

<<窗边的孩子>>

图书基本信息

书名：<<窗边的孩子>>

13位ISBN编号：9787308074797

10位ISBN编号：730807479X

出版时间：2010-5

出版时间：浙江大学出版社

作者：赵春梅

页数：330

字数：375000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<窗边的孩子>>

前言

毫无疑问，孩子沉迷网络是父母和教师特别头痛的难题，因为他们会有一种空有爱心却无能为力的无助感。

实际上，父母和教师并非无能为力，只是太多的失误才导致了教育的困境。

2008年11月29日，应北京大学新闻与传播学院的邀请，我与六位教授一起参加赵春梅的博士学位论文答辩时，这是我最深的感悟之一。

赵春梅很不简单，作为中央电视台国际部的编辑，她在职读博士用了6年多的时间。

因为10岁的儿子迷恋电子游戏，使她选择了一个富有挑战性的题目，即《家庭环境对初中生电子游戏使用问题影响因素的研究》。

我一直鼓励赵春梅把自己的博士学位论文正式出版，并且自告奋勇写序推荐，是因为赵春梅的博士学位论文不仅具有很高的理论价值，更具有广泛的应用价值，特别值得广大中小学生的父母与教师借鉴。

究竟是什么让沉迷网络的孩子魂牵梦绕？

为了解开网瘾之谜，赵春梅博士向我们介绍了传播效果研究的使用与满足理论。

正如施拉姆等在其著作《儿童生活中的电视》中指出的，在儿童和电视二者的关系中，儿童是非常主动的，是他们使用了电视，而不是电视使用了他们。

儿童不是被电视袭击的束手无策的受害者，而是像在一个巨大的食物丰盛的自助餐厅里就餐一样根据他们当时的需要选择他们想吃的食物。

电子游戏作为一种孩子直接参与的互动娱乐媒体，能为他们提供更多形式的满足，因此对孩子的吸引力也更大。

赵春梅博士经过分析，概括出了孩子们从玩电子游戏中得到的满足大致可以分为五种，即电子玩伴、放松/逃避学习压力（逃避）、获得控制感和成就感（补偿）、获得攻击满足（攻击）和社会交往，而这些心理需求与他们所处的生活环境有着极为密切的关系。

