

# 基于一般攻击模型的沙盘游戏干预个案研究： 以一例儿童攻击行为为例

杨宇华<sup>1</sup> 项锦晶<sup>1</sup> 林轩<sup>1</sup> 胡睿<sup>2</sup>

1. 北京林业大学人文社会科学学院，北京；  
2. 北京市潭柘寺学校，北京

**摘要** | 本研究基于一般攻击模型，探讨通过沙盘游戏干预暴力电子游戏接触程度对攻击行为的影响的效果。通过问卷筛查（媒体接触问卷、儿童攻击行为量表）、班主任推荐、家长同意后，采取沙盘游戏对一名二年级小学生进行5次的沙盘游戏干预。结果发现，沙盘游戏可以干预儿童的暴力游戏接触程度（媒体接触问卷得分从31分下降到15分），进一步儿童的攻击行为也有所下降（儿童攻击行为量表得分从122分下降到95分）。因此，沙盘游戏可以作为干预儿童暴力电子游戏接触程度及攻击行为的一种有效方法。

**关键词** | 沙盘游戏；暴力电子游戏接触程度；攻击行为

Copyright © 2021 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



## 1 个案情况

### 1.1 个案基本资料

来访者C，男，7岁，小学二年级学生，主要抚养人为妈妈；有一个小五岁的弟弟，由爷爷奶奶在外地抚养。

C玩电子游戏4年，每次大概60分钟，主要游戏类型为竞技、对抗、枪战类，如，和平精英。他表示在游戏以及现实中都喜欢玩枪，因为枪可以像警察一样抓坏人、吓唬人，而且好玩、有声响，同时有枪就不会有人欺负自己。

基金项目：中央高校基本科研业务费专项资金资助（2021SR09）；北京市社会科学基金项目（15JYC033）。

通讯作者：项锦晶（1982-），北京林业大学人文社会科学学院副教授，研究方向：心理分析与中国文化领域、表达性心理治疗（沙盘游戏治疗、绘画测验与绘画治疗）、投射测验的应用等，E-mail: xiangji@bjfu.edu.cn。

文章引用：杨宇华，项锦晶，林轩，等. 基于一般攻击模型的沙盘游戏干预个案研究：以一例儿童攻击行为为例[J]. 心理咨询理论与实践, 2021, 3(12): 851-860.

<https://doi.org/10.35534/tpcc.0312107>

## 1.2 个案受理原因

因研究需要，在学校招募接触暴力电子游戏程度较高，以及攻击行为较强的儿童。经问卷筛查、班主任推荐、家长同意后选择的个案。

### 1.2.1 问卷评估

由于个案处于二年级，理解能力有限，故采用个别施测的方法，由个案自己完成，当遇到不理解的时候，由主试解释给个案。

《媒体接触程度问卷》：采用 Gentile 等编制的暴力媒体接触程度问卷（Exposure to Violent Media Questionnaire, EVMQ）<sup>[1, 2]</sup>，问卷包括电视、电影/视频和视频游戏三部分，每部分要举例说出最经常接触的3种媒体，以往研究三个项目的内部一致性检验系数为0.68<sup>[2]</sup>。因本研究只考虑暴力电子游戏方面，因此只选用视频游戏部分的问卷。暴力电子游戏接触程度等于玩游戏的频率乘以暴力程度的平均值。C 电子游戏接触程度得分为31分；中学生的平均暴力媒体接触程度为27.0分<sup>[3]</sup>。

《儿童攻击行为量表》：采用中文修订版的 Buss-Warren 攻击问卷（BWAQ），是目前应用最广泛的评定工具之一<sup>[4]</sup>。问卷共34题，采用5点计分，其中19题采用反向计分方法。该量表分为5个维度，分别是身体攻击、言语攻击、间接攻击、敌意和愤怒，其修订后的 Cronbach's  $\alpha$  系数为0.86。和常模<sup>[5]</sup>比较发现，C 的总攻击行为（122分）、身体攻击（31分）、敌意（36分）、间接攻击（21分）四个维度的得分处于非常高的程度，言语攻击（15分）、愤怒（19分）维度处于很高的程度。

### 1.2.2 教师反馈

据班主任反馈，C 在学校会和其他同学打架，且当 C 看别人不顺眼的时候会故意找事、挑衅，然后激惹别人让其先动手。

## 1.3 个案初始印象

C，身材中等偏低，身体比较结实，穿着深色运动服，比较安静，话比较少，而且说话声音有点低，吐字不清晰。第一次测试时稍微有点拘谨，但是遇到自己不理解的字词时，也会询问。

