

ICS 11.020  
CCS C 05

T/GXAS

团 体 标 准

T/GXAS 994—2025

---

儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘  
游戏筛查规范

Specification for the screening of artificial intelligence digital  
sandplay for the mental health of children and adolescents

2025-05-09 发布

2025-05-15 实施

广西标准化协会 发布



## 目 次

前言 .....	II
1 范围 .....	1
2 规范性引用文件 .....	1
3 术语和定义 .....	1
4 基本要求 .....	1
4.1 设备设施要求 .....	1
4.2 人员要求 .....	1
5 筛查内容 .....	2
6 筛查流程及要求 .....	2
6.1 筛查流程 .....	2
6.2 筛查要求 .....	2
附录 A (资料性) 儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查计划 .....	4
附录 B (资料性) 儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查系统操作指南 .....	5
附录 C (资料性) 儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查报告模板 .....	6
参考文献 .....	11



## 前　　言

本文件参照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由南宁市第五人民医院提出并宣贯。

本文件由广西标准化协会归口。

本文件起草单位：南宁市第五人民医院、广西壮族自治区人民医院、玉林市退役军人医院、防城港市精神病医院、钦州市精神病医院、北海市合浦精神病医院、百色市第二人民医院。

本文件主要起草人：方晖、郑丹丹、范喜英、李金秀、朱廷劭、黄淑津、黄光彪、农玉贤、朱晓茜、何梅、磨丽莉、阮晓晶、唐雅婷、李锦棉、吴月婵、吴琦、韦苇、杨杰、郑舒丹、王敏丽、吕小平、成雄超、陆昶谋、黄英民、夏春梅、车红英、曾启全、廖有兴、罗慧芳、许爱、梁佳。



# 儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查规范

## 1 范围

本文件界定了心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查的术语和定义，规定了基本要求、筛查内容、筛查流程及要求等方面内容。

本文件适用于儿童青少年的心理健康数字化沙盘游戏筛查工作。

## 2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 22239 信息安全技术 网络安全等级保护基本要求

T/GXAS 931 儿童青少年心理服务培训规范

## 3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

### 3.1

心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查 the screening of artificial intelligence digital sandplay for the mental health

使用心理场景投射和3D建模技术，以数字化沙盘为载体，将被测试者内心场景投射到数字化行为上，作为沙盘操作行为的标注，通过人工智能训练，建立基于操作行为的心理健康预测模型分析被测试者心理健康状态的一种心理健康筛查方法。

## 4 基本要求

### 4.1 设备设施要求

4.1.1 人工智能数字化沙盘游戏系统应具备虚拟沙盘场景建模功能，支持至少4种类别、15种沙具的动态交互，并采用符合GB/T 22239的三级及以上数据安全保护措施。

4.1.2 筛查场所应独立、安静、无干扰。

### 4.2 人员要求

应经过心理健康专业培训，培训应符合T/GXAS 931的规定。

## 5 筛查内容

儿童青少年心理健康数字化沙盘游戏筛查内容主要包括：

- 抑郁（情绪低落、思维迟缓、精力缺乏）；
- 焦虑（消极预期、易激惹、惶恐不安）；
- 强迫（强迫行为、强迫思维、对抗强迫）；
- 自我伤害（人际孤独、抑郁程度、创伤经历）；
- 敌对（冲动性、无规则感、敌意）；
- 包含自恋、完美主义、反社会、攻击性、偏执、边缘等人格的解读。

## 6 筛查流程及要求

### 6.1 筛查流程

心理健康数字化沙盘游戏筛查流程见图1。

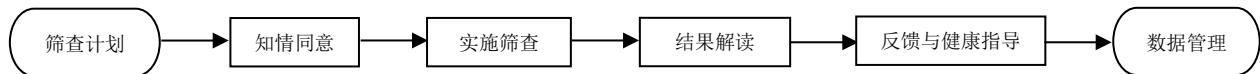


图1 心理健康数字化沙盘游戏筛查流程

### 6.2 筛查要求

#### 6.2.1 筛查计划

应明确筛查目的、对象、时间、地点，并制定筛查计划（筛查计划模板见附录A）。

#### 6.2.2 知情同意

在实施筛查前，应向筛查对象说明以下内容，并征得筛查对象口头知情同意：

- 筛查计划；
- 筛查过程遵守《中华人民共和国未成年人保护法》《中华人民共和国个人信息保护法》《中华人民共和国精神卫生法》等法律法规要求；
- 筛查数据和结果仅用于帮助儿童青少年及其监护人提供相应服务；
- 儿童青少年应自愿参与筛查。

