

抑郁症状阳性大学生线上3D初始沙盘特征

何 汉, 杜秋雪, 蒙莎莎

北京力拓飞远科技有限公司, 北京

收稿日期: 2023年5月15日; 录用日期: 2023年6月12日; 发布日期: 2023年6月25日

摘 要

目的: 探讨抑郁症状阳性大学生线上3D初始沙盘的特征, 为互联网时代快速、准确评估学生心理健康情况提供参考。方法: 以基于荣格分析理论开发的线上3D沙盘为研究工具, 根据某高校艺术学院2022级新生心理筛查结果, 采用随机整群抽样方法, 邀请32名抑郁症状阳性和33名正常被试摆放初始沙盘。使用t和 χ^2 检验分析两组被试在沙具数量、种类和描述特征的差异, 使用logistic回归分析沙盘主题和抑郁情况的关联, 同时汇报统计检验量SE和贝叶斯值BF。结果: 线上3D沙盘具有识别抑郁症状的功能。抑郁症状阳性大学生在沙具总数、交通工具、人物、动物、植物使用较少(p 均 <0.05), 较多出现混乱、限制、忽视、受伤、妨碍5个创伤主题(χ^2 分别为4.201, 12.188, 15.175, 6.817, 9.408, p 均 <0.05), 较少出现能量、培育、变化、整合4个治愈主题(χ^2 分别为25.462, 8.846, 4.986, 18.909, p 均 <0.05)。沙盘主题特征的Logistic回归分析显示, 能量和变化主题特征是大学生抑郁症状的保护因素($B = -4.053, -2.464, OR = 0.017, 0.085, p$ 均 <0.05)。结论: 抑郁症状阳性大学生在3D沙具使用、沙盘主题均有特征性表现, 线上3D沙盘具有一定心理筛查与测评的功能和参考价值。

关键词

初始沙盘, 抑郁阳性, 线上, 大学生

Characteristics of Online 3D Initial Sand-Tray among College Students with Depressive Symptoms

Han He, Qiuxue Du, Shasha Meng

Beijing Lituo Feiyuan Technology Co., Ltd., Beijing

Received: May 15th, 2023; accepted: Jun. 12th, 2023; published: Jun. 25th, 2023

Abstract

Objective: To explore the characteristics of online 3D initial Sand-Tray among college students

with depressive symptoms, and provide a reference for the rapid and accurate assessment of students' mental health in the Internet era. **Methods:** This study used an online 3D Sand-Tray based on Jung analytical theory as a research tool, based on a psychological screening results of the 2022 freshmen at an art college, then used a random cluster sampling method to invite 32 participants with symptoms of depression and 33 normal participants to arrange their initial Sand-Tray. The study used t-tests and chi-square tests to analyze differences between the two groups of participants in the number, types, and descriptive features of sand-tray objects. Logistic regression analysis was conducted to explore the relationship between sand-tray themes and depression. Additionally, statistical effect sizes (SE) and Bayesian factor (BF) were reported. **Results:** The results showed that the online 3D sand-tray had the ability to identify symptoms of depression. Compared to the normal group, the depression group used fewer sand-tray items related to transportation, characters, animals, and plants ($p < 0.05$), and showed more trauma themes such as chaos, restriction, neglect, injury, and obstruction (χ^2 values 4.201, 12.188, 15.175, 6.817, 9.408, all $p < 0.05$), but fewer healing themes such as energy, cultivation, change, and integration (χ^2 values 25.462, 8.846, 4.986, 18.909, all $p < 0.05$). Logistic regression analysis of the sand-tray themes revealed that energy and change themes were protective factors against depression in college students ($B = -4.053, -2.464, OR = 0.017, 0.085$, all $p < 0.05$). **Conclusion:** College students exhibit characteristic features in both their use of 3D sand-tray items and sand-tray themes. The online 3D sand-tray has the function and reference value of clinical psychological screening and evaluation.