## 1.4 沙盘游戏咨询的设置

本个案由于是低年级儿童，咨询方案选择沙盘游戏咨询。咨询地点在学校的沙盘游戏室，咨询频率为一周两次，每次50分钟，原计划进行8次，由于疫情原因，共进行5次。（备注：本案例报告得到来访者本人和家长的同意）。

## 2 案例分析

### 2.1 评估与诊断

C 的主客观世界统一，精神活动内在协调一致，无器质性病变。首先与父母的关系，因 C 对于暴力电子游戏接触频繁，他父母进行强硬的干预，严格控制他玩游戏的时间。其次与同伴的关系，C 曾经受到班级 A 同学的欺负，他对 A 很愤怒，有时想打他。其三，班主任反馈他在攻击行为上表现较为强烈，不能控制自身情绪。C 表现出的攻击性可能是由于在班级内遇到冲突，同时在家庭中受到强制性限制。

结合行性观察和问卷结果，C属于高攻击行为儿童。

## 2.2 理论依据

一般攻击模型主要解释暴力电子游戏对攻击行为的影响，分为短时效应和长时效应两种<sup>[6]</sup>。在短时效应中（见图1），暴力电子游戏主要通过三方面影响攻击行为：首先，当个体接触暴力电子游戏时，会激活个体的攻击性认知，使其产生敌意归因偏差；其次，暴力电子游戏里的暴力内容容易引起个体的挑衅行为、攻击行为等；最后，暴力电子游戏中包含的暴力内容会让个体的认知和情绪发生改变。

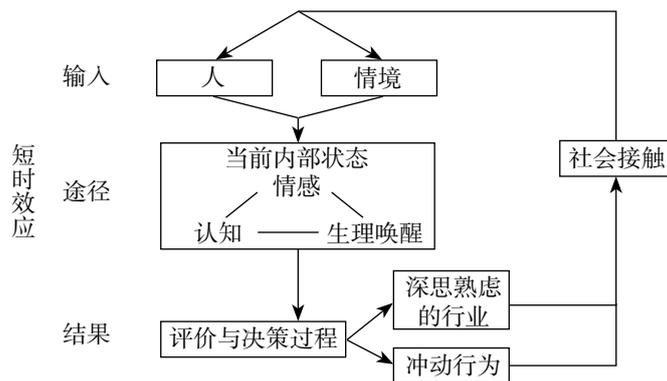


图1 一般攻击模型的短时效应

Figure 1 Short time effect of the General Attack Model

长时效应（见图2）是指当个体长时间接触暴力电子游戏，那么关于攻击行为相关的知识结构会得到反复学习、练习以及强化，长此以往个体的人格就会变成攻击性人格。人格在短时效应中又属于个体变量，因此也会通过短时效应来影响个体攻击行为的产生。