#### 6.2.3 实施筛查

6.2.3.1 按照筛查系统操作指南（具体操作指南见附录B），引导儿童青少年根据自身内心想法投射到沙盘上，不应有预设性内容，宜依据《精神障碍诊断与统计手册(第五版)》(DSM-5)、《国际疾病分类(第十一版)》(ICD-11)及儿童青少年心理健康筛查相关标准等国内外公认的心理健康评估要求进行筛查。

6.2.3.2 单次筛查时间至少15 min，电子沙盘场景中应完成至少15个沙具的选择。

#### 6.2.4 结果解读

解读人员应根据儿童青少年的综合情况对其心理健康状况予以解释和判断,给出解读结果或出具筛查报告(见附录C),有条件的宜组建由心理学专家、儿童青少年精神科医生、教育工作者组成的专业团队进行解读。

#### 6.2.5 反馈与健康指导

根据以下筛查结果,进行反馈与健康指导:

- 筛查结果为轻度预警的,定期跟踪并进行早期干预;
- 筛查结果为中度及重度的,及时跟踪并向其监护人反馈,必要时建议转至专业医疗机构进行干预。

#### 6.2.6 数据管理

6.2.6.1 应对个人敏感信息进行隐私保护和脱敏处理,脱敏数据保存12个月。

6.2.6.2 应建立、健全儿童青少年人工智能数字化心理筛查数据管理制度,设专人对心理筛查的相关信息及资料进行档案管理,保证心理筛查档案及时更新,清晰完整,安全保密。



## 附录 A

(资料性)

### 儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查计划

下面给出了儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查计划的示例。

示例：

#### 一、筛查目的

1. 早期识别：通过沙盘游戏行为数据与人工智能分析，快速识别焦虑、抑郁、强迫和自我伤害等潜在心理问题。
2. 预防干预：建立心理风险分级预警机制，为高危个体提供早期干预建议。
3. 数据支持：形成区域、年龄、性别、基本信息和抑郁、焦虑、强迫、自我伤害、敌对等心理维度学生心理健康画像。管理学生心理健康档案与预警数据自动跟踪，对关注群体可设立重点监护预警系统，异常信息及时掌握和处理，为教育及卫生部门制定政策提供依据。
4. 意识提升：通过非侵入式游戏形式降低筛查抵触感，促进心理健康教育普及。

#### 二、筛查对象

筛查的群体主要是 6~18 岁儿童青少年。

#### 三、筛查地点

##### (一) 学校：心理咨询室/多媒体教室

基于学校微机教室安装人工智能数字化普筛系统客户端，同时对应的人工智能算力服务器投放到学校本地，一所学校一套人工智能数字化普筛系统及管理本学校学生心理健康数据的管理系统与大屏数据看板。

##### (二) 环境要求

筛查场所应为独立、安全、无干扰的环境，让儿童青少年在轻松、无压力的状态下完成测试。

#### 四、筛查工具

##### (一) 核心技术

人工智能数字化沙盘游戏系统使用心理场景投射和 3D 建模技术，以数字化沙盘作为载体，把被测试者内心场景投射到数字化沙盘上，通过人工智能、大数据标注分析被测试者心理健康状态。其主要采集行为数据如沙具选择路径、摆放时间、空间分布模式；另外利用机器学习模型对大数据进行实时算法分析。

##### (二) 产品组成与输出指标

系统由沙盘客户端和人工智能算力服务器两部分组成。客户端安装在微机室电脑上，与日常管理环节相结合形成动态化、常态化心理健康档案。所有测评数据经算力服务端在局域网完成分析供学校管理人员和心理专家使用。

输出 21 个心理健康指标：

抑郁：情绪低落、思维迟缓，精力缺乏

焦虑：消极预期、易激怒、惶恐不安

强迫：强迫行为、强迫思维、对抗强迫

自我伤害（自伤他伤、自杀倾向）：人际孤独、抑郁程度、创伤经历

敌对：冲动性、无规则感、敌意

人格特质：自恋、边缘、偏执、完美主义、攻击性、反社会

#### 五、实施流程

##### (一) 准备阶段：要对设备进行调试、对操作人员进行培训、获取筛查对象和监护人的知情同意。

(二) 实施阶段：按照筛查系统操作指南进行操作，单次筛查时间至少 15 min，电子沙盘场景中应完成至少 15 个沙具的选择。

(三) 结果报告：系统自动生成初步报告，解读人员根据儿童青少年的综合情况对其心理健康状况予以解释和判断。

(四) 反馈跟踪：根据筛查结果进行登记判断并及时进行反馈与健康指导。

## 附录 B

(资料性)

