

心理症状阳性者的初始沙盘特征研究

谭健烽¹, 申荷永², 李鹤展¹

(1.广东医学院心理学教研室,广东 湛江 524023;

2.复旦大学社会发展与公共政策学院,上海 200433)

【摘要】 目的:以沙盘游戏为工具探讨心理症状阳性者的内心世界,总结心理症状阳性者的初始沙盘特征。方法:采用症状自评量表(SCL-90)筛选出心理症状阳性的 73 名大学生为实验组,36 名非阳性大学生为对照组,采用沙盘作品编码表对初始沙盘作品进行信息编码。结果:①在沙具的使用情况方面:心理症状阳性组武器类沙具的使用显著多于对照组,人物、建筑物、交通工具、植物、生活用品类沙具的使用显著少于对照组;②在沙盘作品描述性特征方面:心理症状阳性组在对沙的态度、有无蓝色露底、是否使用桥、自我感觉是否满意、自我像是否在其中、场景类型上与对照组比较呈显著性差异;③在沙盘主题特征方面:阳性组显著多出现混乱、空洞、分裂、限制、忽视、受伤、威胁、妨碍 8 个创伤主题,显著少出现整合、流动、深入、抚育、能量 5 个治愈主题。结论:心理症状阳性者在沙具使用情况、描述性特征、沙盘主题特征等维度有特征表现,初始沙盘具有临床心理评估的功能和价值。

【关键词】 沙盘游戏;初始沙盘;SCL-90

中图分类号: R395.2

文献标识码: A

文章编号: 1005-3611(2010)04-0472-03

A Research on the Characteristics in Initial Sandtray of the Positive Psychological Symptoms

TAN Jian-feng, SHEN He-yong, LI He-zhan

Guangdong Medical College, Institute of Psychology, Zhanjiang 524023, China

【Abstract】 Objective: To explore the particular inner world of the patients with sandplay therapy, and to summarize the diagnostic characteristics in initial sandtray of the positive psychological symptoms. **Methods:** The research selected 73 obsession symptoms as the experimental group and 36 healthy students as the control group by the SCL-90. Collect the initial sandplay encoding of information by coding table. **Results:** ①For the use of toys, the experimental group was significantly higher in armaments, and significantly lower in people, buildings, vehicle, plants, and daily necessities. ②For the descriptive characteristics, the experimental group was significantly different from the control group in the attitude of the sand, the disclosure of the blue under the sand, the use of the bridge, whether satisfied with the work, if the self on the sand, the scene type. ③For the theme of sandplay, the experimental group was significantly higher in confusion, empty, restriction, neglect, injury, threat, hinder, and lower in integration, travel, depth, cultivation, and energy. **Conclusion:** The results shows that the positive psychological symptoms have significantly characteristics in sandplay. Initial sandplay is valuable to be a clinical psychological assessment.

【Key words】 Sandplay; Initial sandplay; SCL-90

初始沙盘是指沙盘游戏者所做的第一个沙盘。初始沙盘在沙盘游戏技术中有特殊和重要的意义,它不仅能够反映沙盘游戏者的问题本质所在,同时能提供沙盘游戏者解决问题的线索和方向^[1]。Charlotte Bertha Buhler^[2]把沙盘游戏作为诊断和研究工具对其进行的标准化的研究,总结出了病人与正常人的沙盘之间的差异。Fuji^[3]比较了四个不同团体的男性青少年的沙盘,结果显示沙盘游戏具有一定的诊断效度和信度。Denker^[4]用 Jones 的沙盘游戏记分系统对 74 个被试的初始沙盘结果和 MMPI 的得分做相关研究,发现沙盘游戏不但具有治疗功能,同时也具有一定的临床诊断能力和价值。

本文旨在探讨能否从初始沙盘的沙具使用情况、描述性特征、沙盘主题特征等维度找出心理症状

阳性者在沙盘游戏中的特征表现,探讨初始沙盘在心理症状上的临床诊断功能和价值。

1 对象与方法

1.1 对象

选取广东某医学院大一、大二每个年级 9 个班,大三、大四每个年级 6 个班,共计 30 个班,1026 人,采用 SCL-90 进行心理健康普查,收回有效量表 1015 份。筛选任一因子分 ≥ 3 分的心理症状阳性者 73 人(其中男性 37 人,女性 36 人),随机抽取非阳性者 36 人(其中男性 19 人,女性 17 人)为对照组,共计 109 人实施初始沙盘游戏操作。