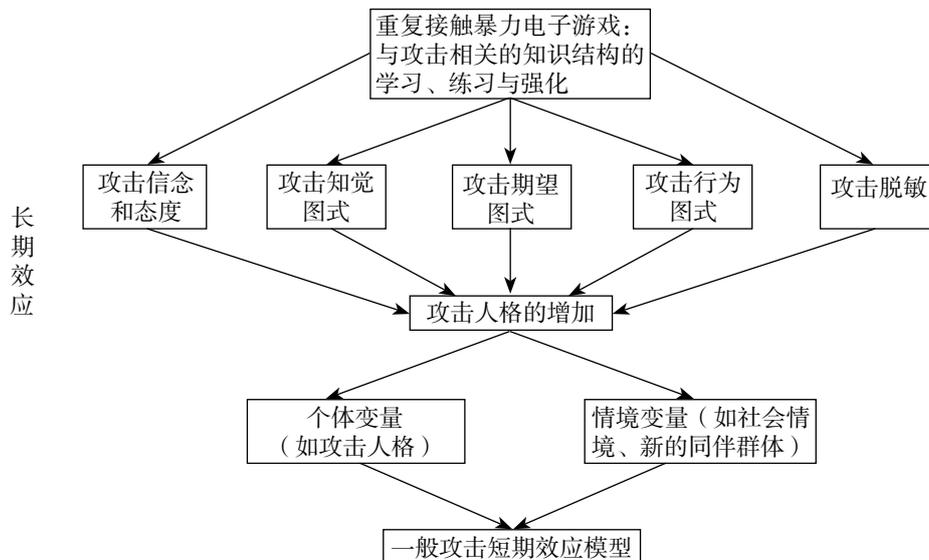


图2 一般攻击模型的长时效应

Figure 2 Long time effect of the General Attack Model

## 2.3 案例分析

### 2.3.1 家庭因素

父母的调解方式在暴力媒体对儿童攻击行为的影响中起一定作用，研究发现积极的调解方式可以降低暴力媒体对儿童攻击行为的影响，而限制性调解方式的影响则略小<sup>[7]</sup>。在C的家庭中，其父母对其更多的采用的属于限制性干预方式，这种模式在个案咨询过程没有改变，问卷的前后测结果显示C玩游戏的频率并没有明显改变。可见这种控制的方式对于攻击行为的干预可能是一种无效的方法。同时，父母控制也影响着青少年的攻击行为<sup>[9, 10]</sup>，故本研究推测父母控制也会影响儿童的攻击行为。父母控制分为行为控制和心理控制<sup>[11]</sup>，行为控制是指父母控制孩子在日常生活中的行为表现，研究表明，父母的行为控制表现为对更多影响儿童的外化问题，如攻击行为<sup>[12]</sup>。在C的家庭中，他父母主要通过控制其玩游戏、练习游泳等行为控制的方式约束儿童，因此父母的行为控制可能也会增加其攻击行为。

### 2.3.2 教育方法的不恰当

在家庭教育中，母亲是一种专制的教养方式，往往以命令的方式去教育孩子，很难去倾听孩子需要什么。王燕等<sup>[13]</sup>研究发现，专制型的教养方式与儿童的攻击行为呈显著正相关。所以，C父母的专制型的教养方式在一定程度上也增加了其攻击行为。

在学校教育中，当C和调皮捣乱的孩子A发生冲突时，教师对C的教育方式往往是让他告诉老师、不要和同学起冲突、回避、不要主动去招惹同学等，这导致C的愤怒、不满等情绪无法表达，只能压抑或者通过其他方式如攻击形式表现。

### 2.3.3 个体因素

在个体长期（接触游戏4年）接触暴力电子游戏下，容易形成攻击性认知，并且对他人容易形成敌意性认知，容易将在游戏和现实中习得的解决冲突的手段攻击行为运用到现实中<sup>[6]</sup>。C认为班主任在教育自己和他人的时候是不公平的，在后续与班主任沟通过程中，班主任的表述与他的认知不一致，因此，这一部分可能是C存在的敌意性认知。以及C曾经提及自己被其他人欺负，后来自己又欺负别人，可能是C将自己在游戏中习得的攻击行为和现实中被欺负的这种行为运用到现实生活中。C作为男生相对于女生而言会产生更多的攻击行为<sup>[14]</sup>。

## 3 辅导目标

通过沙盘游戏，让C在自由与受保护的空間里可以真实地表达自己的情绪和想法，帮助其释放被压抑的情绪；与C一起探讨沙盘游戏和网络游戏中的内容，通过一种积极性的调解方式，帮助其降低暴力电子游戏对攻击行为的影响。

## 4 辅导过程

### 4.1 阶段一：问题呈现与关系建立阶段

在这一阶段，主要表现为C和咨询师建立关系，尝试表达自己。在这一阶段，C的沙盘主题主要呈

现出攻击、倾斜、空洞、陷入等创伤主题<sup>[15]</sup>，没有出现治愈主题。

第一次沙盘（见图3）。C完成沙盘的速度很快，5分钟左右，完成后C坐在凳子上看着沙架，眼睛继续寻找沙具，看到喜欢的沙具会盯着看。研究者发现C看的沙具都是枪，或者带枪的人物，而且他关注的这些沙具的位置很隐蔽，如沙盘中工兵人物（戴黄色帽子的人）、灰色的枪都是在完成之后，再摆在沙盘中的。第一次沙盘的内容主要集中在沙盘的右侧，沙具有蝙蝠侠、奥特曼、异形、三个工兵人物、两把枪。C描述说蝙蝠侠、奥特曼都是铁血战士。沙盘场景主题是双方在打架。



