

# 人机强交互环境对儿童青少年认知控制的影响 与干预研究

September 13, 2018



# 目 录

1	引言	5
2	人机强交互环境	9
2.1	定义	10
2.2	特征	10
2.3	影响	10
3	认知控制	11
3.1	定义	12
3.2	国内外研究现状	12
3.3	内容	12
3.4	特征	12
4	在线社交对儿童青少年认知控制的影响	13
4.1	在线社交兴起的背景及对人们工作生活的影响（可稍后补充）	14
4.2	在线社交的定义、特征特征	14
4.3	哪些方面与儿童青少年认知发生联系，结合到认知控制的影响是怎样的	14
4.4	新的值得关注的现象：社交成瘾？	14
5	电子游戏对儿童青少年认知控制的影响	15
5.1	电子游戏定义、分类、人机强交互环境下的电子游戏有什么新特征	16
5.2	对认知控制的影响（双刃剑、好坏两方面）	16
5.3	最为关注的社会问题：游戏成瘾	16
5.3.1	游戏成瘾的定义、表现	16
5.3.2	游戏成瘾影响，侧重于认知控制方面的影响	16
6	干预（待补充）	17



# 第 1 章 引言

本节中，我们将...

在[1] 中, Bavelier 等人提出, .....





## 第 2 章 人机交互环境

## 2.1 定义

## 2.2 特征

## 2.3 影响

## 第 3 章 认知控制

### 3.1 定义

### 3.2 国内外研究现状

### 3.3 内容

### 3.4 特征

## 第 4 章 在线社交对儿童青少年认知控制的影响

- 4.1 在线社交兴起的背景及对人们工作生活的影响（可稍后补充）
- 4.2 在线社交的定义、特征特征
- 4.3 哪些方面与儿童青少年认知发生联系，结合到认知控制的影响是怎样的
- 4.4 新的值得关注的现象：社交成瘾？

## 第 5 章 电子游戏对儿童青少年认知控制的影响

- 5.1 电子游戏定义、分类、人机强交互环境下的电子游戏有什么新特征
- 5.2 对认知控制的影响（双刃剑、好坏两方面）
- 5.3 最为关注的社会问题：游戏成瘾
  - 5.3.1 游戏成瘾的定义、表现
  - 5.3.2 游戏成瘾影响，侧重于认知控制方面的影响



## 第 6 章 干预（待补充）

（待补充）

## 参考文献

- [1] D. Bavelier, C. S. Green, D. H. Han, P. F. Renshaw, M. M. Merzenich, and D. A. Gentile. Brains on video games. *Nature Reviews Neuroscience*, 2011.