

· 论文 ·

大学生沙游戏的主题特征及象征符号的解释

北京大学心理系 (100871) 易春丽
北京大学医学部医学心理教研室 (100083) 胡佩诚

【摘要】目的: 初步研究大学生沙游戏的主题特点以及象征符号的意义。方法: 本研究选择大学二年级被试 36 名, 男生 16 名, 女生 20 名。实验材料为一个大小为 72 × 50 × 7.6 厘米的沙盘和各种玩具。每名被试在相隔一周的时间摆两次沙盘, 一个月后做一次回顾性访谈。结果: 被试沙游戏的主题中户外和家这两个主题最多, 约占 72 个沙盘的 78%, 没有发现童年性创伤性经历这一国外研究结果; 75% 的沙盘中出现了栅栏, 被试对栅栏这一象征符号的意义进行了解释。

【关键词】 精神卫生学 沙游戏 艺术治疗 投射测验 象征符号 大学生

The Themes and Symbolic Interpretation in Sand Play of Undergraduates

YI Chunli & HU Peicheng Department of Psychology, Peking University 100871

【Abstract】Objective: To investigate the undergraduate's sand play themes and the symbol interpretation. **Method:** The sample included 36 subjects, 16 male students, 20 female students. A 72 × 50 × 7.6cm sand tray and an assortment of miniatures were provided. Each subject made two sand plays in one week interval. **Result:** The themes in sand play of students were almost outdoor activities and family problem, which appeared in 56 of the total 72 trays (78%). Themes of traumatic childhood experiences that were prominent in results of western research did not appear. Fences were used in 54 of the 72 trays (72%), the subjects interpreted the meaning of fences as boundary of self, safety, space for self, etc.

【Key Words】 mental health sand play art therapy project test symbol undergraduates

沙游戏是应用非语言的象征的方式使用游戏表达出潜意识中的内容。沙游戏不仅可以用于临床治疗, 也可以作为投射用于诊断性研究。沙游戏作为一种心理治疗方法, 目前广泛用于欧洲、北美、环太平洋地区。将沙游戏投入治疗的创始人是 Lowenfeld, 她将之称为“创世技术”(world technique)^[1]。D. Kalf 将沙盘治疗与荣格理论结合, 确立了沙游戏(sand play)^[2], 并使之得以广泛推广。沙游戏作为一种研究手段不是 Lowenfeld 和 D. Kalf 所乐见的, 虽然 Kalf 强调第一次沙盘所展示的内容是非常重要的。但无可否认对于沙游戏的基础性研究可以为我们理解沙游戏治疗提供可靠的依据, 沙游戏研究与治疗的有机结合, 有助于沙游戏更加有理有据地并入心理学主流。

早在本世纪三十年代, Erikson 曾将戏剧创作测试(Dramatic Productions Test)用于成年被试, 被试是来自哈佛大学的 22 名男生。实验提供的器材是在一个桌面上陈列着各种类型的玩具, 包括人物、动物、家具、汽车和建筑等。他的指导语是由主试告诉被试他

/她对被试所展示的画面很感兴趣, 期望被试在另一桌面上摆出一个戏剧场景。在回答一些基本问题后, 主试离开房间 15 分钟并从单面镜后观察被试的行为。时间到时, 主试返回, 记录被试的解释, 勾画出场景, 每位被试只做一次。Erikson 研究的一个最惊人的发现是, 这些大学生所展现的主题不是来自文学作品、电影或剧院, 而是与他们童年的创伤性经历有关^[3]。在随后对青少年的研究中, 他发现了早年创伤性的主题(就如在哈佛所做的研究的结果), 还有一些描述家庭问题、对自己身心关注、性心理矛盾等方面的场景^[4]。本次研究在同样不设定主题的情况下, 希望能够了解中国大学生的沙游戏的主题特征。虽然时代不同文化背景不同, 这项跨文化研究的结果将有助于更好地理解中国人与其他人群的不同之处。

沙游戏有着很深的荣格精神分析理论背景。荣格认为集体无意识是人格中最深层次和最具影响力的成份, 反映了人类演变过程中所积累的经验^[5]。而集体无意识的最基本的组成就是原型。原型可以通过各种途