图3 第一次咨询沙盘图片

Figure 3 First consultation sand table picture

创伤主题（见表1）：空洞（沙盘使用面积少于1/4），攻击（沙盘内容为打架）、陷入（沙具超过1/3的部分在沙子中）。

表1 第一次沙盘中体现出的主题

Table 1 The theme reflected in the first sand table

主题	创伤主题			
	空洞	攻击	陷入	治愈主题
数量	1	1	1	0
总计	3	0		

第二次沙盘（见图4）。C完成沙盘的速度仍然很快，大概5分钟，与第一次一样，依然会一直寻找沙具。C表示自己没想好，沙盘是乱摆的。咨询师鼓励他试着想象沙盘中的人物在做什么，C认为这几个人正在打猎，是三个士兵（带枪的沙具）和一个囚犯（头部紫色的沙具）。囚犯杀了一个人，所以被他们三个人抓起来了。然后C把沙盘与现实生活进行联想，他回想起在6岁时受到一个比年长的男孩的威胁，他要抢自己的玩具，最后C乘机逃跑了。后来C又碰到那个男孩，C和同学一起拿玩具手铐铐上他，把男孩带到秘密基地威胁他。C曾经是受伤害的人，此刻他成为伤害者，表达攻击。



图4 第二次咨询沙盘图片

Figure 4 Sand table for the second consultation

本次沙盘，C被动地使用了湿沙。C进来时一眼就发现了沙子的变化，他跟咨询师了解了沙子变湿的原因，然后说他喜欢湿沙。水有三种状态——液态、气态和固态，三者之间可以相互变化，在沙盘中，水可以使人的情绪和心理进行转化，将人的情结化解，促进个体更好地表达。这本次沙盘中，阴差阳错之下沙盘用到水，这可能促进了C在沙盘中可以更好地表达自己，不再拘谨，释放自己情绪。

创伤主题（见表2）：空洞（沙盘使用面积少于1/4），陷入（沙具超过1/3的部分在沙子中），攻击（沙盘内容为战争）。

表2 第二次沙盘中体现出的主题

Table 2 Themes reflected in the second sand table

主题	空洞	创伤主题 陷入	攻击	治愈主题
数量	1	1	1	0
总计		3		

## 4.2 第二阶段：情绪表达、寻求帮助与改变阶段

在这一阶段，主要表现为C更愿意倾诉自己，真诚地表达自身问题，并且积极地提出解决办法。沙盘主题表现为创伤主题有所增加，但是开始出现灵性、缓和等治愈主题。

第三次沙盘。咨询师发现C特别不开心，无精打采，他说自己很累，什么也不想做，因此本次就没有摆放沙盘。C讲述到最近换了游泳馆和教练，游泳频率从周末练习到每天练习，而且新教练特别严格，上岸喝口水都不让，训练强度也比以前大。C表示现在很累，休息以及玩的时间没有了，而爸爸妈妈在家里约朋友玩，自己只能游泳。而且自己对A感到害怕，想把他打死，或者让A做自己的小弟，服从自己。

第三次咨询虽然没有进行沙盘，但是C更开放，开始主动分享自己的事情（如游泳很累）、感受（对A的害怕、恐惧），以及寻求外界帮助（“希望班主任和我妈妈说一下，让我休息一天”），这些都表明C愿意开始表达自己，寻求进一步的帮助。

第四次沙盘（见图5）。C很迅速地完成了—个场景，与以往不同的是，他在摆完之后持续性地进—行故事创作。主要故事为：两方在打仗（假设上面是M方，下方是N方），N方把M方神仙的刀抢走藏起来了，M方就向N方开战，比如开坦克的小人用大炮就把右下角的人打死了，之后双方就出现你打我、我打你的局面。后来只剩N方黄头发的人活着，后来剩下的人又都复活了，变成了僵尸，开始新一轮的战争（图5左为战争开始前，右为战争结束后）。在整个过程中，C还—直加入新的沙具，例如鳄鱼、恐龙、汽油桶、墓碑。最后N方获得了胜利。



图5 第四次咨询沙盘图片

Figure 5 Sand table for the fourth consultation

本次沙盘中，C用了50多分钟都在描述打仗的过程，说明C更愿意表达自己。

创伤主题（见表3）：攻击（主题为战争）、隐藏（沙具埋在沙子下面）、倾斜（沙具倾斜）、倒置（沙具上下颠倒）。

治愈主题（见表3）：灵性（出现神仙）、缓和（战争双方的距离）、其他——战斗胜利（N方获得胜利）。

表3 第四次沙盘中体现出的主题

Table 3 Themes reflected in the fourth sand table

主题	创伤主题				灵性	治愈主题	
	攻击	隐藏	倾斜	倒置		缓和	其他（战斗胜利）
数量	1	1	1	1	1	1	1
总计		4				3	

第五次沙盘（见图6）。本次沙盘中，C摆的是三个国家——中国（左上角）、日本（中间上方）、英国（中间下方）因为抢占资源开始打仗，以及想让同学A站在三个国家中间，然后被三个国家打。之后的半小时都在叙述怎么打仗。在描述打仗的时候，发现缺少东西的时候还会添加—些新的沙具：炸弹、闪光灯等，最后在整个沙盘中，只剩下龙、绿色人物的沙具是活着的。