Keywords

Initial Sand-Tray, Depressive Symptoms, Online, College Student

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

抑郁症状是一组以低落、苦闷心境为代表的症状,常以兴趣减少、悲观失望、无意义感为特征(王睿,黄树明,2014)。受新型冠状病毒肺炎疫情(昌敬惠等,2020)和社会发展等多种因素影响(魏杰,桑志芹,2017;魏熙,2012),近年来我国大学生心理健康情况不容乐观,存在心理问题的大学生逐年增加(王蜜源等,2020)。在学业内卷当下,大学生对运用防御性更低的投射类测验识别评估自身心理健康情况接受程度更高(Yuan,2018)。沙盘游戏疗法(Sand-Tray)是一种以荣格分析心理学为基础,结合中国古典哲学与传统文化,由卡尔夫在1956年创立发展的一种表达性心理治疗方法,因其非语言性表达、象征意向等特点被广泛使用(张雯等,2010)。经验证,沙盘治疗对于提升大学生幸福感(王恩娜,彭贤,2017),缓解焦虑抑郁的负面情绪(汲新波,王永红,2015),增强适应能力(李科生等,2011)等均有帮助。同时随着移动互联网技术的发展,传统的线下心理咨询活动,以及如沙盘等实体心理工具也逐步向线上扩展(张伯全等,2018),线上沙盘的评估方式也更多样(Mattson & Veldorale-Brogan,2010)。

初始沙盘(initial Sand-Tray)是使用者在了解沙盘基本设置后创作的第一个完整沙盘(蔡宝鸿,2005),它能够激发使用者的直觉与本能反应,再现隐藏在潜意识中的情绪情感、原型意向和心理结构,激活使用者自身的治愈能量(Tan & Shen,2010)。对于评估异常心理状态有重要作用(林少武等,2019),抑郁症状

患者在初始沙盘的主题、空间使用等维度中有特征性表现,作品相对更加空洞、混乱、分裂,没有合理的主题(王会秋等,2019)。因此加强对初始沙盘的研究,探索其对使用者与咨询师的特殊意义,有利于推动沙盘疗法的进一步发展。

综上,运用线上 3D 沙盘识别抑郁症状阳性大学生既存在现实意义,又具有很强操作性。本研究以三年研发测试、服务数十万用户的测测线上 3D 心理沙盘为工具,探索抑郁症状阳性大学生的特征表现,为互联网时代快速、准确评估用户心理健康提供参考,同时推动线上心理工具的发展应用。

2. 对象与方法

2.1. 对象

面向某艺术学校新生全员发放《症状自评量表 SCL-90》筛查问卷,根据入组标准,分组随机抽取被试,并通过电话预约方式邀请其参与 3D 沙盘制作,共收集沙盘数据 79 份。根据沙盘使用时间、沙具使用总数排除极端值,最终收集有效数据共计 65 份,抑郁组共计 32 人,正常被试 33 人。两组被试经 fisher 检验在性别、年龄等项目上差异均无统计学意义。

抑郁症状阳性组: SCL-90 抑郁因子 ≥ 3 分,其中男性 7 人,女性 25 人。

正常被试组: SCL-90 抑郁因子分 < 2 分,其中男性 8 人,女性 25 人。

2.2. 工具

2.2.1. 3D 线上心理沙盘

使用由测测公司研发的 3D 线上心理沙盘工具(公司官方网址介绍如下:<https://cece.com/introduce/detail/dynamic/61/>),该 3D 沙盘中包含建筑物、植物、动物、交通工具、人物、食物、物品、战争、自然现象九大类型沙具,总计 602 个,三种天气状态(晴天、雨天、雪天),四种地形操作(旋转、倾斜、掩埋、升空),被试可自由选取沙具,并进行挖沙、堆沙等操作。测测 3D 沙盘不仅模拟了线下沙盘的各种使用方式,更通过线上展现方式,扩充了沙具种类、丰富了操作手段,帮助被试更好地创造自己的沙盘作品。