径渗透到意识之中。神话、梦、幻想、宗教仪式、艺术作品都包含了大量的原型素材,提供了各种原型信息^[6]。每件玩具、玩具之间的关系、由沙子所创造出的图形以及沙盘中的整体画面都有其象征意义、有其原型基础,这是和一个民族的历史、文化、宗教密不可分的。沙盘游戏治疗与研究在中国还属于几乎未被开发的领域,对于各类人群沙盘游戏特征的研究以及各种象征意义的探索均会对沙盘游戏在中国的推广产生深远的影响。本次研究着重就栅栏这一象征符号的意义进行探讨。

对象与方法

被试 本研究被试为自愿者,均为北京某大学在校二年级学生,共计36名,男生16名,女生20名,被试年龄在19-21岁之间,平均年龄为20岁。

实验材料

沙盘游戏材料: 1、沙盘:大小为72×50×7.6厘米,沙盘内为干沙,沙盘的内侧面和底面为蓝色。

2、玩具总计408个,各类型玩具如下: (1) 植物共计153个,包括树木、草、花、食物; (2) 交通工具共计27个,包括车、船、摩托; (3) 栅栏共计11个; (4) 人物共计64个,包括军人、普通人和宗教人物; (5) 桥共计3个; (6) 军事玩具共计27个; (7) 建筑共计7个,包括房屋和亭子等; (8) 建筑附属物共计12个,包括桌椅等; (9) 动物共计82个,包括原始动物、海洋动物、家养动物、野生动物、昆虫; (10) 其它玩具共计22个,包括石头、项链等。

2. 照相机及胶卷

实验过程 每位被试摆两次沙盘,两次时间的间隔约为1周,一个月后进行回顾性访谈。

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沙子,沙盘的内侧面和底面均为蓝色(蓝色代表海和天的颜色);你可以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,一式两份。在回顾性访谈中了解被试对象征符号栅栏的解释。

结 果

1. 主题特点

1.1、主题内容

表1 72个沙盘的主题构成

沙盘主题	沙盘数(个)	百分比(%)
参观游览	19	26.4
野生环境	7	9.7
家	22	30.6
故乡	1	1.4
军事	10	13.9
二手资料	8	11.1
学校	2	2.8
成长历程	1	1.4
主题不清楚	2	2.8
总计	72	100

其中游览和野生环境共同作为户外主题总计有26个,占36%。将家和故乡合计有23个,约占32%。这两个主题占了总数的78%。

1.2、沙盘所涉及的童年经历和创伤性经历

(1) 沙盘内容所涉及到的童年经历为2个,一个是小学校,一个是童年的故乡,均为美好的回忆。

(2) 沙盘内容涉及到创伤性经历的为两个,对创伤性经历最早可回溯到高中时期,没有被试出现童年创伤性经历。

1.3、与家有关的内容:

72个沙盘中有家这个主题沙盘有23个,36人中有20人的主题与家有关,有3人两次沙盘都是关于家,另外有3个混杂在其它主题中的家,即36名被试中有23人在两次沙盘中至少曾有一次和家有些关系,有13名被试两次沙盘皆没有提到家。被试对家这个主题的解释,结果见表2。

1.4、含有军事题材的沙盘共有13个,解释中有些题材比主题要多几个,因为主题是主要讲什么,而主题之间的题材有所交叉。

1.5、有军事概念的沙盘与不含军事概念的沙盘,其植物的用量有着明显的差别($P < 0.01$),含有军事概念的沙盘中几乎没有植物的出现。

表2 被试对家的解释

	人次
偏僻、安静、与外界交往不大	10
和谐、温馨	9
对现实不满(认为现实生活复杂的)	4
对过去的家的眷恋	3
安全	3
理想和期望的家	2
与现实相似	1
期望家中人口多一些	2

注:期望家中人口多些的2位被试皆为独生子女

2、象征符号栅栏

2.1、被试对栅栏的使用情况

72个沙盘中共有41人次使用了栅栏,有一人是用栅栏代表飞机跑道,未用将其作为栅栏使用,使用栅栏的按40人计算,占55.6%。第一次沙盘有26人使用栅栏,第二次有14人使用栅栏。36人中共有27人选用了栅栏,占75%,13人重复使用过栅栏,其中有5人曾有一次首选的玩具是栅栏。