1.2 研究工具

1.2.1 症状自评量表(SCL-90)^[5] 共有 90 个条目,

包含 9 个因子,采用 1-5 评分。

1.2.2 沙盘游戏治疗室 标准沙盘游戏治疗室一间,包括 1 个沙箱,4 个沙架,约 1600 个不同种类的沙具,数码相机一部、计时器一个,沙盘制作记录表、沙盘作品分析表。

1.3 计分与评价

1.3.1 沙具的使用情况 分动物、人物、建筑物、交通工具、植物、生活用品、自然元素、宗教、武器、其他共十类,分类计算出现个数。

1.3.2 沙盘作品描述特征 ①从哪里开始:沙或者玩具;②对沙的态度:几乎不碰触、轻轻随意碰触、深入持续接触;③有无蓝色露底:没有、有一小部分、很大部分;④是否使用栏栅:没有、有;⑤是否使用桥:没有、有;⑥是否使用神秘象征物品:没有、有;⑦创造过程:静态、动态;⑧自我感觉:满意、不满意;⑨是否有代表自己的自我像出现:没有、有;⑩场景类型:家、社会、自然、战争、抽象,出现为 1 分,没有为 0

分,分类计算出现频数。

1.3.3 沙盘主题特征 创伤性主题和治愈性主题判断按照沙盘中有无呈现相对应主题的形式进行 0、1 两级评分^[6]。见表 1。

1.4 实验程序

实验在沙盘游戏治疗室内单独进行,要求被试在 40 分钟内完成自己的初始沙盘。标准的指导语为:“这里有许多玩具,这是一个沙盘,沙盘的內侧面和底面都是蓝色的,可以代表天空或海洋。请先用双手来感受一下沙子,闭上眼睛,让心情平静下来。(约 1 分钟后)请睁开双眼。现在你可以从沙开始,也可以从架子上的物件开始,构建你自己的沙盘世界。你想怎样做都可以,不需要刻意想自己要做什么,完全放松、随意地表达自己就好。时间是足够的,不用着急,等你完成了,就告诉我。”被试开始挑玩具、制作沙盘作品。主试保持沉默,陪伴其完成整个作品创作。

表 1 创伤及治愈主题及其呈现形式

创伤主题	呈现形式	治愈主题
混乱	沙具零散、无组织的摆放或堆积	整合
空洞	使用极少的沙具	联结
分裂	沙盘的各个部分之间是孤立或者分离的	流动
限制	沙具陷入困境或被关押	深入
忽视	沙具孤立或失去可支援的能量	抚育
受伤	沙具角色已经或正在受到伤害	新生
威胁	沙具呈现险恶情景或遭遇攻击	能量
埋藏	沙具被淹没在沙里或隐藏在其他沙具下面	灵性
倒置	沙具被有意摆成倾斜或坠落	趋中
妨碍	一些新的生长和发展的机会受到阻碍	变化

2 结 果

2.1 沙具的使用情况

表 2 显示:心理症状阳性组在武器类沙具的使用显著多于对照组,在总数、人物、建筑物、交通工具、植物、生活用品类沙具的使用显著少于对照组。

表 2 沙具的使用情况比较

	阳性组(n=73)	非阳性组(n=36)	t 值
总数	18.38 ± 11.958	29.81 ± 12.254	-4.666***
动物	3.62 ± 4.002	4.83 ± 4.313	-1.420
人物	3.92 ± 3.639	5.44 ± 3.148	-2.151*
建筑物	1.18 ± 1.427	2.39 ± 1.678	-3.446**
交通工具	0.81 ± 1.221	1.61 ± 2.155	-2.482*
植物	3.92 ± 5.147	9.72 ± 6.662	-5.079***
生活用品	1.11 ± 1.768	1.75 ± 2.005	-2.050*
自然元素	2.30 ± 3.585	3.33 ± 4.106	-1.497
宗教	0.92 ± 1.382	0.61 ± 0.871	1.326
武器	0.49 ± 1.335	0.11 ± 0.319	2.066*
其他	0.12 ± 0.371	0.00 ± 0.000	1.854