2.2.2. 症状自评量表 SCL-90

采用症状自评量表 SCL-90,共计 90 个条目,李克特 1~5 分计分方式。1975 年编制,是一种适用范围广、包括精神症状项目多的自评量表,对于判断各类精神疾病,具有较高的敏感性,能够较好地反映被试的严重程度及变化(王征宇,1984)。经检验,各症状的效度系数在 0.77~0.90 之间(金华等,1986),能够较好地反映被试抑郁的严重程度及变化。

2.3. 实验程序及统计方法

在学校的咨询室内单独进行,由经过专业培训的心理学研究生对调查对象进行单独施测,要求被试在 40 分钟内完成一幅自己的初始沙盘。使用 spss24.0 与 jasp17.1 统计软件进行 t-test、 χ^2 、Bayes-test、logistic 分析。

2.4. 计分项目与评价指标

记录被试沙具使用数量、种类、天气情况、总用时等基本信息。以申荷永分类方式(见表 1),将被试的沙盘主题分为创伤主题和治愈两类,根据沙盘有无呈现相对应主题操作性定义描述的场景进行 0、1 两级评分,有计“1”分,无计“0”分。由三名心理学研究生对沙盘主题进行对比评估,总体一致率达 80%。

Table 1. Theme of sand-tray
表 1. 沙盘主题

主题名称	呈现形式
混乱	沙具分散、无组织摆放或堆积，没有界限也忽视外在现实
空洞	使用极少沙具，或没有生命感，如摆放枯死的树
分裂	沙盘各部分之间没有连接，沙具似乎分隔了沙盘的空间
限制	沙具被关押或陷入困境，如鸟笼，人物被围墙笼罩
忽视	沙具显得孤独和独立，失去本来可以获得的帮助和支援
埋藏	沙具被掩埋或隐藏起来
倒置	通常直立状态的沙具被有意倾斜或倒放
受伤	沙具角色曾经或正在受到伤害
威胁	沙具遇到险恶情境或正在遭遇攻击，如凶猛野兽包围着一个小孩
妨碍	一些成长和发展的可能性遭到妨碍或受到阻止
流动	沙盘中有明显的运动迹象或线索
能量	沙盘表现出活力、生机和运动
联结	各沙具间有明显连接或对立物件出现结合
深入	沙盘呈现深层的探索或发现，如水井与宝藏
诞生	沙盘中出现新生命，展现出内在的发展成长
培育	为新生命提供滋养或帮助
变化	沙子或沙具被创造性地使用
灵性	出现宗教或精神性质的沙具，如超自然人物或神灵
居中	沙盘中心区域出现协调、平衡、和谐的状态
整合	沙盘中出现有组织的关系、整体性的剧情或情境

3. 结果

3.1. 沙具使用情况

抑郁症状阳性组与正常被试组在沙具总数($t = -3.05, p = 0.003, BF_{10} = 11.368, \text{Cohen's } d = 0.759$)、交通工具($t = -2.58, p = 0.012, BF_{10} = 3.964, \text{Cohen's } d = 0.640$)、人物($t = -2.20, p = 0.032, BF_{10} = 1.904, \text{Cohen's } d = 0.548$)、动物($t = -2.04, p = 0.045, BF_{10} = 1.450, \text{Cohen's } d = 0.507$)、植物($t = -2.00, p = 0.040, BF_{10} = 1.354, \text{Cohen's } d = 0.497$)差异显著(见表 2)。结果表明，抑郁症状阳性组在沙具总数、交通工具、人物、动物和植物类沙具使用上明显少于正常被试组，可以作为区分两组被试的沙盘特征。根据贝叶斯指标，仅在沙具总数上有较强证据支持两组差异，同时根据效应量 ES 指标，沙具总数、交通工具、人物、动物类沙具的差异上都有很大效应量，研究结果现实意义很大。

3.2. 沙盘主题特征

以抑郁症状为因变量，沙盘主题特征为自变量，对 20 个主题特征逐个进行单因素分析，筛选出混乱、限制、忽视、受伤、妨碍、能量、培育、变化、整合 9 个 $p < 0.05$ 的主题(见表 3)；在限制、忽视、能量、整合主题使用上，有极强($BF_{10} > 100$)的证据支持 H1，在妨碍、培育主题使用上，有非常强($30 < BF_{10} < 100$)