2.2、40位被试对栅栏解释

1) 划分与隔离 14人; 2) 保护与防御 9; 3) 占有一定的空间 5; 4) 属于自己的地方 4; 5) 安全感 3; 6) 定界标 3; 7) 防止动物逃跑 2; 8) 自我意识 1; 9) 自己的利益 1; 10) 装饰 1。

讨 论

1、关于主题

首先,本实验在不设定主题的情况下,被试摆出的沙游戏的主题是以游览、野生环境和家为主,没有出现 Erikson 的实验结果。Erikson 在他的 Dramatic Productions Test 的研究中的一个最惊人的发现是,这些学生所展现的主题不是来自文学作品、电影和剧院,而是与他们的童年的创伤性经历有关。除此之外,一些沙游戏治疗师也认为沙游戏者通常会回溯到童年经历^[7,8]。童年的经历比起成年生活更多是以非言语的形式存在于记忆中,沙游戏作为一种中介常常能够以更快的速度将早年记忆中隐藏的、压抑的内容释放出来,并开始重建过去^[8]。被试在本研究中没有出现童年的创伤性经历,这个结果可能与以下几个方面的原因有关。

本研究的被试和 Erikson 的被试都是大学生,但 Erikson 实验的时间是二十世纪三十年代,与本实验有 70 年的跨度,出现较大的差异,年代的因素不能排除。另外, Erikson 的实验的主试是离开实验的房间 15 分钟,然后从单面镜中观看被试的行为;本实验中主试未离开实验房间,是坐在沙盘的斜侧方,有可能会对被试造成一些的压力,进而影响实验结果。但事实上,即使主试隐藏在单面镜后,被试仍是知道自己是被观测着的,被试的行为依旧会受到主试的影响。实验中主试所处的位置可能影响到被试,但结果的如此不同,应该不是一个简单的主试的位置所能解释的。另外,我们无法知道 Erikson 实验中提供的玩具和我们提供的玩具具体有多大差别,有可能玩具的不同也会对被试的结果产生一定的影响。但这些实验背景方面的不同,不足以解释本次实验的结果,我们还应该考

虑其它可能的影响因素。

中国人的人格特征和文化环境对这种差异的出现所起的作用也是不容忽视的。对于童年经历,中国人与外国人有着不同认知。Solomon 认为在中国的文化中有一种倾向把童年理想化为“生命中的黄金时期”。他发现大约 65% 的成年被访者认为童年生活比成年更幸福; 15- 20% 的人认为成年更幸福; 其余不确定。与此相比,更多的美国人认为成年是人生更幸福时光^[9]。如果中国人认为童年是幸福的,那么这也可以部分解释为什么本次沙游戏实验中没有出现童年创伤性经历,而唯一的与创伤性经历有关的两个沙盘,被试所能追忆到的时间是高中时期。只有 2 位被试的沙盘里讲到了童年的经历,一个是有关小学校的生活,一个是有关童年时的乡村,描述的都是美好的回忆与体验,而非创伤性的经历。我们至今无法了解的是,这种童年幸福观是我们真的体会到童年是快乐的,还是由于我们不断受到童年是快乐的这种暗示的影响。比如,周围人经常说童年是幸福的,甚至小学生作文也会以幸福的童年为题目;亦或是由于在成长的历程中,经历了大量的负性的刺激,持续处于不良的环境中,导致出现童年是幸福的价值观,这种可能性是有研究结果作为支持的,有调查表明中国人随着年龄的增长,其正性的感受总体呈下降趋势^[10];也可能这些因素都在起作用。

