

36名大学生沙盘游戏的特征及性别差异

易春 胡佩

【关键词】 沙盘游戏; 大学生; 特征

【中图分类号】 R39516 【文献标识码】 A 【文章编号】 1000-729 (2006) 04-0455-01

沙盘游戏是儿童非语言的象征方式。第一类交通工具: 船、栅栏等; 其它 31; 游戏者表达出潜意识中的内容, 本文 32 桥 30; 房屋等的附属物 28; 军事 16; 名大二学生沙盘游戏的特征。 宗教 6。72个沙盘中各种玩具被首选的次数依次为植物 21, 房子 11, 桥 9, 兵器 8, 动物 8, 栅栏 5, 混合 5, 人

对象与方法

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。

112工具 11211沙盘游戏材料 沙盘: 大小为 72 x50 x716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。

11212明尼苏达多相个性调查表 (MMPD)^[1], 照相机及胶卷。

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。沙盘游戏结束后, 详细记录被试对沙盘的解释。对沙盘的最终结果进行拍照。

114统计分析 进行描述性分析、²检验。

结果

1131两次沙盘游戏所用时间 所选玩具的比较

被试第一次沙盘游戏所用时间为 38分钟, 平均 17 ±9分钟; 第二次为 38分钟, 平均 12 ±6分钟。两次所用时间无显著性 ($P=0.1068$)。第一次沙盘游戏所用玩具 15 - 107件, 平均 50 ±25件; 第二次为 15 - 107件, 平均 50 ±25件, 两次所用玩具差异无显著性 ($P=0.136$)。

1132各种玩具的使用次数 72个沙盘中各种玩具所用频次: 植物 67; 动物 5; 人 50; 建

Èô

CÁAD) 1 T
2
0
0
2
0