



学前儿童使用手游动漫 资源现状调查与对策建议 ——以江苏省徐州市区为例

嵇 辉

(徐州幼儿师范高等专科学校, 江苏徐州 221000)

摘 要:学前儿童玩手机游戏、看手机动漫的情况越来越多普遍。通过对徐州市区学前儿童使用手游动漫资源的调查发现,学前儿童使用手游动漫资源的年龄有差异,内容有隐患,使用时间不科学,家长的认识存在偏差,使用过程的干预指导不到位。根据存在的问题,需要帮助家长树立对手游动漫的科学观念,学会合理安排学前儿童使用手游动漫资源的时间,有效干预手游动漫资源内容,综合运用多种教育手段,防止手游动漫唯一化,发挥手游动漫资源对学前儿童的教育性,减少负面效应。

关键词: 学前儿童;手游动漫资源;现状调查;对策

中图分类号: G612

文献标识码: A

文章编号: 2095—770X(2018)01—0088—04

PDF 获取: <http://sxxqsfxj.ijournal.cn/ch/index.asp>

doi: 10.11995/j.issn.2095—770X.2018.01.021

Investigation and Countermeasure of Preschool Children's Mobile Play and Animation Resources —Taking Xuzhou City in Jiangsu as an Example

J I Hui

(Xuzhou Kindergarten Teachers College, Xuzhou 221000, China)

Abstract: It is more and more common that preschool children like playing mobile plays and watching mobile animations in recent days. Through the investing of children's mobile play and animation resources in Xuzhou, this paper finds out that the preschool children's involvement of mobile play and animation resources varies in age, the allocation of time is not reasonable, and parents' understanding is not correct and the guidance is not accurate. On this basis, efforts should be made to help parents set up scientific concept, learn to arrangement time for children appropriately, and effectively interfere in the contents of animation resources. Various educational strategies should be adopted comprehensively to give full play of the educational value of animation resources and reduce the negative effects.

Key words: preschool children; mobile play and animate resources; investigation to the present situation; countermeasure

随着智能手机的普及,手机游戏和手机动漫作为高科技的产物,具有形象性、趣味性和易操作等特点,不仅作为一种成人的娱乐手段,也走进了学前儿童的日常生活中。合理使用手机游戏动漫资源,对

学前儿童身心发展、潜力开发起到助力的作用,反之,则可能对他们的成长产生负面效应^[1]。

本文以江苏省徐州市区为例,通过对学前儿童玩手机游戏与看手机动漫的时长、频次、家长态度取

向以及干预指导等方面进行了调查,了解手游动漫资源的使用情况。

一、研究方法

(一)研究取样

本研究随机抽取江苏省徐州市云龙区、鼓楼区、泉山区 3 个城区共 9 所幼儿园 569 名幼儿园家长,发放 569 份《徐州市学前儿童玩手机游戏、看手机动漫的调查问卷》,回收有效问卷 491 份。

(二)研究工具

通过家长匿名填写问卷,主要了解了学前儿童是否使用手游动漫资源、时间特征、频次、获得方式、

手游动漫资源类型、家长对待手机游戏动漫的态度倾向、家长的干预指导等方面的信息(见表 1—2)。

二、学前儿童使用手游动漫资源的现状描述

从调查的整体情况来看,从不使用手游动漫资源的学前儿童占有效样本总数的 16.3%,有过使用手游动漫资源进行娱乐学习等活动经历的学前儿童比例为 83.7%。从学前儿童各年龄段使用情况分布来看,使用手游动漫资源的小班儿童占有效样本总数的 6.3%,中班儿童占总数的 18.7%,大班儿童占总数的 28.7%。

表 1 描述统计量

	N	极小值	极大值	均值	标准差	方差
儿童年龄	3	4.00	6.00	5.0000	1.00000	1.000
行为发生量	3	31.00	141.00	88.0000	55.10898	3037.000
有效样本量	1	491.00	491.00	491.0000	.	.
没有使用经历	1	80.00	80.00	80.0000	.	.
有过使用经历	1	411.00	411.00	411.0000	.	.
有效的 N (列表状态)	1					

从使用频次来看,每周 2 次及以下的学前儿童占使用手游动漫资源儿童的比例为 58.1%,每周 3—5 次的儿童比例为 29.3%,每周超过 5 次的儿童比例占为 12.6%。

从持续时长来看,学前儿童玩手机游戏看动漫的每次时长 5 分钟之内占使用手游动漫资源儿童的比例为 21.1%,5—15 分钟学前儿童的比例为 52.3%,超过 15 分钟以上的比例为 26.6%。

从获得使用机会的方式来看,儿童主动向家长要求从而获得手游动漫机会的占使用手游动漫资源儿童的比例为 81.9%;家长因忙于事务而主动给儿童提供机会的占 4.4%;家长嫌孩子“调皮”、“吵闹”、“耽误事”、“带来麻烦”主动提供的占 4.3%;儿童趁着家长不注意,随机获得机会的比例为 8.1%,其他方式获得机会的占 1.3%。