在过去的一些非投射测验中,包括自陈式问卷、量表等,均提示中国人相对于西方白人在冲动性的表达方面处于较低的水平,即更加克制、传统、不准备表达他们的冲动^[11-13]。在投射测验中,如洛夏墨迹测验、TAT (主题统觉测验) 等,也得出了相似的结果^[14,15]。从这些研究可以看出中国人心理特征是小心谨慎的、压抑的、忍耐的、谦卑的和没有攻击性的,总体概括起来为自我克制的,而不是冲动的^[16]。这些中国人特有的行为模式极有可能影响到本研究中被试对童年创伤性经历的表述,被试更倾向于描述美好的东西,追求视觉效果的良好,其背后潜藏的内容才是值得我们深入挖掘的。Bradway 发现沙游戏的系列过程是非常重要的。通常更为正性、积极的内容先出现在沙盘上,带有负性色彩的东西才会进入游戏的过程^[17]。如果被试由于自我克制,将创伤性经历压抑很深,那么,若想揭开这层面纱相信还有很长一段路要走。

其次,在本次实验中,除了几个战争的沙盘之外,几乎没有明显的关于人际间冲突的主题的出现,但到户外和回归野生环境这样的主题却大量出现,其中有 3 名被试还特别强调了复古。沙游戏可以看成是一种

投射测验,洛夏墨迹测验等作为比较成熟的投射测验对中国人的研究结果,可为本研究中被试出现的主题特点提供一些启示。洛夏墨迹测验结果表明中国出生的男女在讲到愉快和满意的事情时出现轻松自在的感觉,在有关自然的领域方面,会以一种自发冲动的方式表达情感^[14,18]。在本次实验中有关户外环境的主题在全部72个沙盘中所占比例为36%,36人中有22人(61%)出现这一主题,这一结果提示在描述这类主题时,被试可能是最容易表达自己的感受的。在另一项洛夏测验中,发现中国被试全神贯注于角色并压制自己的基本感情,目的是表现出礼貌和风度;对他们来说,冲动的表述是可怕的事情,而给人留下正性的印象才是安全的^[15]。

再有,家这一主题也是大量出现的,36人中有20人(56%)的主题与家有关,有3人两次沙盘都是关于家,另外有3个混杂在其它主题中的家,即36名被试中有23人在两次沙盘中至少曾有一次和家有些关系。房子所引出的话题是关于个体的家以及家庭的动力学^[19],但本次沙盘研究的房子并不都和家有关,建筑出现的频次是49个,其中一些是外景的一部分,如旅馆、售票亭等。

从被试的回答中获得的信息是被试大多关注的是家的位置和环境(10/23),到比较偏僻的地方可能反映了被试期望逃避的心态,看起来现实生活对他们来说存在着巨大的压力,有被试明确指出现实生活是复杂的(4/23),但没有被试清晰地解释现实生活复杂在什么地方,只是模糊的主观感受。有一些被试(9/23)提到了家是和谐和温馨的,但在被试的沙盘上和被试的故事中,几乎很少提到完整的家人是如何相处的。9位被试的沙盘中,家人很少,有的几乎没有人,人物的少一般提示逃避人群的概念、人际关系存在问题^[20,21]。

Mead认为个体如何感受自我是间接来源于同一社会群体的其他成员的看法。他认为人属于社会,因为他将社会制度融进了他的生活。自我的建立是通过一系列的反映一个较大的社会团体的价值和态度的社会化过程。角色定义是一个保守的行为单位,而保守的行为是由社会所指定的,是通过角色来扮演的^[22]。因此,到户外和隐居这种主题大量的出现可以看作是我们社会、我们文化所认可和鼓励的行为模式。这种对生活的态度不仅来自周围的压力,也来自对他人生活模式的学习和认同。我们不能忽视的是这类主题还有着更为深刻的含义。

曾有研究者应用Rosenzweig挫折情境图片研究

(Rosenzweig Picture Frustration Study)这种投射性测验了解中国人如何应对挫折情境,结果显示中国人面对挫折情境更多为自我谴责(攻击性地将挫折归功于自身,其结果为阻止挫折的对外表达);更少责备他人或事(攻击性地将挫折归功于外在世界的人或事情)^[23]。这一结果可被看成是传统中国人为了维持一种和谐的人际关系强调自我检视和自我克制的一种表现^[16]。本研究中出现户外或隐居这种主题或许隐含了对生活中某些情形的不满,被试采取不是直接面对冲突,而是采取一种逃避的态度。对于生活的此种应对方式,对他人或事是不具有攻击性的,是从自身寻找突破口,其攻击方向是指向自身。

