

电子社会与当代心理学名著译丛

傅小兰 严正 主编

CHILDREN'S JOURNEYS THROUGH THE INFORMATION AGE

信息时代的儿童发展

〔美〕桑德拉·L.卡尔弗特 著



101010101000101010101100101
1010101010001010101011001010
10101010100010101010110010100110
101010101000101010101100101001100

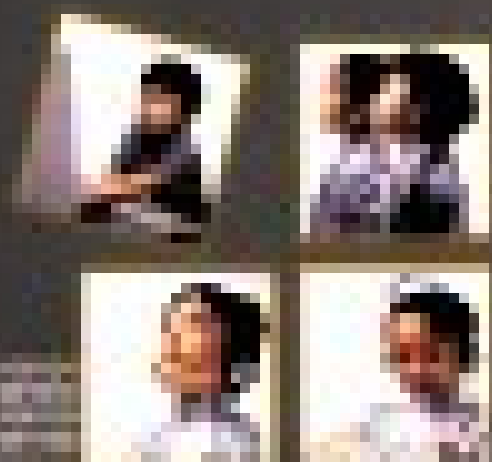
电子社会与儿童心理学的发展

第17卷 第1期

Journal of the International Association for the Study of Child Development

信息时代的儿童发展

〔英〕詹姆斯·J·坎农 著



中国出版集团

电子社会与当代心理学名著译丛

信息时代的儿童发展

〔美〕桑德拉·L.卡尔弗特 著

张莉 杨帆 译

傅小兰 严正 审校

商 务 印 书 馆

2007年·北京

图书在版编目(CIP)数据

信息时代的儿童发展/[美]卡尔弗特著;张莉,杨帆译.一北京:商务印书馆,2007
(电子社会与当代心理学名著译丛)
ISBN 7-100-04990-3

I. 信… II. ①卡…②张…③杨… III. 信息技术—影响—儿童教育 IV. G61

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 038131 号

所有权利保留。

未经许可,不得以任何方式使用。

电子社会与当代心理学名著译丛

信息时代的儿童发展

[美] 桑德拉·L. 卡尔弗特 著

张莉 杨帆 译

傅小兰 严正 审校

商务印书馆出版

(北京王府井大街36号 邮政编码 100710)

商务印书馆发行

北京民族印刷厂印刷

ISBN 7-100-04990-3 /B·689

2007年2月第1版

开本 850×1168 1/32

2007年2月北京第1次印刷

印张 16³/₈

印数 5 000 册

定价: 29.00 元

《电子社会与当代心理学名著译丛》

总 序

我们与商务印书馆合作推出《电子社会与当代心理学名著译丛》，是为了让已经到来的电子社会和蓬勃发展的心理科学相得益彰。本译丛将在五到十年之内介绍大约二十部研究电子社会的当代心理学名著，旨在打造一个研精覃思、深入浅出的学术著作翻译精品，培养一支齐心协力、不分畛域的理论实践研究队伍，形成一门博采众长、生机勃勃的电子社会心理学科。

从人类传递信息媒介的视角来看，人类社会的发展历程大致可以分为三个阶段：一是口语社会阶段，主要是用口语传递信息；二是文字社会阶段，主要是用文字传递信息；三是电子社会阶段，主要是用电子传递信息。自二十世纪五十年代起，个人计算机开始进入家庭；到二十世纪九十年代，因特网也开始进入家庭。人们普遍认为，当今世界正在步入电子社会的时代。电子政务、电子商务、电子银行、电子学校、电子图书、电子签名、电子战争、电子竞技、电子游戏、电子垃圾……应接不暇的电子信息渗透到现代社会生活的每个角落。网吧、网游、网迷、网瘾、网虫、网恋……光怪陆离的网络现象已成为报刊影视作品的热门话题。

打开世界各国近年来出版的任何一本心理学百科全书，人们

2 信息时代的儿童发展

不难发现这样一个事实:当代心理科学已经发展成为一个庞大学科群,它具有上百个独立分支,拥有数以万计的心理学家。认知心理学、社会心理学、发展心理学、咨询心理学、临床心理学、教育心理学、性格心理学、商业心理学、工业心理学、政治心理学、军事心理学、媒体心理学、医学心理学、家庭心理学、学校心理学……人们越来越意识到心理科学的潜能,越来越期盼通过心理学知识与方法改进自己的生活。如今,心理学已经成为欧美地区大学文理学院学生选课最多的学科之一,心理学类的书籍在欧美地区激烈竞争的图书市场上动辄成为赢利丰厚的畅销书。

工欲善其事,必先利其器。电子信息无所不在,触及当代社会生活的方方面面;心理科学林林总总,探究人类心理行为的形形色色。运用心理学知识与方法来研究电子社会,不仅有益于提高电子社会时代的生活质量,而且有益于推动当代心理科学的发展进程。正是基于这样一种宏观判断,我们策划并运作了这套《电子社会与当代心理学名著译丛》。