证据支持 H1, 在受伤主题使用上, 有较强($10 < BF_{10} < 30$)证据支持 H1; 但仅有限制、忽视、能量、整合四个主题效应量相对较高($\phi > 0.400$), 实际现实意义较大。结果表明, 抑郁症状阳性组和正常被试在限制、忽视、能量、整合上差异显著, 可作为区分两组被试的沙盘特征, 其余部分主题虽然 p 值显著, 但在贝叶斯或效应量上表现较差, 心理学意义仍需探究。

Table 2. The usage of sand tools

表 2. 沙具使用情况

类别	抑郁症状阳性组(n = 32) M ± SD	对照组(n = 33) M ± SD	t	p	BF_{10} (error% < 10%)	ES (Cohen's d)
总数	33.47 ± 15.69	47.45 ± 20.80	-3.05	0.003	11.368	0.759
建筑物	11.13 ± 11.54	12.97 ± 11.42	-0.64	0.524	0.304	0.160
交通工具	0.88 ± 1.39	2.24 ± 2.67	-2.58	0.012	3.964	0.640
人物	3.22 ± 4.73	6.61 ± 7.36	-2.20	0.032	1.904	0.548
动物	3.00 ± 4.20	5.09 ± 4.05	-2.04	0.045	1.450	0.507
植物	9.50 ± 9.86	14.67 ± 10.91	-2.00	0.040	1.354	0.497
战争	0.50 ± 1.85	0.85 ± 2.41	-0.65	0.517	0.304	0.163
物品	2.53 ± 5.09	2.76 ± 4.78	-0.19	0.854	0.258	0.047
自然现象	3.97 ± 8.04	1.82 ± 2.73	1.45	0.151	0.618	0.358
食物	0.00 ± 0.00	0.45 ± 1.86	-1.39	0.171		

Table 3. Sand-tray theme features

表 3. 沙盘主题特征

主题名称	抑郁症状阳性组(n = 32)	对照组(n = 33)	χ^2	p	BF_{10}	ES(ϕ)
创伤主题						
混乱	12 (37.5)	5 (15.2)	4.201	0.040	2.608	0.254
空洞	3 (9.4)	1 (3.0)	1.132	0.355	0.881	0.132
分裂	6 (18.8)	7 (21.2)	0.062	0.804	0.377	0.031
限制	10 (31.3)	0 (0.0)	12.188	0.000	297.309	0.433
忽视	14 (43.8)	1 (3.0)	15.175	0.000	1078.135	0.483
埋藏	0 (0.0)	0 (0.0)				
倒置	0 (0.0)	0 (0.0)				
受伤	6 (18.8)	0 (0.0)	6.817	0.011	14.323	0.324
威胁	9 (28.1)	4 (12.1)	2.601	0.130	1.273	0.200
妨碍	8 (25.0)	0 (0.0)	9.408	0.002	60.673	0.380
治愈主题						
流动	8 (25.0)	14 (42.4)	2.203	0.138	0.920	0.184
能量	2 (6.3)	22 (66.7)	25.462	0.000	260,198.722	0.626
联结	2 (6.3)	8 (24.2)	4.040	0.082	2.785	0.249
深入	0 (0.0)	1 (3.0)	00.985	1.000	1.000	0.123
诞生	0 (0.0)	5 (15.2)	5.253	0.053	6.276	0.284

Continued

培育	0 (0.0)	8 (24.2)	8.846	0.005	45.964	0.369
变化	4 (12.5)	12 (36.4)	4.986	0.026	3.944	0.277
灵性	8 (25.0)	13 (39.4)	1.539	0.290	0.672	0.154
居中	0 (0.0)	4 (12.1)	4.133	0.114	3.523	0.154
整合	0 (0.0)	15 (45.5)	18.909	0.000	16,172.028	0.539