从学前儿童接触的手游动漫的内容来看,资源庞杂,如《猫和老鼠》、《熊出没》系列和《喜羊羊与灰太狼》系列等动漫手游都是学前儿童经常接触的。从调查来看,经常玩换装、益智、模拟经营等角色类手游的儿童比例占玩手机儿童的 92.6%,也有 6.6%的学前儿童会选择激烈竞技类的手游如《植物大战僵尸》、《切水果》以及动漫来观看等,0.8%的儿童

选择成人化的、更加激烈的不宜内容。

从家长对待手游动漫的态度及干预指导方面来看,24.3%的家长对学前儿童过早接触、使用手机游戏动漫资源持反对态度,48.6%的家长持认可态度,27.1%的家长持无所谓态度。87.5%的小班儿童的手游动漫内容是由家长主动选择的,11.4%是家长根据小班儿童的要求选择并能进行干预指导,1.1%的小班儿童不需要家长帮助,自己能够选择手游动漫内容;77.9%的中大班儿童的手游动漫内容是由家长主动选择指导的,18.1%的内容是家长根据中大儿童要求选择的,4%的中大班儿童可以避开家长,自己选择手游动漫内容。

三、学前儿童使用手游动漫资源面临的问题

调查显示,手游动漫已经成为徐州市区不少学前儿童日常生活的“新伙伴”,但是,通过调查也发现学前儿童使用过程中,也存在一些问题,主要有几个方面:

(一)学前儿童使用手游动漫资源的年龄有差异

从使用行为发生量与儿童年龄关系来看,本研究假设学前儿童是否使用手游动漫资源与其年龄差

异相关,通过对样本变量做 Pearson 相关性统计, p 值为 0.040,回归分析中的 Anova^b 显示 Sig 小于 0.050,具有显著的统计学意义,说明使用手游动漫资源行为与儿童年龄相关性明显。

表 2 相关性

		儿童年龄 行为发生量			
儿童年龄	Pearson 相关性	1	0.998*		
	显著性(双侧)		0.040		
	N	3	3		
行为发生量	Pearson 相关性	0.998*	1		
	显著性(双侧)	0.040			
	N	3	3		
*. 在 0.05 水平(双侧)上显著相关。					
Anova ^b					
模型	平方和	df	均方	F	Sig.
1 回归	6050	1	6050	252.083	0.040 ^a
残差	24	1	24		
总计	6074	2			

a. 预测变量: (常量), 儿童年龄。
b. 因变量: 行为发生量。

(二) 学前儿童使用手游动漫资源的内容有隐患

手游动漫资源市场存量巨大,但质量方面良莠不齐情况突出。调查显示,学前儿童经常使用的大多数手游动漫资源的内容是比较适合儿童身心发展规律,但是,7.4%的学前儿童选择的激烈竞技或者成人化的手游动漫资源是存在一定的隐患的,以及儿童自行选择的内容,可能对儿童的发展造成不良影响,特别是对一些本身有攻击倾向的学前儿童,可能会增加他们的攻击性行为的发生率,诱发更多的非社会性行为情绪行为障碍问题。

(三) 学前儿童使用手游动漫资源时间不科学

家长对学前儿童使用手游动漫的时间没有严格的规定,使用手游动漫资源大多集中在从幼儿园回来之后、每天晚上饭前饭后和周末,使用时间并不固定,随意性比较大,不利于儿童良好的生活规律的培养。12.6%的学前儿童使用手游动漫资源每周超过 5 次,有 26.6%的学前儿童每次时间在 15 分钟以上。4.3%的儿童家长把让孩子使用手游动漫当作是减少麻烦的手段,因此,在使用时间的控制方面处于失控的状态。

(四) 家长对学前儿童使用手游动漫资源的认识有偏差,干预指导不到位

24.3%的学前儿童家长反对使用儿童手游动漫

资源,说明他们对这种资源的认识过于绝对化,反而会让儿童更加好奇,有意避开家长,去尝试无论是否适宜的手游动漫资源。这类家长实际上忽略了这种资源的优点;有的家长因为嫌孩子“调皮吵闹”、“耽误事”、“带来麻烦”等原因,主动提供手机给儿童,把孩子玩手机游戏、看手机动漫当作是减少麻烦的手段,有的家长持无所谓态度,这两类家长的行为都是源于对手游动漫资源的弊端认识不清造成的,他们采取放任的态度,没有干预指导儿童的使用行为,不能有意控制儿童的使用时间,无法干预指导资源内容,很容易使这种资源的弊端影响被扩大化。

另外,对于那些儿童避开家长,自己选择手游动漫内容的情况,反映了家长在监督干预资源方面存在不作为的问题。而且,由于儿童缺乏甄别能力,如果家长没有及时干预,不适宜学前儿童的手游动漫资源对其发展同样会造成不良影响^[2]。