金秋时节,丹桂飘香,谨以此套丛书献给为中国心理科学事业殚精竭虑的老一辈心理学家。他们在前方引导着我们做好《电子社会与当代心理学名著译丛》的工作。仰之弥高,任重道远。

傅小兰 严正

2005年10月1日

北京·波士顿

献给我的家人和朋友们

目 录

序.....	1
前言.....	7
第一章 作为信息的媒体	11
什么是信息技术?	13
大众媒体:电视和收音机.....	13
计算机技术:个人电脑、只读光盘存储器、视频游戏、 虚拟现实和国际互联网	14
儿童与信息技术的接触	17
信息技术拥有者的风格	19
性别和民族的问题	20
有选择的接受	22
使用与满意理论	22
主动接受与被动接受	23
什么是收看电视?	25
各种新技术对收看电视的影响	33
替代效应:信息技术替代了哪些活动?	35
电视简介	35
新技术简介	38

2 信息时代的儿童发展

电视对阅读技能的影响	45
收音机、书籍、电视和计算机的符号系统	47
小结	51
第二章 媒体暴力	53
动作—暴力规则	54
暴力电视内容	56
新技术中的暴力内容:视频游戏和虚拟现实游戏	61
技术界面的发展:从旁观到互动	65
旁观性的电视体验	65
互动体验	67
暴力是如何影响儿童的?	68
唤醒理论	69
社会认知理论:作为社会典范的暴力特性	75
培育攻击性信念和脚本	81
心理分析理论	85
媒体暴力和现实生活中的攻击性有因果关系吗?	88
审查制度或 V 芯片?	94
总结	97
第三章 粉色和蓝色媒体形象	99
信息高速公路上的粉色和蓝色信息	101
电视内容:内容分析	101
视频游戏和计算机的内容	107
作为人类经验组织者的性别	111
性别图式理论	111

电视对性别图式的影响:激活与分化	114
计算机和儿童性别图式	124
改变儿童对计算机的性别图式	131
性别图式和计算机小结	136
认知发展理论:从性别认定到性别恒常	137
性别恒常和电视内容	138
性别恒常和计算机内容	141
性别恒常小结	142
社会认知理论	142
性别角色和电视内容	144
社会认知理论和与计算机的互动	147
总结	149
第四章 黑色和白色媒体形象	151
对少数民族进行描绘的内容分析	152
少数民族电视角色的数量	153
少数民族人物的电视角色	157
电视内容分析小结	161
一种用以预测民族描绘效应的理论工具	161
电视中的种族描绘对儿童的影响	164
图式理论:构建对不同种族的信念	165
社会认知理论:儿童的角色典范	176
浸透假设:评价几个具有非定型化特点的 媒体形象	177
培育理论:培育种族信念	178

4 信息时代的儿童发展

理论发现小结	179
各种新技术带来的影响	180
总结	182
第五章 绿色媒体形象:货币的颜色	184
儿童广告的内容分析	185
商业销售技巧	189
与做广告有关的理论模型	191
广告对儿童的影响	193
关注广告	193
产品再认	195
对商业意图的理解	196
行为效应:产品购买要求与购买模式	200
儿童广告中的欺骗行为	202
消费教育节目	205
互联网上的商业广告手段	210
侵犯儿童的隐私权	211
不公正的和具有欺骗性的广告手段	212
互联网上的商业问题的解决办法	214
总结	215
第六章 媒体、公共政策和政府管理	217
概论	218
电视产业的结构状况	221
电视节目的财政基础	223
政府对电视节目和广告的管理	225

《儿童电视法》对儿童电视节目的影响	230
教育性和知识性电视节目	231
三小时规则(The Three-Hour Rule)	233
对广告的管理	240
父母的建议和节目评定	242
制作高质量电视节目的各种障碍	242
为高质量的电视节目创造一个市场	244
互动技术的含义	250
总结	251
第七章 信息高速公路的形式	253
什么是形式制作特点?	255
宏观形式特点	255
视觉微观特点	257
听觉微观特点	258
儿童的认知技能:理论基础	260
知觉:信息入口	261
注意:越过感知	262
信息的表征和记忆	264
作为输出的行为	266
认知技能小结	267
电视和计算机领域的实验研究	268
儿童对电视内容的注意和记忆	268
实验证据小结	280
制作特点和新技术	281

6 信息时代的儿童发展

形式特点的动机性	281
与计算机互动中的动作优先	283
互动经历:媒体会变为信息吗?	290
视频游戏和视觉空间技能的培养	291
编制视频游戏节目和计算机编程:心灵的窗口	295
虚拟现实游戏经历:未来的行为表征	298
总结	299
第八章 教育性媒体	301
什么是教育性电视节目或计算机教育软件?	302
教育性电视节目的历史	304
有效的教育性电视节目和计算机教育软件的特性	311
与年龄相适宜的内容	312
与性别和种族相适宜的内容	317
知觉突显制作技巧	318
可理解的语言	318
互动作用	319
重复	320
熟悉的主持人和角色	320
熟悉的场景	321
主题	321
学习是快乐的!	322
多媒体学习环境	323
教育性电视节目的效力	324
对《芝麻街》节目的评价	325