3.3. 主题回归分析

随后以筛选的 9 个主题为自变量, 抑郁症状为因变量建立回归方程, 能量和变化两个主题进入回归方程(见表 4), $Y = 1.886 - 4.053X_1 - 2.464X_2$, 该模型分类正确率达 84.6%, 阳性预测值为 81.3%, 阴性预测值为 87.9%。沙盘主题呈现为能量的抑郁阳性仅为正常被试的 0.017 倍, 呈现变化的抑郁阳性仅为正常被试的 0.085 倍, 且具有显著意义。

Table 4. Logistic regression analysis

表 4. Logistic 回归分析

主题特征	<i>B</i>	<i>SE</i>	<i>OR</i> (95% <i>CI</i>)	<i>p</i>
能量	-4.053	0.901	0.017 (0.003~0.103)	0.000
变化	-2.464	0.816	0.085 (0.017~0.421)	0.003
常量	1.886	0.536	6.592	0.000

3.4. 沙盘描述特征

抑郁症状阳性和正常被试在沙盘摆放时间($t = 1.072, p = 0.288$)、性别分布($\chi^2 = 0.051, p = 0.821$)上无明显差异; 在是否使用人物、“社会”和“家”主题场景使用上显著少于正常被试组($p < 0.05$); 在人物类沙具和“家”主题场景使用上有中等程度($3 < BF_{10} < 10$)证据支持 H1, 在“社会”“自然”主题场景使用上有较弱($1/3 < BF_{10} < 1$)证据支持 H1; 抑郁症状阳性在沙盘面积的使用上明显低于正常被试, 存在显著差异(见表 5)。

Table 5. Description features of sand-tray

表 5. 沙盘作品描述特征

条目	分类	抑郁症(n = 32)	对照组(n = 33)	χ^2	<i>p</i>	<i>BF</i> ₁₀	ES(phi)																																							
是否使用桥	有	4	6	0.403	0.733	0.482	0.079																																							
	没有	28	27					是否使用栅栏	有	4	7	0.877	0.349	0.583	0.116	没有	28	26	是否使用人物	有	17	27	6.116	0.013	6.461	0.307	没有	15	6	有无蓝色露底	无蓝色底色	11 (34.3)	13 (39.4)	0.176	0.675	0.338	0.052	小部分蓝色	17 (53.1)	16 (48.5)	0.140	0.708	0.322	0.046	大部分蓝色	4 (12.5)
是否使用栅栏	有	4	7	0.877	0.349	0.583	0.116																																							
	没有	28	26					是否使用人物	有	17	27	6.116	0.013	6.461	0.307	没有	15	6	有无蓝色露底	无蓝色底色	11 (34.3)	13 (39.4)	0.176	0.675	0.338	0.052	小部分蓝色	17 (53.1)	16 (48.5)		0.140	0.708	0.322	0.046	大部分蓝色	4 (12.5)	4 (12.1)	0.002	0.963	0.434	0.006					
是否使用人物	有	17	27	6.116	0.013	6.461	0.307																																							
	没有	15	6					有无蓝色露底	无蓝色底色	11 (34.3)	13 (39.4)	0.176	0.675	0.338	0.052	小部分蓝色	17 (53.1)	16 (48.5)		0.140	0.708	0.322	0.046	大部分蓝色	4 (12.5)	4 (12.1)	0.002	0.963	0.434	0.006																
有无蓝色露底	无蓝色底色	11 (34.3)	13 (39.4)	0.176	0.675	0.338	0.052																																							
	小部分蓝色	17 (53.1)	16 (48.5)	0.140	0.708	0.322	0.046																																							
	大部分蓝色	4 (12.5)	4 (12.1)	0.002	0.963	0.434	0.006																																							