注: *P<0.05, **P<0.01, ***P<0.001,下同。

2.2 沙盘作品描述特征情况

表 3 显示:心理症状阳性组在对沙的态度、有无

蓝色露底、是否使用桥、自我感觉是否满意、自我像是否在其中、主题场景上与对照组比较呈显著性差异。

表 3 沙盘作品描述特征比较(n,%)

		阳性组 (n=73)	非阳性组 (n=36)	χ^2
从哪里开始	沙	24(32.9)	13(36.1)	0.112
	玩具	49(67.1)	23(63.9)	
对沙的态度	几乎不碰触	44(60.3)	8(22.2)	15.669*
	轻轻随意碰触	15(20.5)	10(27.8)	
	深入、持续接触	14(19.2)	18(50.0)	
有无蓝色露底	没有	55(75.3)	11(30.6)	25.666***
	有一小部分	13(17.8)	24(66.7)	
	很大部分	5(6.8)	1(2.8)	
是否使用栏栅	没有	59(80.8)	28(77.8)	0.139
	有	14(19.2)	8(22.2)	
是否使用桥	没有	52(71.2)	14(38.9)	10.559**
	有	21(28.8)	22(61.1)	
是否使用神秘象征物品	没有	35(47.9)	22(61.1)	1.675
	有	38(52.1)	14(38.9)	
创造过程	静态	52(71.2)	27(75.0)	0.172
	动态	21(28.8)	9(25.0)	
自己感觉	满意	39(56.3)	35(97.2)	21.215***
	不满意	34(43.8)	1(2.8)	
自我像	不在	26(35.6)	3(8.3)	9.191**
	在	47(64.4)	33(91.7)	
场景类型	家	13(17.8)	10(27.8)	25.243***
	社会	15(20.5)	15(41.7)	
	自然	13(17.8)	10(27.8)	
	战争	7(9.6)	0(0.0)	
	抽象	25(34.2)	1(2.8)	

表4 两组在沙盘主题特征上的差异比较(n,%)

创伤主题	阳性组 (n=73)	非阳性组 (n=36)	χ^2	治愈主题	阳性组 (n=73)	非阳性组 (n=36)	χ^2
混乱	12(16.4)	0(0.0)	6.65*	整合	8(11.0)	14(38.9)	11.675**
空洞	32(43.8)	0(0.0)	22.339***	联结	12(16.4)	10(27.8)	1.924
分裂	20(27.4)	1(2.8)	12.337***	流动	3(4.1)	18(50.0)	32.643***
限制	23(31.5)	4(11.1)	5.382*	深入	16(21.9)	17(47.2)	7.313**
忽视	30(41.1)	1(2.8)	17.394***	抚育	9(12.3)	10(27.8)	3.998*
受伤	19(26.0)	0(0.0)	11.348**	新生	10(13.7)	4(11.1)	0.144
威胁	34(46.6)	2(5.6)	18.341***	能量	20(27.4)	21(58.3)	9.833**
埋藏	10(13.7)	1(2.8)	3.169	灵性	17(23.3)	10(27.8)	0.261
倒置	6(8.2)	0(0.0)	3.131	趋中	8(11.0)	2(5.6)	0.845
妨碍	17(23.3)	2(5.6)	5.267*	变化	10(13.7)	3(8.3)	0.661

2.3 沙盘主题特征情况

表4显示:心理症状阳性组与对照组比较,阳性组多出现混乱、空洞、分裂、限制、忽视、受伤、威胁、妨碍8个创伤主题,少出现整合、流动、深入、抚育、能量5个治愈主题。

3 讨 论

3.1 沙具的使用分析

在沙盘游戏中,沙具是来访者的无意识的象征语言,不同类型的沙具有不同的象征意义。心理症状阳性组在人物、建筑物、交通工具、植物、生活用品类沙具的使用显著少于对照组,在武器类沙具的使用显著多于对照组。人物常被来访者用来当作真实生活中人物的象征或者内心世界的各种人格。树木、花草等植物象征生命的能量与大自然的力量,水果、蔬菜等食物代表滋润与营养,是持生命所必须的能量,这些都是生命力的代表。各种家具和生活用品呈现家庭内部结构,表达来访者内心秩序、生活情趣等内容。这些类型沙具的缺乏呈现了心理症状阳性人群心理能量低、缺乏动力、精神疲惫的心理状态。房屋等建筑物代表现实中的庇护与保护,表达来访者对安全、归属的需求。汽车、船、飞机等交通工具象征着移动与改变,代表来访者现实生活中的能量、改变或困境。此类沙具的减少呈现心理症状阳性人群长期受症状的困扰,对自己的不幸和痛苦的无助感,不善于寻求现实中的帮助与改变。心理症状阳性人群使用武器类沙具显著多于对照组,坦克、战斗机、潜水艇、兵器等武器代表能量与冲突,表现来访者压抑、愤怒或攻击的倾向。