将被试的有关到户外和有家主题结合起来,给我们的感受是,如果到户外可以视作一种逃避,到偏僻不被打扰的地方居住也可算作一种逃避的话,那么似乎被试所涉及的都不是现实生活本身。虽然我们的文化中非常推崇世外桃源的生活,也羡慕陶渊明式的隐居,但能够接受这种思想其背后一定有某些强大的动机和需求。即使最令人无法忍受的虚构的东西,当它以某种基本方式与想象相联系时,其中也包含了真实的成分^[24]。这真实的成分到底是什么?究竟这种逃避的选择是出于本心,还是由于某些压力而做出的无奈之举?我们的社会的人际关系是否存在一些暗藏的危机,而导致人们本能的回避?我们如此独特的应对生活的模式,其动力主要是源于家庭亦或是源于外界环境?沙游戏在这里只能起到提示作用,要想对这些现象做出全面的解释却是沙游戏所做不到的。

2. 关于象征符号: 栅栏

私人的空间趋向于是看不见的、移动的、以人为中心的,控制着人与人之间交往的接近程度。领地是可见的,相对稳定的,有可见的边界,趋向于以家为中心,控制着谁和谁交往^[25]。领地不仅表明空间的所属权和控制权,而且在组织个体与群体的交往过程中扮演了重要的角色,围起栅栏并设立标志等是人们常用以划定和保卫他们的领地的方式,它们能够作为工具来展示个体的认同,也和空间有关的情感、价值或依恋有着密切的联系^[26]。有关领地方面的行为满足了生物的重要的动机和需求,这些行为包括占有一块地方,对这个地方建立控制,使其私人化,对它产生思想、信念或情感,在一些情况下,进行防御。当领地没有建立或有争议时,侵略性行为更为常见^[27]。而确立领地常常能获得稳定,并使得无论是人还是动物的敌对行为减少。大量的研究表明对环境有控制能力的感受与幸福的感觉,其它的正性的结果(如有益于健

康)有关^[26]。对于我们来说,领地的作用不仅与生存密切相关,它们还提高了生活中的可预见性、次序和稳定性^[28]。

在沙盘中,栅栏是被试选择较多的一种物品,它是一种标志物,是界限的象征。被试在解释栅栏时,认为栅栏的功能是:划分与隔离14人次和定界标3人次(划界),占有一定的空间5人次和属于自己的地方4人次(对空间的占有和控制),自我意识1人次和自己的利益1人次(对自我的认同)保护与防御9人次和安全感3人次(对环境的控制能力)等。被试的解释基本反映了栅栏的功能和意义。

在本次研究中,被试所摆代表和家、用于居住的处所有关的房子中有9个的房子周围没有明确的栅栏这样的分界标志。但如果将桥、河流和山川也视为一种界限,那么所有的被试都在表述一种对领地所属权,只是方式有所不同。换句话说,就是每个人都有自己的空间,皆会有意或无意地划出自己的范围。究竟这些领地(或者可以说是控制)向我们传递的信息还有哪些方面?

Bowyer在有关控制方面的研究表明,从5到10岁,随年龄的增长栅栏的应用增加,10岁达高峰,11岁以后这种具有明确控制意义的玩具(栅栏)就很少使用了,而更多地出现概念性和象征性的控制物(如警察)。在11岁后,沙盘从Gestalt(整体观)的角度也可以看出界限,如地形学特点,象山川和河流,被选择作为控制的一种标志,整合到图景中^[29]。本次研究中被试中更多的人选择用栅栏,而不是其它方式,其背后的含义是值得探讨。

如果将Bowyer的研究视为一种标准,那么本次研究中的被试许多都停滞在10岁左右,但参照36名被试的MMPI的结果,除了3名有明显异常外,其他均在较正常的范围,因此对于栅栏在沙游戏中的应用看起来对被试是有积极的意义的。人就象一个有机体模型,作为一个开放的系统不断与环境进行着交互作用。要想解释人的行为,那么我们必须考虑到人作为有机体与环境的整体运作模式^[30]。在我们的环境中一定存在着某种力量是我们没有看见,或由于我们习以为常、麻木了而致视而不见。但我们的环境以某种方式对我们造成了影响,我们几乎不可能不据此采取相应的行动^[31]。换句话说,我们采取的这种防御性较强的应对方式,也许是出于无意识的,但有可能是适应这种环境的最佳方式。