Continued

天气	晴天	13 (40.6)	19 (57.6)	1.868	0.172	0.747	0.170
	雨天	8 (25.0)	4 (12.1)	1.790	0.181	0.880	0.166
	雪天	11 (34.4)	10 (30.3)	0.123	0.726	0.339	0.044
主题场景	家	0 (0.0)	4 (12.1)	4.133	0.042	3.523	0.252
	社会	8 (25.0)	16 (48.5)	3.847	0.050	2.035	0.243
	自然	12 (37.5)	6 (18.2)	3.028	0.082	1.441	0.216
	战争	0	0				
	抽象	12 (37.5)	7 (21.2)	2.084	0.149	0.897	0.179
空白面积	过大(>50%)	12 (37.5)	30 (90.9)	7.386	0.007	13.615	0.337
	正常	20 (62.5)	3 (9.1)				

4. 讨论

大学生心理健康情况不容乐观, 具备一定心理素养的求助意愿更高(贾亚菲等, 2023), 如何降低心理筛查的时间、人及成本, 提高大学生对心理健康接受程度, 专业、便捷且有效的心理工具十分必要。本研究根据某高校新生筛查结果, 对 65 位大学生的初始沙盘调查发现, 具有抑郁症状的学生在线上 3D 沙盘中存在特征表现, 与线下沙盘结论一致性较高, 线上 3D 沙盘具有识别抑郁症状的功能, 有一定的临床心理评估的功能和价值, 可作为快捷、便利的学生心理情况辅助调查工具。

本研究发现, 抑郁症状阳性组在沙具使用总数、交通工具、人物、动物、植物类沙具的使用上均显著少于正常被试组。沙具的使用展示了被试内心的潜意识世界, 阳性组的心理能量、认知水平、表达水平等情况不容乐观, 影响着沙盘的建构(林雅芳, 张日昇, 2021)。阳性组在沙具使用总量上明显低于正常组, 沙具的使用数量或与抑郁状态有关(吴子杰等, 2015), 沙具使用总数越高, 抑郁程度越低(王敏佳, 申荷永, 2017)。每类沙具代表不同的象征意义, 交通工具有着变化、旅程和移动等象征, 展现出使用者内心的能量与改变, 较少的使用量意味着阳性组内心发展、前行的动力不足, 缺乏目标和能量感; 抑郁症状阳性患者的核心自我评价低, 人际关系与应对方式常出现问题(盛秋萍等, 2022), 人物类沙具数量低验证了其生活中重要客体和支持力量较少。动物和植物类沙具象征着生命的力量与成长, 阳性被试的沙盘缺少生气, 还使用了较多“枯树”等无生命感的沙具, 这可能与内心缺乏安全感、消极体验较多、心理能量贫瘠等有关。

沙盘主题是一系列沙具所表现的象征性意义的总结, 是被试内心的高度凝练, 展示了被试的精神世界。抑郁阳性组出现的混乱、限制、忽视、受伤、妨碍五类创伤性沙盘主题数量显著高于正常对照组, 而能量、培育、变化、整合四类治愈性沙盘主题数量显著低于正常对照组。混乱与整合主题评估依据是沙盘的逻辑、完整和叙事性, 而抑郁阳性被试的杂乱、无序沙具摆放表现, 一定程度验证了其注意、表达等认知功能受损(冉娅等, 2023); 忽视与受伤主题常是被试潜意识创伤事件的展示, 如被孤立、攻击、缺少人际交往等负面经历可能是引发抑郁症状的关键因素(李继娜等, 2022)。能量与培育指沙盘中出现生机活力, 有新的生活或发展机遇, 抑郁阳性被试的沙盘中较少出现富有生机的主题, 这是内心缺乏能量的表现, 往往对外表现为没有精神与动力, 对新事物缺乏兴趣。同时囚笼、高山围拢等限制、妨碍意向在抑郁阳性组中频繁出现, 分析被试正处在人格发展关键期, 迫切需要证明自我价值, 明确社会地位, 但受限于各种挑战冲突, 需求被压抑, 无法释放, 表现出自我发展受限, 心理能量受阻的现状(郭刚军, 马慧, 2022)。