3.2 沙盘作品描述特征分析

心理症状阳性人群对沙的态度以不碰为主,是他们不善于表达和控制自我情绪的表现。挖开沙子显现出沙箱底部的蓝色时,会产生一种挖出水来的感觉,水是滋润的、能量的象征,适当的蓝色的露底是沙盘游戏者心灵状态的呈现及心理能量强弱的表

达。蓝色的露底少,表示阳性症状人群心理能量低,处于贫乏、疲倦的状态。桥代表连接的意义,是沟通的象征,强迫、抑郁、焦虑、恐怖等阳性症状人群受困于症状中,只关注自我精神世界的冲突与斗争,不善于寻求外界的帮助解决问题,缺乏自我与外在世界资源的连接,所以少出现代表连接与沟通的桥。

自我像是指是代表自己的沙具出现在沙盘作品中。自我像是个体对自身在环境中的角色的自我认识及态度。阳性症状人群自我像的缺失代表其对自己认识的迷茫、混乱或者对自我的否定。场景类型是沙盘游戏者给自己的沙盘作品命名的名字类型,归类为家的场景、社会场景、自然场景、战争场景和抽象场景。家的场景类型呈现的是安全与温暖,归属与依赖。社会场景类型表达的是立足于客观环境的良好适应与发展。自然场景类型表达的和谐、平静的感受。战争场景类型表达矛盾的、冲突的心境。抽象场景类型表达的是虚构的、幻想的、逃避的欲望。心理症状阳性人群以抽象和战争类型场景为主,表达了阳性症状人群在面对问题和困境时候的应对模式更多地是逃避或寻求精神的摆脱,长期的压抑及挣扎摆脱的心理状态。

3.3 沙盘主题特征分析

Rie^[2]指出:创伤主题通常出现在有早期创伤、受虐待、患病、失落或者是有亲人丧失的沙盘游戏者的沙盘中。相反,治愈主题通常出现在健康人群,或者是治疗后期的沙盘游戏者的沙盘中。本研究结果显示:心理症状阳性组多出现混乱、空洞、分裂、限制、忽视、受伤、威胁、妨碍等创伤的主题,非阳性组多出现整合、流动、深入、抚育、能量等治愈的主题。

混乱是指将沙具零散或堆放在沙盘中,沙盘世界没有形状和规则。分裂是指沙盘世界的各个部分之间是孤立的或分离的。混乱与分裂的主题是阳性症状人群受症状的困扰,生活陷于无助与混乱中,缺乏完成感,处于孤立无助、混乱迷茫的状态。空洞是指沙盘只有很少的沙具,沙盘中大部分面积都是空白的。限制是指沙具陷入困境或被关押,妨碍是指一些新的生长和发展的机会与可能受到阻碍。空洞、限制、妨碍的主题是阳性症状人群心理世界的贫乏及自我发展受限的表现。忽视是指沙具孤立或失去可支援的能量。威胁是沙具角色呈现险恶情景或遭遇攻击。受伤是沙具角色曾经或正在受到伤害。忽视、威胁与受伤的主题是阳性症状人群心理问题的根源,是过去心理情结的重现与表达。

对照组(1例),两组在父母的职业构成上也存在为著性差异,病例组父亲职业组分别为:知识分子(11例)、农民(2例)、干部(20)。对照组分别为知识分子(3例)、农民(8例)、干部(8例);病例组母亲职业分别为:工人及个体私营(12例),知识分子(15例),农民(6例),干部(10例)。两组父母文化程度差异不显著。

2.2 病例组与对照组父母养育方式比较

单因素分析结果表明除偏爱因子分以外,两组在父母养育方式的其余9个因子得分上差异显著($P<0.05$)。病例组在父母双方的情感温暖、理解因子得分上低于对照组;在惩罚、严厉以及拒绝、否认因子得分上病例组高于对照组;在病例组中父亲的过分干涉和过度保护两个因子和母亲的过分干涉、过度保护因子均高于对照组。见附表。

