

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。

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。

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

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 ($P=0.1068$); 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, 两次所用玩具量差异无显著性 ($P=0.136$)。

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

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 21, 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。

213男女大学生涉游戏差异比较

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, $\chi^2=51.589$, $P=0.01018$), 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 ($P=0.1207$)。

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的。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 ($P<0.05$)。

215MMPD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 MMPD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。

讨论

本文显示被试在两次沙游戏使用的
时间和玩具的数T 325.3 267.8 T39.4 .1 381.9 Td [(在48. 325.56 Tf 345.7 1961TJ