

<<大学生网络成瘾评估与干预>>

图书基本信息

书名：<<大学生网络成瘾评估与干预>>

13位ISBN编号：9787508064796

10位ISBN编号：7508064798

出版时间：2011-5

出版时间：华夏

作者：李欢欢 编

页数：174

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>

<<大学生网络成瘾评估与干预>>

内容概要

网络技术的快速发展为大学生提供了便捷、多元、互动的社会交往平台，使大学生的社会活动空间得到了极大地延伸和拓展；但因沉溺于网络而导致的网络成瘾却给大学生的学习、生活带来了消极影响，对大学生心身健康的和谐发展造成了不可轻视的负面冲击。

《大学生网络成瘾评估与干预》从认知偏差、人格、应对方式和应激性生活事件的角度，探讨大学生网络成瘾行为的促发因素，构建大学生网络成瘾障碍的心理社会模型，并开展一系列基于发展取向的预防干预策略，以期对大学生网络成瘾达到良好的干预效果。

<<大学生网络成瘾评估与干预>>

作者简介

李欢欢，女，博士，现为中国人民大学心理学系教师，社会心理学硕士生导师。

近年来主要从事大学生网络成瘾的心理社会因素及干预策略研究，曾获国家社会科学基金项目及广东省哲学社科项目资助，担任《Social

Behaviorand

Personality》、《心理学报》、《心理科学》和《心理科学进展》(cssci三类期刊)审稿人。

为国家自然科学基金面上项目初审专家、广东省精神卫生协会心理危机干预联盟委员和广东省心理卫生协会心理评估专业委员会委员。

现已在国内外发表论文(SCI、SSCI和CSSCI)30余篇。

<<大学生网络成瘾评估与干预>>

书籍目录

第一部分 网络成瘾的现象及其危害

第一章 大学生网络成瘾的概况

- 1.1 网络成瘾的定义
- 1.2 网络成瘾的发生率
- 1.3 网络成瘾的诊断和评估
- 1.4 网络成瘾的理论模型
- 1.5 网络成瘾的危害

第二章 大学生网络成瘾的不同亚型

- 2.1 大学生网络游戏成瘾
- 2.2 大学生网络社交成瘾

第二部分 大学生网络成瘾的心理社会因素

第三章 压力与网络成瘾的关系

- 3.1 压力、应对方式、人格与网络成瘾
- 3.2 大学生网络社交成瘾-应激模型建构
- 3.3 大学生网络游戏成瘾-应激模型建构

第四章 自我概念失衡与网络游戏成瘾的关系

- 4.1 个体在网络游戏中涉及的心理过程和心理现象
- 4.2 大学生网络游戏成瘾的失补偿机制

第五章 认知偏差与网络游戏成瘾的关系

- 5.1 认知偏差的定义
- 5.2 认知偏差与网络成瘾

第六章 情绪、情绪智力与网络社交成瘾的关系

- 6.1 情绪与人格的关系
- 6.2 情绪智力与人格的关系
- 6.3 负性情绪、情绪智力、情绪调节方式与网络成瘾的关系

第三部分 大学生网络成瘾的干预

第七章 网络成瘾的干预模式

- 7.1 网络成瘾的药物治疗
- 7.2 网络成瘾的心理行为干预
- 7.3 国内学者对网络成瘾心理干预的探索

第八章 压力管理

- 8.1 压力管理的定义和应用
- 8.2 大学生网络成瘾的压力管理程序
- 8.3 压力管理的效果

第九章 情绪管理

- 9.1 情绪管理的定义和应用
- 9.2 大学生网络成瘾的情绪管理程序
- 9.3 情绪管理的效果

第十章 认知偏差干预

- 10.1 大学生网络成瘾的认知偏差干预程序
- 10.2 认知偏差干预的效果

第十一章 自我概念失衡干预

- 11.1 自我概念干预程序
- 11.2 自我概念干预效果

结语

<<大学生网络成瘾评估与干预>>

参考文献
附录

<<大学生网络成瘾评估与干预>>

章节摘录

本研究的干预程序设置与传统网络游戏成瘾干预技术在形式上最大的不同在于使用了客体关系治疗中的情境投射技术，而不是针对问题直接干预。

与人格问题和不合理认知相比，自我概念结构更复杂，也因为属于个体自我的核心成分而难以改变。

通常，个体的自我概念是在个体成长过程中通过与外界客体的相互关系而逐渐形成的，这些外界客体包括家长、老师、朋友等个体生活中的人，也包括个体接触的文艺作品和目睹的他人的生活事件等。所有直接或间接的经验积累形成了一个人对自己的认识和看待世界的态度，这些认识和态度由来已久并影响个体的认知方式、行为方式，属于人格结构中稳定的部分，因此如果受到外界的冲击或与自我概念不一致的经验，个体往往会加以排斥。

所以，对自我概念的直接干预可能起不了有效的作用。

因此，我们选用了客体关系治疗中的文艺作品和情景剧投射技术，选择了三个童话故事和一部传记小说，童话故事主要用于干预，帮助被试分析和澄清其自我概念；后者用训练，使被试学会在真实的遭遇中用调整过的自我概念理解问题，以巩固干预效果。

把干预材料定为童话故事，是因为童话故事本身就是借助象征性意向描述人们处理自我内部以及自我与他人关系问题的产物。

同时，童话作为个体儿童时代早期的阅读经验和娱乐工具，是个体接触他人总结的对世界本质的根深蒂固的信念的最初途径。

童话故事中包含了成人认为儿童应该知道的对世界和对自己的看法和评价标准，这些标准中有很一部分被应用，或经转化后应用于个体成长后认识真实世界的过程。

因此，童话故事不仅能更容易地接近个体早期形成的未加雕琢的自我，也能帮助个体认识过往经验对他们现在的自我概念的影响。

<<大学生网络成瘾评估与干预>>

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>