在沙盘操作过程中,对于涉及沙具的使用、创造和感受,是被试表达自我情绪、情感的重要信息(申荷永,高岚,2004)。相对于线下,线上沙盘新增了晴天、雨天、雪天三种天气供被试选择,不同天气对应颜色各异,经分析两组被试无显著差异,前人研究大多发现抑郁被试有一定的颜色偏好(林令瑜等,2022),这可能与工具颜色区别不明显且过于单一有关,后续可以增加操作,丰富颜色变化。桥、人物、栅栏均与人际关系的建立维持、自我保护和边界有关,抑郁阳性被试较少出现人物沙具、社会化、家的主题场景,可能与其较低的人际交往频率,消极逃避的问题处理方式,疏离的情感表达有关(石嫣等,2021)。沙盘空白区域或与被试社会功能缺陷有关(孙丽云等,2018),抑郁症状常表现为社会功能减退,相较正常被试组,在3D初始沙盘中出现大量空白区域的抑郁症状阳性被试明显较多。

然而,本研究还存在一定局限性。首先,由于疫情影响,本文数据只是针对1所高校的大学生进行初始沙盘的摆放实验,虽然统计检验效应量ES较高,但仍可能存在选择偏倚和报告偏倚。其次,线上3D沙盘的某些功能并不完善,比如晴天、雨天和雪天之间的差异变化并不十分明显,被试无法勇气准确表达自己的心情状况,挖沙堆沙等操作过于繁琐,整体实验感受并不流畅。最后,沙盘工具不仅能够作为心理健康情况诊断的一个辅助工具,还可以在高校中发挥治疗、健康辅导作用,而便捷的线上3D沙盘的使用效果仍需检验。因此课题组将及时进行追踪研究,收集用户反馈,及时改进操作,同时将继续开展以沙盘工具为基础的个体治疗研究。

5. 结论

抑郁症状阳性被试在3D线上沙盘中存在特征表现,与线下沙盘结论一致性较高,线上新增天气操作无明显心理学意义,被试使用3D线上沙盘创作的初始沙盘具有一定的临床心理评估的功能和价值。抑郁症状阳性组在沙具使用总数、交通工具、人物、动物、植物类沙具的使用上均显著少于正常被试组,较多出现混乱、限制、忽视、受伤、妨碍受伤主题,较少出现能量、培育、变化、整合治愈主题。

致 谢

感谢测测集团和同事的大力支持,感谢柳茜老师的鼎力帮助。

参考文献

- 蔡宝鸿(2005). *初始沙盘及其临床诊断意义研究*. 硕士学位论文,广州:华南师范大学.
- 昌敬惠,袁愈新,王冬(2020). 新型冠状病毒肺炎疫情下大学生心理健康状况及影响因素分析. *南方医科大学学报*, 40(2), 171-176.
- 郭刚军,马慧(2022). 大学生抑郁情绪与人格的关系:应对方式的中介和调节效应. *中国健康心理学杂志*, 30(3), 426-431.
- 汲新波,王永红(2015). 团体沙盘游戏治疗改进大学生心理健康水平的研究. *中国初级卫生保健*, 29(5), 107-108+110.
- 贾亚菲,孙斌,周文琪,侯金波,宋静静,李闻天,刘陈陵(2023). 大学生心理健康素养与专业心理求助行为. *中国心理卫生杂志*, 37(5), 416-422.
- 金华,吴文源,张明园(1986). 中国正常人SCL-90评定结果的初步分析. *中国神经精神疾病杂志*, (5), 260-263.
- 李继娜,王玮玮,张维军,屈智勇(2022). 累积创伤对儿童复杂性创伤后应激障碍的影响:经验回避与消极认知情绪调节策略的中介作用. *心理发展与教育*, 38(5), 683-691.
- 李科生,朱强,陈京军,曾惠萍(2011). 一例适应性障碍女大学生沙盘治疗过程及其效果. *中国临床心理学杂志*, 19(3), 401-403.
- 林令瑜,钱铭怡,温旭,胡一波,傅燕(2022). 抑郁个体颜色偏好特点与心境一致性关系. *中国临床心理学杂志*, 30(3), 728-733.
- 林少武,冯春苗,梁茵,陈捷(2019). 初始沙盘特征在沙盘心理评估中的应用与发展. *中国健康心理学杂志*, 27(5), 788-792.