因为中国至今还没有关于各年龄组沙游戏特征的研究,我们无法了解在成长历程中中国人对于空间控

制是如何发展的。是否中国人的控制的发展过程从一开始就走上了与国外完全不同的路?或是10岁以前相似,之后停滞在以栅栏来圈定界限这一水平?或者中国的孩子也经历了Bowyer研究中得出的各阶段,也曾发展出用其它控制物来表达对空间的占有,而后又退回到用栅栏的方式来防御?对于这方面的进一步的研究有助于问答环境对我们成长的影响。

由于栅栏本身是和防御、安全感有着密切的联系,如此多的人使用栅栏可能与中国人的强烈的防御心理有关。这一结果提示我们这种防御心理可能不利于心理咨询的深入进行,对于来访者首先建立安全感是极为重要的,而且可能需要漫长的时间。

沙游戏作为一种治疗手段虽然可以减少患者的防御,但是其能够减少的程度还是值得进一步研究的,沙游戏可以提供言语心理治疗所无法表述的内容,但它不可能成为解决中国人心理问题的万灵药。

由于至今没有关于儿童沙游戏特征的研究,但是儿童的形象表达能力比其语言表达能力要好得多,并且儿童在成长的过程中还没有把社会的价值观完全内化,因此儿童在沙游戏中的防御也许不如小学生的水平高,在中国沙游戏或许更适合儿童,无论作为一种诊断工具,还是作为一种治疗方法。当然这些只是一种猜测,对于儿童沙游戏的特征仍有待进一步的研究。

关于沙游戏的研究目前在中国仍处于起步阶段,本次实验只是初步探索,关于沙游戏的主研究以及各种象征符号的研究还有待进一步的深入,无论是在检验本研究的可重复性还是在比较各年龄段人群的主题特征以及象征符号的意义方面。

参考文献

- 1 Lowenfeld, M. The World Technique. London: George Allen & Union. 1979, 280- 281.
- 2 Mitchell, R. & Friedman, H. Sandplay: past, present & future. London: Routledge 1994, 1- 121.
- 3 Homberger, E. Dramatic Productions Test. In H. A. Murray (ed.). Exploration in Personality New York: Oxford University Press. 1938, 552- 582.
- 4 Erikson, E. H. Sex differences in the play configurations of Preadolescents. American Journal of Orthopsychiatry. 1951, 21, 667- 692.
- 5 Hergenhahn, B. R. An Introduction to the History of Psychology. Belmont: Wadsworth. 1986, 360.
- 6 Hall, C. S. & Lindzey, G. Theory of Personality. New York: John Wiley & Sons. 1978, 120- 122.
- 7 Ammann, R. Healing & Transformation in Sandplay

