

## 36名大二学生沙游戏的特征及性别差异

易春丽 胡佩诚

【关键词】 沙游戏;大学生;特征

中图分类号: R39516 文献标识码: A 文章编号: 1000 - 6729 (2006) 07 - 0455 - 01

沙游戏是应用非语言的象征方式使游戏者表达出潜意识中的内容,本文 32 名大二学生沙游戏的特征。

筑 49; 交通工具 43; 栅栏 41; 其它 31; 桥 30; 房屋等的附属物 28; 军事 16; 宗教 6。72个沙盘中各种玩具被首选的次数依次为植物 31, 房子 11, 桥 9, 兵器 8, 动物 8, 栅栏 5, 混合 5, 人 2, 交通工具 2, 石头 1。

111对象 大学二年级学生 36名, 男 16名, 女 20名, 均为自愿者, 年龄 19 - 21岁。

213男女大学生涉游戏差异比较

112工具 11211沙游戏材料 沙盘: 大小为 72 × 50 × 716厘米, 沙盘内为干沙, 沙盘的内侧面和底面为蓝色。各种玩具总计 408个。

只在建筑附属物 (桌椅、秋千等) 使用频次上, 女生明显高于男生 (男生共计 32个沙盘有 8个沙盘使用建筑附属物, 女生共计 40个沙盘有 21个使用,  $\chi^2 = 51589, P = 01018$ ), 其余未见显著差异。在使用玩具的种类方面男女之间无显著差异 ( $P = 01207$ )。

11212明尼苏达多相个性调查表 (MMPI) <sup>[1]</sup>, 照相机及胶卷。

214沙盘的题材 72个沙盘中有 13个是军事题材, 且分属 13个被试, 没有被试两次沙盘都是关于军事。男女在军事题材方面不存在显著差别。13个沙盘中有 6个是关于战争 (其余为非对抗性的, 比如军事基地), 5名被试是男生, 1名是女生, Fisher检验显示男女存在显著差异 ( $P < 0105$ )。

113实验过程 每位被试摆两次沙盘, 两次时间的间隔约为 1周。每次一名被试进入实验室, 主试给予标准的指导语: 你可以任意运用沙盘中的砂子, 选用任何玩具摆在沙盘中, 完成之后, 请讲出你所摆的内容是什么, 时间为 40分钟。沙游戏结束后, 详细记录被试对沙盘的解释。对沙盘的最终结果进行拍照。

215 MMP 调查结果 以 60分为划界分, 有 5名被试的 MMPI某些项目有明显的异常。这 5名被试分别是 4、5、10、12、20号被试。在使用玩具的数量方面, 使用个数和 MMPI呈现的心理问题之间没有发现必然的联系。使用时间最短和最长的被试其 MMP I结果都提示有心理方面的问题, 他们分别是 4号和 5号被试。

114统计分析 进行描述性分析、<sup>2</sup>检验。

### 结 果

2 1两次沙游戏所用时间和所选玩具的比较

被试第一次沙游戏所用时间 4 - 38分钟, 平均 17 ± 9分钟, 第二次 4 - 38分钟, 平均 12 ± 6分钟, 两次时间差异无显著性 ( $P = 01068$ ); 第一次沙游戏用 15 - 107个玩具, 平均 50 ± 25个, 第二次 2 - 96个, 平均 46 ± 24个, 两次所用玩具差异无显著性 ( $P = 0136$ )。

212各种玩具的使用频次

72个沙盘中各种玩具所用频次 (人次): 植物 67; 动物 57; 人 50; 建

### 讨 论

本文显示被试在两次沙游戏使用的的时间和玩具的数