- 林雅芳, 张日昇(2021). 抑郁倾向大学生的箱庭作品特征研究. *中国临床心理学杂志*, 29(1), 205-208.
- 冉娅, 徐佳军, 王焯, 郑耀宗, 邓伟(2023). 抑郁症患者的持续性注意认知受损模式. *四川医学*, 44(2), 164-168.
- 申荷永, 高岚(2004). *沙盘游戏: 理论与实践*. 广东高等教育出版社.
- 盛秋萍, 梁舜薇, 陈熔宁, 李雪果, 刘立力, 赵静波(2022). 人际与社会节奏疗法对双相障碍患者的干预效果研究. *中国临床心理学杂志*, 30(3), 716-721.
- 石嫣, 倪圆圆, 冀璇, 罗红, 平卫伟(2021). 共情能力对临床医学生抑郁的影响: 同伴关系满意度和心理弹性的链式中介作用. *中国健康心理学杂志*, 29(2), 305-309.
- 孙丽云, 叶圣权, 王宏宾, 贾世英, 吕文君, 郭瞻予(2018). 初始沙盘特征对患者社会功能缺陷的诊断评估作用. *现代生物医学进展*, 18(14), 2776-2779.
- 王恩娜, 彭贤(2017). 沙盘游戏和萨提亚模式结合的团体辅导提升大学生生命意义感的研究. *中国临床心理学杂志*, 25(2), 315-318+332.
- 王会秋, 徐桂娟, 黄传浩, 范靖涛(2019). 54 例抑郁症患者的初始沙盘定性与定量分析. *中国健康心理学杂志*, 27(3), 336-339.
- 王蜜源, 刘佳, 吴鑫, 李磊, 郝肖迪, 沈庆, 黄敏婷, 孙瑞华(2020). 近十年中国大学生抑郁患病率的 Meta 分析. *海南医学院学报*, 26(9), 686-693, 699.
- 王敏佳, 申荷永(2017). 沙盘游戏疗法对大学生抑郁情绪的影响. *世界最新医学信息文摘*, 17(18), 55+67.
- 王睿, 黄树明(2014). 抑郁症发病机制研究进展. *医学研究生学报*, 27(12), 1332-1336.
- 王征宇(1984). 症状自评量表(SCL-90). *上海精神医学*, (2), 68-70.
- 魏杰, 桑志芹(2017). 大学生抑郁的家庭因素研究进展. *中国健康心理学杂志*, 25(11), 1752-1756.
- 魏熙(2012). 大学生抑郁的原因及治疗概况. *中国健康心理学杂志*, 20(7), 1049-1051.
- 吴子杰, 胡美娟, 赵萍萍, 陈孜(2015). 沙盘游戏疗法对大学生抑郁情绪的影响. *成都医学院学报*, 10(6), 748-750.
- 张伯全, 乔冬冬, 王汝展, 李丰, 孙博平, 聂鸿立(2018). VR 沙盘与实体沙盘用于大学新生初始心理测查自身对照研究. *精神医学杂志*, 31(5), 359-362.
- 张雯, 张日昇, 孙凌(2010). 近十年来箱庭疗法在中国的研究新进展. *心理科学*, 33(2), 390-392+451.
- Mattson, D. C., & Veldorale-Brogan, A. (2010). Objectifying the Sand Tray: An Initial Example of Three-Dimensional Art Image Analysis for Assessment. *Arts in Psychotherapy*, 37, 90-96. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2010.02.006>
- Tan, J. F., & Shen, H. Y. (2010). A Research on the Characteristics in Initial Sandtray of the Positive Psychological Symptoms. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 14, 565-570.
- Yuan, Y. (2018). Application of Imagery Communication Psychotherapy in Projective Test. *Psychology and Behavioral Sciences*, 7, 38-44. <https://doi.org/10.11648/j.pbs.20180703.11>

附录

实验工具: 可在测测 APP-心理沙盘模块体验在线版本。