附表 病例组与对照组父母养育方式各因子分比较($\bar{x}\pm s$)

		病例组	对照组	<i>t</i>	<i>P</i>
父亲	情感温暖、理解	44.02±8.67	51.24±9.90	-3.811	0.000
	惩罚、严厉	19.94±7.30	14.46±3.68	4.659	0.000
	过分干涉	22.08±5.09	19.14±3.20	3.409	0.001
	拒绝、否认	11.42±3.74	8.44±2.30	4.725	0.000
	过度保护	11.52±2.82	9.78±2.30	3.351	0.001
母亲	情感温暖、理解	45.84±9.51	55.22±8.32	-5.222	0.000
	过分干涉、过保护	38.92±8.10	32.31±5.24	4.833	0.000
	拒绝、否认	16.88±4.79	11.41±2.55	7.117	0.000
	惩罚、严厉	15.74±5.61	11.45±2.84	4.815	0.000

3 讨 论

本研究发现 BPD 患者父亲与母亲的情感温暖、理解因子分均显著低于对照组,提示缺乏父母的情感支持与理解在 BPD 的形成中可能起着重要的作用。父母的情感忽略,一方面使个体在成长过程中不能学习成熟的应对方式,无法保持稳定的情绪状态,另一方面也使个体无法发展出可靠而稳定的自

我,并最终形成 BPD^[6]。本研究同时也发现,BPD 患者父母的过分干涉、惩罚与严厉、拒绝与否认的得分均显著高于对照组,尽管与西方文化相比,中国的父母更倾向于用相对严厉、拒绝等方式来养育小孩,但 BPD 患者父母上述的养育方式对个体的人格形成起着负面的作用,如使个体对人际关系缺乏信心,人际关系不稳定等。在过度保护因子的得分上,BPD 母亲的得分与对照组母亲的得分无显著差异,而 BPD 父亲的得分显著高于对照组的得分,这可能是由于在中国文化背景下,多数母亲对子女采取相对保护的养育方式。至于父亲的过度保护在 BPD 的形成中起着何种作用,是直接的作用还是中介作用,需要进一步分析,在将来的研究中,应通过前瞻性研究及高级统计方法如多层线性模型相结合,才能进一步澄清上述问题。

参 考 文 献

- 1 Diagnostic criteria for Borderline Personality Disorder. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Washington DC: American Psychiatric Association, 1994. 650-654
- 2 Nickell AD, Waudby CJ, Trull TJ. Attachment, parental bonding and borderline personality disorder features in young adults. Pers Disord, 2002, 16(2): 148-59
- 3 杨灿,施琪嘉. 边缘型人格障碍的亲附类型及其父母养育方式的研究. 上海精神医学, 2006, 18(6): 327-329
- 4 杨蕴萍,沈东郁,王九英,等. 人格障碍诊断问卷(PDQ-4+)在中国应用的信效度研究. 中国临床心理卫生杂志, 2002, 10(3): 165-168
- 5 岳东梅,李鸣皋,金魁和,等. 父母教养方式:EMBU 的初步修订及其在神经症患者的应用. 中国心理卫生杂志, 1993, 7: 97-100
- 6 韩凤玲,吴志江,王蔓娜. 父母养育方式与儿童自我意识关系的研究. 四川精神卫生, 2004, 17: 129-131

(收稿日期:2010-04-08)

(上接第 474 页)

参 考 文 献

- 1 申荷永,高岚. 沙盘游戏:理论与实践. 广州:广东高等教育出版社,2004. 144
- 2 Rie RM, Harriet S. Friedman Sandplay: Past, present and future. London:Routledge, 1994
- 3 Fujii IS. Retest reliability of the sandplay technique (1st report). British Journal of Projective Psychology and Personality Study, 1979. 24

- 4 Denkers GC. An investigation of the diagnostic potential of sandplay utilizing Linn Jones' Developmental Scoring System unpublished doctoral dissertation. Psychological Studies Institute, Pacific Grove Graduate School of Professional Psychology, Berkeley, CA, 1985
- 5 张明园. 精神科评定量表手册. 长沙:湖南科学技术出版社, 1993. 16-25
- 6 蔡成后,申荷永. 沙盘游戏模具收集和主题分析. 社会心理科学, 2005, 20(2): 47-51

(收稿日期:2010-01-23)