赵春梅博士最后总结了四个家庭环境因素，即家庭结构、家庭社会经济地位、家庭关系和父母教养方式作为一个整体，对初中生电子游戏使用问题的影响。

<<窗边的孩子>>

内容概要

关心儿童心理、儿童教育的读者对《窗边的小豆豆》一书应该不会陌生。

书中的小豆豆因淘气被学校开除，母亲将她带入一个亲切、随和的环境中，她获得了来自成人的鼓励与赞美，并逐渐成为一个出色的孩子。

家庭是孩子最重要的成长环境，父母是孩子成长中最重要的引路人。

在青春期早期，孩子的生理、心理各方面都开始发生变化，这个时候尤其需要来自家庭的支持与引导。

对于青少年出现的电子游戏使用问题，从家庭环境角度出发分析问题成因，是很必要而迫切的事情。

本书考察了在中国现阶段特定的社会文化背景下，家庭环境因素对青少年电子游戏使用问题的影响过程和影响方式。

作者采用定量研究和定性研究相结合的方式，运用传播学中的“使用与满足”理论作为分析框架，提出了家庭环境对电子游戏使用问题影响的“下旋螺旋模式”。

<<窗边的孩子>>

作者简介

赵春梅

中央电视台国际部主任编辑，传播学博士。
当过大学英语教师，此后一直从事外国影视剧的引进、翻译和研究工作。

近年来主要关注大众传媒尤其是新媒体对青少年心理和行为的影响，其中最为关注的是家庭环境因素对青少年发展和媒体使用问题(网瘾)的影响。

<<窗边的孩子>>

书籍目录

第1章 引言第2章 理论视角：使用与满足 2.1 基本理论 2.2 对使用与满足的评价 2.3 使用与满足对本研究的适用性第3章 相关研究文献综述 3.1 电子游戏成瘾问题 3.1.1 电子游戏行为成瘾的表现 3.1.2 电子游戏具有潜在的成瘾性 3.1.3 青少年的个体特征与电子游戏成瘾 3.1.4 中国青少年的生活环境与电子游戏成瘾 3.2 暴力电子游戏使用问题 3.2.1 电子游戏暴力因素对青少年认知和行为的影响 3.2.2 青少年的攻击性与暴力电子游戏的使用 3.2.3 暴力电子游戏对成瘾的影响 3.3 家庭环境因素对青少年心理和行为的影响 3.3.1 家庭结构因素对青少年心理和行为的影响 3.3.2 家庭社会经济地位对青少年心理和行为的影响 3.3.3 家庭关系对青少年心理和行为的影响 3.3.4 父母教养方式对青少年心理和行为的影响第4章 研究方法 4.1 研究方法的选择 4.1.1 定量研究与定性研究结合的理由 4.1.2 混合研究的发展 4.1.3 本研究的混合研究策略 4.2 定量研究部分 4.2.1 抽样方法 4.2.2 测量 4.3 定性研究部分 4.3.1 研究方法介绍 4.3.2 抽样方法 4.3.3 资料收集方法 4.3.4 资料收集和整理的过程第5章 电子游戏的使用与满足 5.1 与电子游戏一起成长的一代 5.2 电子游戏的吸引力 5.3 电子游戏的使用与满足 5.3.1 电子玩伴 5.3.2 放松/逃避学习压力 5.3.3 获得控制感和成就感 5.3.4 获得攻击满足 5.3.5 社会交往 5.4 本章小结第6章 单一评价标准与电子游戏使用问题 6.1 过高期望与“童年恐慌” 6.2 不堪负荷的学习压力一. 6.3 初中，特殊的发展阶段 6.3.1 第一种情况 6.3.2 第二种情况 6.3.3 第三种情况 6.4 学习成绩与孩子在家庭的处境 6.5 学习成绩与孩子在学校的处境 6.6 本章小结第7章 家庭结构对电子游戏使用问题的影响 7.1 定量数据结果 7.2 定性资料结果 7.2.1 离异单亲家庭 7.2.2 功能失调完整家庭 7.2.3 功能正常完整家庭 7.3 本章小结第8章 家庭社会经济地位对电子游戏使用问题的影响 8.1 定量数据结果 8.2 定性资料结果 8.2.1 正常使用组 8.2.2 成瘾倾向组 8.2.3 成瘾组 8.3 本章小结第9章 家庭关系对电子游戏使用问题的影响 9.1 定量数据结果 9.1.1 父母冲突的影响 9.1.2 亲子关系的影响 9.2 定性资料结果 9.2.1 成瘾倾向组和成瘾组的家庭关系 9.2.2 正常使用组的家庭关系 9.3 本章小结第10章 父母教养方式对电子游戏使用问题的影响 10.1 定量数据结果 10.2 定性资料结果 10.2.1 民主权威型 10.2.2 严厉权威型 10.2.3 高度溺爱型 10.2.4 严厉专制型 10.2.5 忽视冷漠型 10.2.6 严重不一致型 10.3 本章小结第11章 家庭环境因素对电子游戏使用问题的影响第12章 结论与建议中文参考文献英文参考文献附录 附录1：电子游戏暴力的定义和分级标准 附录2：专家对电子游戏暴力程度分级结果 附录3：父母教养方式量表鉴别度测量 附录4：父母冲突儿童知觉量表鉴别度测量 附录5：问卷A 附录6：问卷B 附录7：深度访谈提纲——家长 附录8：深度访谈提纲——学生致谢后记

<<窗边的孩子>>

章节摘录

插图：本章定量研究部分所考察的家庭关系包括核心家庭的父母冲突情况和亲子关系是否和谐，定性研究部分则同时考察了核心家庭与有关直系亲属之间的关系。

从本章定量数据和定性资料的分析来看，家庭关系对研究对象的电子游戏使用问题存在着直接影响和间接影响，从时间维度上看存在着短期影响和长期影响。

所谓直接影响，就是家庭关系的紧张和冷漠使得孩子体会不到家庭的关爱和温暖，缺乏情绪上的安全感。

由于情绪安全受到持续的挑战，儿童会对父母之间的紧张关系和父母对待自己的态度变得敏感，引起持续的情绪或行为失调，或者对自己和他人消极的看法，而且会增加他们的攻击性。

