

(1)研究題目：完形遊戲治療團體對護理人員情緒智力之影響

(2)研究目的和目標：護理職業為高壓力工作，會影響身心健康，致使工作滿意度下降，醫療疏失增加，離職率高。精神科護理特別重視及強調治療性人際關係技巧運用的互動過程，更需具有健全成熟的人格，才得以正確運用自己的人格特質以增加治療效果，進而發揮各種角色功能以達到治療性目標。研究發現護理人員情緒智力與能否提升是與覺察有相關，面對急性壓力或是事件，能有效辨識情緒，有助於發展出建設性的因應對策跟彈性，有較高的個人身心健康、生活滿意度跟幸福感。本研究為目標為精神科人員藉由完形遊戲治療團體的介入後，情緒智力可以獲得提升。

(3)研究設計(例如研究方法，樣本，資料蒐集與分析)：符合收案條件之受試者在經說明及願填寫同意書後，立意取向分派至實驗組及對照組。參與本研究收案對象共有 25 位，實驗組為 15 位，對照組為 10 位。

實驗組分別接受完形遊戲治療團體介入方案，對照組則不接受介入。本研究對於情緒智力改變程度測量為使用情緒智力量表(Wong and Law Emotional Intelligence Scale,WLEIS)所測量出的分數，實驗組與對照組分別在施行完形遊戲團體治療介入前、團體結束後當日、及團體結束後第一個月，均追蹤情緒智力的變化，共三次的測量點。

完形遊戲治療團體介入共為四個全天，為工作坊形式，隔週一日工作坊團體，一日工作坊含兩次團體，上午及下午，每次團體為 2.0 小時，共八次團體。

本研究的前測、後測及追蹤測量之資料，研究者依組別分類並加以編號並校對，以確保資料完整性。研究所得資料先以 EXCEL 建檔，再以 SPSS (Statistical Package for the Social Science) 23.0 for window 進行描述與檢定統計分析。

(4)研究發現：情緒智力量表有四種向度 (Mayer, Salovey, & Caruso, 2004)，分別為正確察覺、評估與表達情緒之能力、評估與認知他人情緒之能力、控制自我情緒之能力及使用情緒以促進績效之能力四個構面。

本研究前測可見實驗組在接受團體介入後正確察覺、評估與認知他人情緒之能力及控制自我情緒之能力兩向度分數上升，且在統計上達顯著。

在正確察覺、評估與表達情緒之能力上，實驗組隨團體及時間推進分數上升未達統計上顯著。在使用情緒以促進績效之能力上，實驗組與對照組於前測、後測及追蹤為邊緣統計顯著。

(5)結論：本研究發現增加覺察可以提升臨床護理人員的情緒智力，完形遊戲治療為眾多治療模式的一種，現醫療複雜背景下致力於建立優質執業環境，考量成本及效益的同時，提供團體介入模式以探討其成效。

關鍵字：完形遊戲治療、情緒智力、護理人員