## 儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查系统操作指南

下面给出了筛查系统操作指南的示例。

示例：

- 1、找到应用图标；
- 2、登录应用界面；
- 3、确认账户基本信息；
- 4、找到心理沙盘界面（界面上包括“进入沙盘游戏”“账号中过往作品回顾”和“沙盘游戏操作演示视频”，首次筛查的可先查看沙盘游戏操作演示视频，非首次筛查可点击回顾过往作品或直接进入沙盘游戏进行筛查）；
- 5、沙盘游戏界面（界面上信息栏内容包括：账号信息、结束制作按钮、游玩时长计时器、沙具总数统计器、背景音乐音量调整、沙盘世界背景风格切换、鸟瞰视角按钮、截屏记录按钮、设置按钮等。其中，设置按钮下方按钮为视角重置按钮；向下两个滑动条为视觉左右旋转和视觉缩放；向下按钮为撤销按钮，是指回退至上一步操作。例：上一步中世界天气为雨天，点击撤销按钮，世界天气由晴天转为雨天。向下为清空按钮，是指沙盘复原，包括了沙具清空、地形重置、天气重置、视角重置等），特别说明：作品制作要求至少10 min～15 min或十五种沙具；
- 6、沙盘世界调整界面（可在沙具选择界面中选择对应沙具，在道具选择栏点击选择沙具，拖动沙具展示框中的沙具图片至沙盘中完成放置）；
- 7、沙具属性调整界面：上下调整是对沙具在沙盘中的高度进行调整；复制是对当前状态沙具进行复制（大小、朝向、高度等）；
- 8、沙盘地形调整界面（点击相应的操作按钮后，需要鼠标光标来回移动实现地形的更高或水深的调整（停留不动会出现略有凹凸的地形）；退出地形调整界面需再次点击挖沙按钮）；
- 9、结束制作界面（系统会自动储存结束制作时的六个作品视角图，瞬间功能为测试人在沙盘制作过程中主动点击记录按钮后对当时状态作品的截图，点击右上角的下一步按钮进入下一环节）；
- 10、问题界面（所有问题中除了场景选择皆可以跳过；沙具选择类题目可以重复对一个沙具进行选择；区域选择类题目需点击开始框选后进行操作，重新框选同理，最后点击提交按钮后视为测试完成）；
- 11、反馈界面（解析内容，运用中立及中立偏积极的语言引导测试者自我思考）。

## 附录 C

(资料性)

### 儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查报告模板

下面给出了儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查报告模板。

示例：

姓名：	登录账号：
手机号：	出生日期：
测评次数：	所属部门：
测评时间：	
<p style="text-align: center;">导读 Reading Guide</p> <p>沙盘游戏，也被称为箱庭疗法，是指来访者在治疗师的陪伴下，从玩具架上自由挑选沙具，在盛有细沙的特制箱子里进行自我表现的一种心理疗法。沙盘游戏的有效性已经得到国内外临床实践的广泛验证，对于丰富个体的情感体验、促进自我成长及人格完善具有显著的作用。</p> <p>我们基于投射、沙盘游戏理论，运用人工智能、三维仿真等多项技术研发了 A1 心世界，实现了实物沙盘的数字化与智能化。</p> <p>人工智能数字化沙盘为评估个体心理健康水平、人格及能力提供了重要的参考依据，是咨询辅导工作中的智能助手。</p> <p>注：报告结果仅供参考，不作为选拔或诊断依据。</p>	
<p style="text-align: center;">作品解读 Interpretation Of Works</p> <p>受测者自我像的选择反映出他（她）的自我评价和自我认知风格，是自和谐状态的表达。该受测者选择了“蹲着的人”作为自己的自我像，蹲着的人象征烦恼，退缩。</p> <p>另外，该受测者可能对过去、现在、未来都比较关注，对你来说，每一种经历都十分重要，这或许也是你当前困扰、纠结的原因之一，在今后你可以试着有所取舍，相信你会活得更加轻松愉悦一些。</p>	