可理解的假设	334
对《校园摇滚》节目的评价	336
对其他教育性节目的评价	340
教育性电视节目小结	342
计算机教育软件的效力	343
互联网上的教育途径	347
总结	350
第九章 公益性的和富有想像力的媒体	352
什么是公益性行为?	353
对众多电视节目的各种内容分析研究	354
收看电视能提高儿童的公益性行为吗?	358
旨在提高公益性活动的言语标记和角色扮演	361
旨在帮助理解的内容预习和内容复习	366
混杂信息:兼有公益性内容和攻击性内容	368
公益性电视节目的有效呈现形式	372
电视内容对儿童想像力的影响	374
公益性效应小结	382
新技术和儿童的公益性行为	384
合作的和协作的多种计算机活动	385
各种新技术小结	391
计算机上的想像活动	392
在互联网上进行交流	393
总结	395
第十章 信息技术的聚合	397

8 信息时代的儿童发展

内容	399
监管法则和解除监管	402
信息但递的技术性变化	403
高清晰电视	404
互动电视	406
虚拟现实接口	407
传递方式变化小结	408
无所不在的接入	408
教育性和公益性内容	411
对思维形式的潜在意义	414
总结	416
术语	418
参考文献	431
致谢	470
作者索引	473
主题索引	488
译后记	504

序

xvii

上个星期我为我的小儿儿子订购了一套软件游戏,这个游戏是在探索太阳系内部的情境中来发展人的数学技能的。我的小儿子在数学上缺乏自信,所以我想在令人愉快的游戏当中,他会轻松地 from 问题解决技能的练习机会中受益的。(我也为自己订购了一套计算机软件来打发我的“闲暇”时光。)后来,我和两个儿子一起观看了 NCAA 篮球赛的决赛,他们两个像我一样还是狂人篮球联赛 (March Madness) 的忠实观众。我们还一起观看了一集《星舰迷航记》(Star Trek) 节目,这是我们每周都要一起分享的活动。我耐心地听着布赖恩说他“非常,非常”想看一部已经出了宣传预告片的电影——是一部显然不适合 10 岁孩子观看的影片。昨天,我帮他的哥哥斯科特在互联网上搜索有关班级计划的信息。我的妻子也录下了公共广播电视台播放的一个关于托马斯·杰弗逊的特别节目,想在适当的时候与孩子们一起观看。

就像我的父母亲很难想像没有电或冰箱的家庭生活该是怎样的一样,对我来讲很难想像没有信息技术的家庭生活会是怎样的。然而,与电和冰箱不一样,信息技术的本质和范围——以及对我们的影响——还在不断地发展变化。有线电视为那些购买它的人们提供了史无前例的种类多样化的娱乐和教育性节目,这种状况还

2 信息时代的儿童发展

将继续发展、拓宽。万维网给人们提供了接触扩展的知识和信息网络的途径——这其中也伴随着广告、极端的花言巧语和色情。计算机软件允许人们能编辑图片和视频影像、创作音乐和艺术品、管理个人财务、与世界范围内的其他人进行交流(通过电子邮件和聊天室),并且能进行个人和职业追求的不断发展。随着虚拟现实技术的出现,用户可以根据需求来全方位地探索人类体验。每一项技术成果,以及其他处于开发过程中的技术,正在时刻改变着我们的生活。想要了解这些技术对儿童和我们成年人的影响作用就如同人们要试着击中一个快速移动着的目标一样具有挑战性。

在《信息时代的儿童发展》一书中,桑德拉·卡尔弗特带着深思熟虑和敏锐的洞察力迎接了这个挑战。作为关注媒体影响儿童问题的一位著作颇丰的研究者,卡尔弗特博士对目前已有的和即将出现的影响儿童生活的各种信息技术进行了描述,并对这些技术产生的影响到底意味着什么进行了总结,而且就这些技术对父母、教师和政策制定者的意义所在进行了讨论。她在做这一切的时候,一方面是很兴奋的,因为作为一名普通人她看到那些尖端技术已经逐渐进入到了孩子们所在的家庭和学校中了,另一方面她也心存许多担忧,因为她是一位对儿童成长悉心关注的发展研究学者。由于新技术已经出现在人们的家庭生活中,因此对只读光盘存储器、虚拟现实接口和计算机游戏对儿童的影响的研究就是具有突破性的研究工作。据此,卡尔弗特博士花费很多笔墨来讨论已有多年研究历史的电视对人们的影响作用的研究,并且用具有创见性的探索来说明这个研究的意义不仅在于关注电视对儿童的影响,也关注其他技术对儿童的影响。由于研究发现使我们了解