图 6 第五次咨询沙盘图片

Figure 6 Sand table for the fifth consultation

在本次沙盘中，C 完成基本的沙盘场景后，他提出想往干沙盘中加入水。这一次与第二次沙盘不同，第二次沙盘中因为原本就是湿沙，而这次是主动想加水，表示来访者开始出现了内心情感的流动性，有转化的可能性。同时在访谈时，也看到来访者的改变。在谈论对同学 A 的态度时，C 表示自己现在不害怕同学 A 了，也不感到恐惧，希望 A 来学校，然后等 A 犯错误，让老师惩罚他。由此可以看出，C 从一开始的害怕、恐惧，变成了现在可以接受自己的情绪，且 C 认识到可以通过老师来规训同学 A 的行为。

本次沙盘体现的创伤性主题有以下几种（见表 4）：攻击（战争主题）、陷入（沙具超过 1/3 的部分在沙盘里）、隐藏（沙具完全埋在沙子里）、倾斜（沙具倾斜）、倒置（沙具上下颠倒）。

出现的治愈主题有（见表 4）：灵性（出现龙等神仙）、规则（不同人死后的结局不一样）、缓和（战争方之间的距离有变化）、其他——战争胜利（龙和绿色的人物代表的国家胜利）。

表 4 第五次沙盘中体现出的主题

Table 4 Themes reflected in the fifth sand table

主题	创伤主题					治愈主题			
	攻击	隐藏	倾斜	倒置	陷入	灵性	规则	缓和	其他
数量	1	1	1	1	1	1	1	1	1
总计			5				4		

## 5 咨询效果

经过五次的沙盘咨询，C 有了很大的变化：

从问卷得分上来看，其暴力电子游戏接触程度得分从前测 31 分下降到 15 分，攻击行为量表得分从 122 分下降到 95 分，其他维度变化如图 7 所示。暴力电子游戏接触问卷显示，他玩游戏的频率略微有所下降，而且他认为游戏的暴力成分有所下降。因此，可以看出他对游戏的暴力程度的认知有所改变，从而进一步影响到攻击行为这种外在行为表现。

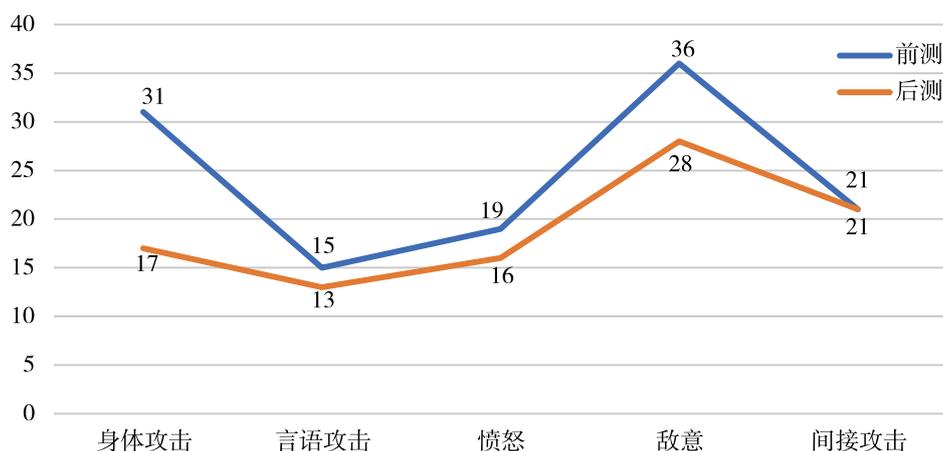


图7 攻击行为问卷前后测得分变化

Figure 7 Changes in scores before and after the Aggression Questionnaire

从沙盘主题的变化可以看出，C在沙盘中创伤主题在所变化，从3到5，这体现了从熟悉沙盘到问题呈现的过程；治愈主题的数量呈现上升趋势，从0到4，说明其自身情况有所好转，问题也在得到一定的解决，出现帮助与改变阶段。