在这种情况下，青少年很容易借助电子游戏来调整自己的情绪，发泄内在的攻击性，逃避家庭关系对他们的心理造成的伤害，从而出现过度使用和偏爱暴力程度高的游戏。

所谓间接影响，就是破坏性的父母冲突还会影响父母对孩子的教养方式，增加对孩子的惩罚严厉、拒绝否认和心理控制，又会转而影响亲子关系。

这些相互作用不断地得到强化，使家庭关系中持续存在的冷漠和敌意形成相对稳定的不良的家庭互动模式，从而对青少年电子游戏使用问题造成长期影响。

所谓长期影响，就是孩子在破坏性的父母冲突和亲子冲突面前重新获得情绪安全所需要的精力可能会限制他们追求重要发展目标所需要的心理和生理资源，导致这些孩子的学习成绩普遍不好，而且人际关系方面也存在着这样那样的问题。

因此，这些孩子的自我价值感普遍不高，缺乏积极上进的动机。

他们更容易借助电子游戏来逃避由于长期的家庭关系不良造成的学业失败和人际关系困难，结果出现成瘾倾向或者成瘾现象。

而过分地沉迷于游戏又使得他们的学习成绩和人际关系进一步恶化，反过来使得家庭关系更加紧张。

总的来看，正常使用组孩子的家庭关系普遍呈现温暖、和谐的特点，父母彼此相爱，对孩子关心理解，给孩子提供了健康发展所需的情绪安全。

父母比较注意对孩子进行表扬鼓励，让孩子感到有人欣赏自己。

同时，父母对孩子又有着严格的要求并为他们树立合理的奋斗目标，让他们不断地追求进步。

<<窗边的孩子>>

后记

五年前，当我选择博士论文课题的时候，有一个问题深深地困扰着我：我不满10岁的儿子迷上了电子游戏。

只要有时间，他就坐在电脑前面玩，和家人说的是电子游戏，跟同龄的孩子交流的主要内容也是电子游戏。

他还告诉我，在他情绪不好的时候，哪怕只让他玩10分钟就能让他高兴起来。

为了控制他玩电子游戏的时间，我真是绞尽了脑汁。

这让我开始关注电子游戏对儿童和青少年的影响，结果发现大众媒体中有大量孩子游戏成瘾的报道，特别是网络游戏成瘾引发的悲剧更多。

2004年11月，天津一位14岁的少年玩网络游戏《魔兽世界》成瘾后摆出游戏中角色的姿势从24层楼上纵身跳下结束了自己年幼的生命，还有不少孩子由于游戏成瘾走向了暴力犯罪甚至残忍地杀害抚养自己长大的至亲。

作为一位母亲，我非常清楚孩子出了问题对一个家庭意味着什么，那种刻骨铭心的痛楚恐怕永远无法消除甚至是淡忘。

关于孩子玩电子游戏成瘾的原因，大众媒体尤其是网络媒体中有过不少的争议，有的认为是电子游戏害了孩子，有的则认为是孩子本身有问题才会沉迷于电子游戏，一时让人莫衷一是。

为了弄清楚到底是什么原因让孩子对电子游戏如此着迷，我决定把它作为我的研究课题并得到了导师的支持。

我查阅了大量文献，最后决定把家庭环境作为切入点，研究不同使用情况的孩子在家庭环境因素方面存在什么样的差异，从而发现家庭环境对孩子电子游戏使用的影响过程和方式。

然而，研究的过程却充满了艰辛，最大的困难是相关专业知识的缺乏。

我本科学的是英语语言文学，硕士研究生的专业是国际文化交流，博士研究生的专业是传播学，职业是外国影视剧剧本的编译，但是要研究这个课题，仅有传播学的基础是远远不够的，还需要心理学和社会学领域的许多知识。

于是我在导师的悉心指导下，开始像蜜蜂采蜜那样到不同的学科领域采集与研究相关的理论和研究文献。

好在我有比较扎实的英语功底，得以阅读大量英语文献，逐渐形成了比较清晰的研究框架。

与此同时，国内关于网络成瘾的论述和研究开始增多，也给了我很多的启发和帮助。

经过三年半的努力，我终于确定了研究的理论视角和要考察的家庭环境因素以及定量研究的方法，而且设计好了调查问卷并联系好了调查对象。

<<窗边的孩子>>

编辑推荐

《窗边的孩子:青少年电子游戏成瘾的家庭因素研究》是由浙江大学出版社出版的。

<<窗边的孩子>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>