四、解决对策

(一) 纠正家长对手游动漫资源的认识偏差,树立科学认识观

解决学前儿童在使用手游动漫资源过程中存在的问题,首要就是要帮助家长对其树立正确的认识观。目前,儿童手游动漫资源丰富,触手可得,但是,到底应该怎样科学认识、正确对待这个比较新生的事物,不少家长并不了解,或者想要了解但是缺乏有效的渠道,无论是幼儿园机构、社区还是媒体,都没有做好足够的宣传教育。

因此,幼儿园等各种托幼机构需要帮助家长树立学前儿童使用手游动漫资源的科学认识。通过家长学校、家长教育活动周、幼儿园展板专栏、活动室室外墙饰,社区可以通过公益讲座、社区知识宣传栏等方式,加大宣传普及力度,帮助家长认识到,手游动漫资源充满儿童的生活是现代与未来社会的必然趋势,但是,手游动漫资源同样是一把双刃剑,合理使用可以开发学前儿童心智和潜力,促进儿童心理特征的完善发展,使用不当则可能诱发学前儿童的如近视、发育不良等生理健康问题和攻击、孤僻、自私、冷漠等社会性方面的问题。如果家长采取避而不见的鸵鸟做法,禁止儿童接触显然是不明智的做法,但是,如果采取放任的态度,或者把手游动漫作为让儿童闭嘴或停止打闹的万能遥控器,让儿童在失控状态下盲目使用这种资源也是不正确的。

(二)家长需要合理安排学前儿童使用手游动漫资源的时间

从调查结果看,学前儿童使用手游动漫的时间多样化,有些儿童使用时间不符合其年龄特点,而且,学前儿童自制力水平低,如果没有人约束,有26.6%的学前儿童使用时间超过15分钟以上,使用时间太长,就会对身体发育产生不良影响。所以,家长需要根据年龄特点,为孩子制定合理的使用计划。对儿童使用手游动漫的频率、时间段进行规律化设计,例如,可以设计在晚饭前或者晚饭后的一段时间,每周不超过3次,时间长度小班儿童不超过10分钟,中大班儿童不超过15分钟,并注意中途休息。还要注意的,在学前儿童玩手游看手机动漫的时候,应该有家长陪伴,既有利于控制时间和内容的干预指导,也可以共享亲子快乐。

(三)家长需要综合运用多种教育手段,防止手游动漫唯一化

调查发现,有些学前儿童使用手游动漫资源频次比较偏高,时间也偏长,其中一个重要原因是家庭生活娱乐教育方式单一,缺乏多样化的手段。因此,家长在直接控制儿童使用时间、频次基础上,更加需要适当安排孩子通过其他途径来娱乐、学习和生活,例如,和孩子一起做一些户外或户内活动,如运动、亲子游戏、简答的家务劳动、出门和小伙伴进行社会交往活动等等,和孩子一起分享优秀的儿童影视作品,重视亲子阅读,经常向孩子推荐并和他们分享适合他们口味的故事绘本,这样可以有效地防止学前儿童沉迷手游动漫当中,防止手游动漫成为他们唯一的伙伴。

(四)家长需要帮助学前儿童甄别手游动漫资源内容

手游动漫资源数量繁杂,类型繁多,质量参差不齐,商业化的特征明显。那么,什么资源更加适合学前儿童的发展,家长就非常有必要进行认真仔细的甄别。

从调查情况看,家长在帮助学前儿童选择内容占据主动地位,所以,家长需要有意识、有能力、负责任的对各种资源的利弊甄别,做出选择,这与家长的文化程度和责任心有一定的关系。儿童避开家长自己选择的手游动漫资源,家长更需要及时关注、监督和干预指导,对资源进行甄别和筛选,删去不合适的资源,因为学前儿童还不具备辨别是非的能力,而且,家长不要一味地迁就孩子赶时髦的要求,有时候是一些“赶时髦”的内容,不一定适合那个年龄阶段的孩子,而是要坚持教育和娱乐相结合的原则,为学前儿童要多甄选有价值的手游动漫资源。

(五)家长需要做好使用手游动漫资源的榜样示范

在手游资源使用的问题上,家长也需要树立正确的、健康的榜样观念,注意对孩子的影响。如果父母比较喜欢手游动漫,每天在家里面都是抱着手机,沉迷手游动漫或者手机网络或者喜欢暴力游戏,实际上会给学前儿童树立一个不良的反面例子,容易诱发他们高频次、长时间的使用手游动漫资源以及对不良资源的“神往”。所以,父母要建立健康的生活方式,放下手机,多学习、健身、旅游、阅读等,以身作则,用积极的、丰富多彩的生活方式,为学前儿童做好示范作用^[3]。

[参考文献]

- [1] 马红亮. 电子游戏面面观[J]. 少年儿童研究, 2012(17).
- [2] 李敏谊,王泉. 3~6岁幼儿在家中使用多媒体情况的调查研究——来自北京市的案例[J]. 教育学报, 2014(12).
- [3] 鲁如艳. 家庭环境与幼儿说谎的关系:幼儿性别的调节作用[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(7).

[责任编辑 李兆平]