## 人工智能数字化心理健康筛查报告模板（续）

## 本次概况 This Overview

## ● 数据解读

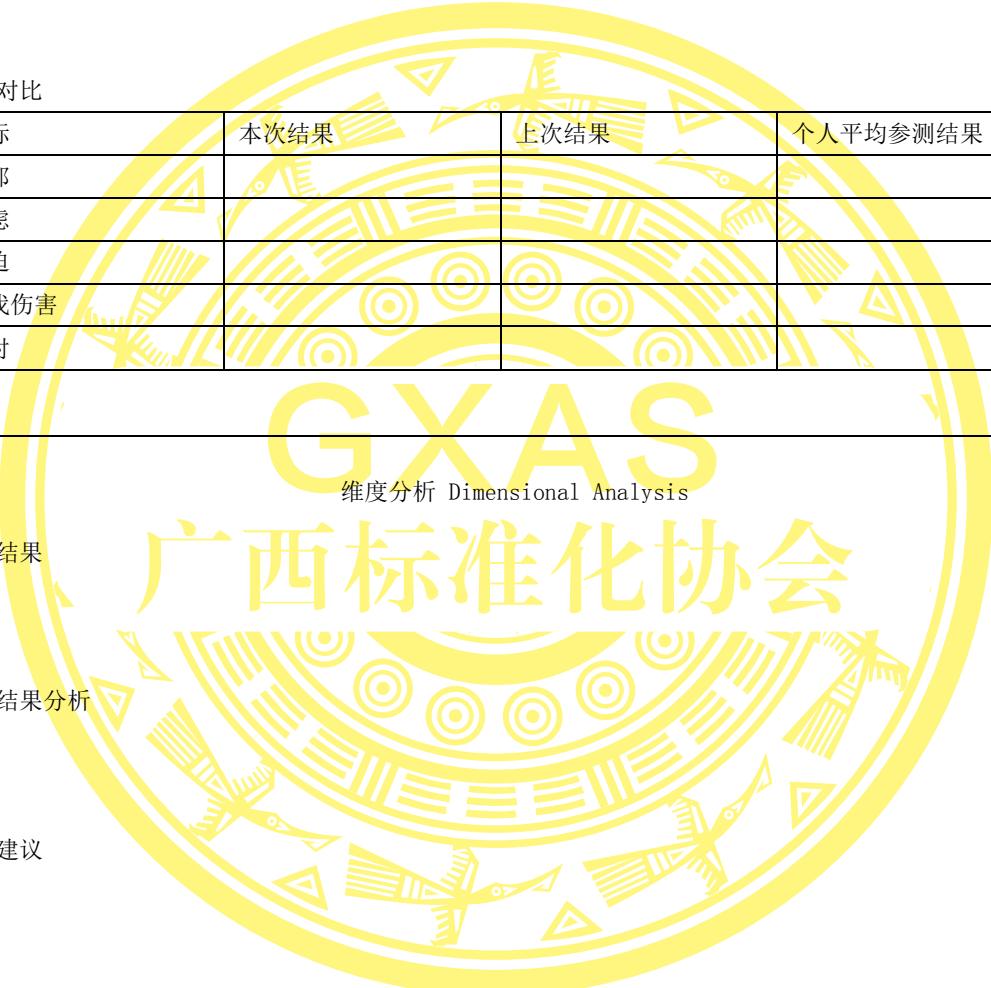
## ● 数据对比

指标	本次结果	上次结果	个人平均参测结果
抑郁			
焦虑			
强迫			
自我伤害			
敌对			

## ● 评估结果

## ● 测评结果分析

## ● 指导建议



**GXAS**  
维度分析 Dimensional Analysis

**广西标准化协会**

人工智能数字化心理健康筛查报告模板（续）

人身危险性分析 Personal risk analysis

- 评估结果
- 测评结果分析
- 指导建议

人格解读 Interpretation of personality

- 人格解读
- 评估结果
- 指导建议

## 人工智能数字化心理健康筛查报告模板（续）

## 附录 Appendix

## 图片回顾



作品名称		自我像	
最重要的沙具		制作次数	
满意程度		制作用时	
作品场景		沙具删除比例	
主题统计	创伤主题		
	治愈主题		

人工智能数字化心理健康筛查报告模板（续）

沙具使用情况统计

- 沙具使用数量分布
- 沙具使用时长占比

沙具使用记录表

序号	沙具类别	沙具	使用时长（秒）	是否删除沙具
1				
2				
3				
4				
.....				

## 参 考 文 献

- [1] 中华人民共和国未成年人保护法 (2024年修订)
- [2] 中华人民共和国个人信息保护法
- [3] 中华人民共和国精神卫生法
- [4] 国际疾病分类 (第十一版)
- [5] 美国精神医学学会. 精神障碍诊断与统计手册(第五版) [M]. 北京: 北京大学出版社, 2015.



中华人民共和国团体标准  
儿童青少年心理健康人工智能数字化沙盘游戏筛查规范  
T/GXAS 994—2025  
广西标准化协会统一印制  
版权专有 侵权必究