- (2ed.) Chicago: OpenCourt. 1993, 1- 50.
- 8 Ryce- M enuhin, J. Jungian Sandp lay: The Wonderful Therapy. London: Routledge. 1992, 105.
 - 9 Solomon, R. H. Mao's Revolution and the Chinese Political Culture. Berkeley, Calif.: University of California Press. 1971.
 - 10 Ripple, R. E., Jaquish, G. A., Lee, H. W. and Spinks, J. A. Intergenerational differences in descriptions of life-span stages among Hong Kong Chinese. International Journal of Intercultural Relations. 1983, 7, 425- 37.
 - 11 Scofield, R. W., and Sun, C. W. A comparative study of the differential effect upon personality of Chinese and American child training practices. Journal of Social Psychology. 1960, 52, 221- 4.
 - 12 Sue, D. W. and Kirk, B. A. Psychological characteristics of Chinese- American students, Journal of Counseling Psychology. 1972, 25, 419- 28.
 - 13 Abbott, K. A. Harmony and Individualism. Taipei Oriental Service. 1970.
 - 14 Abel, T. M., and Hsu, F. L. K. Some aspects of personality of Chinese as revealed by the Rorschach Test. Rorschach Research Exchange and Journal of Projective Techniques. 1949, 13, 285- 301.
 - 15 Richard, T. W. The Chinese in Hawaii: a Rorschach report. In F. L. Hsu (Ed.), Aspects of culture and Personality. New York: Abelard- Schuman. 1954, 67- 89.
 - 16 Yang, K. S. Chinese Personality and its Change. In M. H. Bond (Ed), The Psychology of the Chinese People. New York: Oxford University Press. 1986, 107- 169.
 - 17 Bradway, K. & McCoard, B. Sandp lay: Silent Workshop of the psyche. London: Routledge. 1997.
 - 18 Watrous, B. G. and Hsu, F. L. K. A thematic apperception test study of Chinese, Hindu, and American college students. In F. L. K Hsu (Ed) Clan, Caste, and Club. New York: Ban Nostrand. 1963, 263- 311.
 - 19 Milne, L. C. & Greenway, P. color in children's drawings: The influence of Age & Gender, The Art in Psychotherapy. 1999, 26 (4), 261- 263.
 - 20 Kamp, L. N. J. & Kessler, E. G. The World Test: Developmental aspects of a play technique. Journal of Child Psychology and Psychiatry. 1970, 11 (2), 81- 108.
 - 21 Bühler, C. the World Test: Manual. Journal of Child psychiatry. 1951, 2, 69- 81.
 - 22 Doyle, C. A self psychology theory of role in drama therapy. The Art in Psychotherapy. 1998, 25 (4), 223- 235.
 - 23 Hwang, C. H. Reactions of Chinese university students to Rosenweig's Picture Frustration Study. Psychology and Education. 1968, 2, 37- 48.
 - 24 Landy, R. Persona & performance: The use of role in drama therapy. New York: Guilford Press. 1993, 7- 17.
 - 25 Sommer, R. Personal spaces. Englewood cliffs, NJ: Prentice- Hall. 1969.
 - 26 Bell, P. A., Fisher, J. D., Baum, A. and Greene, T. C. Environmental Psychology. Fort Worth: Holt, Rinehart and Winston, Inc. 1990.
 - 27 Ley, D. and Cybriwsky, R. The spatial ecology of stripped cars. Environment and Behavior. 1974, 6, 53- 28.
 - 28 Edney, J. J. Territoriality and control: A field experiment. Journal of Personality and Social Psychology. 1975, 31, 1108- 1115.
 - 29 Bowyer, L. R. The Lowenfeld World Technique. Oxford: Pergamon Press. 1956.
 - 30 Bertalanffy, L. General Systems Theory. George Braziller. 1968.
 - 31 Scheff, T. Being mentally ill: A sociological theory. New York: Aldine Publishing Company. 1984, 50.

责任编辑 胜利

新书介绍

《ICD- 10 精神与行为障碍分类—临床描述与诊断要点》：为世界卫生组织国际疾病诊断分类第五章“精神和行为障碍”的临床描述与诊断标准的中文翻译版本。本书对每一障碍的主要临床特征以及任何重要、但特异性较差的有关特征均进行了描述。随后，为大多数障碍提供了“诊断要点”。此版本适用于一般临床、教学和服务事业。本书定价：每本20元，另加邮寄费4元/本。

《心理卫生评定量表手册·增订版》：于1993年出版后，受到读者欢迎。中国心理卫生杂志社应众多读者要求，组织进行了该书的更新修订与扩充，于2000年出版了《心理卫生评定量表手册·增订版》。《增订版》新增加20多个量表，还增附心理测量学小词典，在方便、实用、可靠和全面性方面更能适合读者要求。

全书15章，另有3个附录，共详细介绍量表114个，其中102个附全部量表条目。每个量表都有编制背景与目的、适用范围、信效度检验、使用方法与注意事项等内容的介绍。收编量表的内容覆盖了心理卫生研究与实践活动的主要领域，可供医学界、心理学界、教育学界，社会学界等各界从事心理卫生相关工作的专业人员作为工具书参考。

本书每册定价50元，邮购另加挂号邮资6元（共计56元/册）。对读者个人自费购阅提供优惠，书价九折且免收邮费（45元/册）；集体批量订购20册以上的也可享受以上优惠。