難以顧及每位學生分享的狀態。若能藉由後續推廣課程訓練，培訓能協助課堂教學的教學助理，將能更顧及每位學生的學習狀態。

伍、結語

樂高認真玩具有完整理論基礎與嚴謹的引導流程與策略。因此，學者建議若要深入運用此以成人本位的認真玩方式，應該具有完整的樂高認真玩的專業培訓（Peabody, 2004），才能有效能地展現樂高認真玩的專業效益。2016年起，丹麥樂高認真玩協會的講師開始至台灣開設專業認證課程，此將有助於台灣有志運用樂高認真玩作為助人模式者的專業培訓。

樂高認真玩的創意性與視覺化的特性，有助於生涯思維的清晰化與生涯目標的具象化。因此，樂高認真玩在職涯輔導的應用具有高度的發展性。目前，歐美開始發展以樂高認真玩作為助人專業模式，以及心理專業人員的培訓課程，來推展樂高認真玩與諮商輔導專業的結合。樂高認真玩的應用性可涵蓋企業諮詢、教練、教育、諮商輔導、法院家事商談等，為一種具有高度前景的助人模式，期待後續能有更多心理專業工作者能投入樂高認真玩實務與研究發展，促進台灣助人模式的多元專業發展。

參考文獻

田秀蘭（2000）。大學生，你在想什

麼？——談大學生的生涯決定困難與生涯想法。輔導季刊，36（2），22-25。

姜昭安、陳殷哲（2010）。研發人員心理資本與工作投入之關連性研究。全球商業經營管理學報，6，15-26。

梁培勇、郭怡君（2013）。你在做遊戲治療嗎？台灣遊戲治療學報，3，1-15。

陳淑玲、曾文志（2011）。樂高治療在提升自閉症兒童社交發展的應用與介紹。諮商與輔導月刊，308，2-7。

黃素菲（2016）。變與不變的生涯理論整合模型。生涯電子報，22，1-5。

葉雅馨（2008年10月1日）。大學生主觀壓力源與憂鬱情緒之相關性調查。大家健康雜誌。取自<http://www.jtf.org.tw/health/Show.asp?This=1113>

劉麗薇（2006）。探討大學生的生涯規劃課程是否符合大學生生涯發展的內涵——以朝陽科技大學為例。止善，1，65-80。

韓佩凌、余耀強、柯玉婷、梁家俊（2017）。樂高認真玩生涯工作坊對香港中學生生涯希望感之效果研究。「台灣諮商心理學會2017年年會暨學術研討會」宣讀之論文，台北。

韓佩凌（2017）。樂高認真玩策略促進職涯發展的啟發與應用。生涯電子報，24，1-6。

韓佩凌（2016）。樂高認真玩的輔導諮商模式。諮商與輔導月刊，371，18-22。

韓佩凌、林玟伶、楊立萱、許泰榕、韓少佳、倪佳男（2016）。優勢賦能卡。台北：心理出版社。

Cooperrider, D.L., & Srivastva, S. (1987). Appreciative inquiry in organizational



- life. In Woodman, R. W. & Pasmore, W.A. (eds.) *Research In Organizational Change And Development, Vol.1* (pp.129-169). Stamford, CT: JAI Press.
- Fredrickson, B. L. (2009). *Positivity*. New York: Three rivers press.
- Frick, E., Tardini, S., & Cantoin, L. (2013). *White paper on LEGO® SERIOUS PLAY® : A state of the art of its application in Europe*. Retrieved July 23, 2016, from http://s-play.eu/attachments/article/70/splay_White_Paper_V2_0_1.pdf.
- Gauntlett, D. (2007). *Creative explorations: New approaches to identities and audiences*. New York, NY: Routledge.
- Harn, P. L. (2016). *The Applications and Effects of the Career Courses of Taiwanese College Students with LEGO® Serious Play® at 19th International Conference on Positive Psychology and Wellbeing*, London, UK.
- Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). *Building a better business using the serious play method*. New York: John Wiley & Sons.
- Kristiansen, J., Mathiesen, L., Nielsen, P.K., Hansen, A.M., Shibuya, H., et al. (2009). Stress reactions to cognitively demanding tasks and open-plan office noise. *Int Arch Occup Environ Health*, 82, 631-641.
- Mads, B., & Maiken, E. (2014). *Build and share introduced: Explore positive psychology with LEGO® SERIOUS PLAY*. Retrieved from <http://www.buildandshare.net>
- Peabody, M. A. (2015). Building with purpose: Using LEGO Serious Play in play therapy supervision. *International journal of play therapy*, 24(1), 30-40.
- Pigneur, Y., & Osterwalder, A. (2010). *Business model generation*. John Wiley & Sons Inc.
- Rasmussen Consulting (2012). *The Science Behind the LEGO SERIOUS PLAY method*. Retrieved from <http://seriousplayground.squarespace.com/storage/The%20Science%20Behind%20the%20LEGO%20SERIOUS%20PLAY%20Method.pdf>
- Schulz, K. P., Gelthner, S., Woelfe, C., & Krzywinski, J. (2015). Toolkit-based modeling and serious play as means to foster creativity in innovation process. *Creativity and innovation management*, 24(2), 1-18.
- Wong, J. (2006). Strengths-centered therapy: a social constructionist, virtue-based psychotherapy. *Psychotherapy: Theory, Research, Practice and Training*, 43:133-146.