经过班主任的观察，她发现C能够更好地和同学相处，和之前有过矛盾的同学们的关系也在慢慢变好。可以通过沙盘游戏咨询的干预，可以较好地促进小学低年级学生攻击性行为和负面情绪的改善。

## 参考文献

- [1] Gentile D A, Anderson C A, Yukawa S, et al. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies [J]. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 2009, 35 (6): 752-763.
- [2] Gentile D A, Lynch P J, Linder J R, et al. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance [J]. *Journal of Adolescence*, 2004, 27 (1): 5-22.
- [3] 段东园, 程琪, 张学民, 等. 中学生消极人际关系、焦虑、暴力媒体接触程度和攻击行为的关系 [J]. *中国临床心理学杂志*, 2014, 22 (2): 281-284+287.
- [4] 张萍, 余毅震, 刘卓娅, 等. 中国城市9~18岁学生攻击问卷标准化常模研制 [J]. *中国学校卫生*, 2011 (8): 897-900.
- [5] 王晶, 黄娟, 袁姗姗, 等. Buss-Warren 攻击问卷的修订及常模研制 [J]. *中国学校卫生*, 2019, 40 (9): 138-142.
- [6] Anderson C A, Carnagey N L. Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? [J]. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2009, 45 (4): 731-739.
- [7] Nathanson A I. Identifying and Explaining the Relationship Between Parental Mediation and Children's Aggression [J]. *Communication Research*, 1999, 26 (2): 124-143.
- [8] 程耀慧, 韩慧. 父母控制与青少年攻击行为的研究进展 [J]. *中国学校卫生*, 2021, 42 (7): 1106-1109.

- [9] 韩慧, 缪鹏程, 王元明, 等. 中学生攻击行为与父母心理行为控制的相关性 [J]. 中国学校卫生, 2020, 41 (9): 1346-1349.
- [10] 何婷, 宋子婧, 丁菀, 等. 父母心理控制与对立违抗障碍儿童抑郁和攻击行为的关系: 父子依恋和母子依恋的中介效应 [J]. 心理发展与教育, 2018, 34 (2): 219-228.
- [11] Barber B K, Olsen J E, Shagle S C. Associations between Parental Psychological and Behavioral Control and Youth Internalized and Externalized Behaviors [J]. Child Development, 1994, 65 (4): 1120-1136.
- [12] Gray M R, Steinberg L. Unpacking Authoritative Parenting: Reassessing a Multidimensional Construct [J]. Journal of Marriage and Family, 1999, 61 (3): 574.
- [13] 王燕, 张雷, 张韞, 等. 自我概念在父母专制型教养风格与儿童社会行为之间的中介效应 [J]. 应用心理学, 2007 (1): 44-49.
- [14] 张洁, 陈亮, 张良, 等. 父母心理控制与小学生的欺负行为: 敌意归因和冷酷无情的作用检验 [J]. 心理发展与教育, 2020, 36 (6): 715-724.
- [15] 刘亚梅. 人际交往困难小学生的初始沙盘及临床诊断意义的探索研究 [D]. 山东师范大学, 2011.

## A Case Study of Sand Table Game Intervention Based on the General Attack Model: A Case Study of Children's Aggressive Behavior

Yang Yuhua<sup>1</sup> Xiang Jinjing<sup>1</sup> Lin Xuan<sup>1</sup> Hu Rui<sup>2</sup>

1. School of Humanities and Social Sciences, Beijing Forestry University, Beijing;

2. Beijing High School-Tanzhe, Beijing

**Abstract:** Based on the General Attack Model, this study discusses the effect of sand table games intervention on the impact of violent video game contact on aggressive behavior. After questionnaire screening (Exposure to Violent Media Questionnaire, Buss-Warren Aggressive Questionnaire), class teacher's recommendation and parents' consent, a second grader was intervened with sand table games for 5 times. The results showed that sand table games could interfere with children's exposure to violent games (the score of media contact questionnaire decreased from 31 to 15), and children's aggressive behavior also decreased (the score of children's aggressive behavior scale decreased from 122 to 95). Therefore, sand table games can be used as an effective method to intervene the contact degree and aggressive behavior of children's violent video games.

**Key words:** Sand table games; Exposure to violent video games; Aggressive behavior