# 虚拟互动场域中学前儿童社会情感表达的异化风险与对策研究

李思睿，王婧瑜，程嘉敏

江西科技师范大学　江西南昌

【摘要】数字媒介正在进入学前儿童的日常生活，该过程给儿童的社会情感发展带来新挑战；本研究采用问卷调查以及访谈法，分析 199 名学前儿童的媒介使用情况以及社会情感表达水平：其一，儿童社会情感能力是中等水平，情绪调节能力最弱；其二，几类媒介使用都与社会情感能力呈负相关，短视频对情绪调节的负面影响最突出；其三，家长干预方式的效果差别很大，向孩子解释规则以及后果的家长，他们的孩子在多项能力上得分更高，单纯限制时间这一做法则没有明显效果。结合上述发现，本研究从家庭教养、虚实衔接以及家园协同三个方向提出建议，以防范儿童情感表达的异化风险。

【关键词】虚拟互动场域；社会情感表达；异化风险；学前儿童

【基金项目】江西科技师范大学大学生创新训练计划项目（S202511318115）：社交茧房：虚拟互动场域中学前儿童社会情感表达异化风险与教育干预研究

【收稿日期】2026 年 9 月 12 日　【出刊日期】2026 年 10 月 13 日　【DOI】10.12208/j.ije.20260136

## Alienation risks and countermeasures for preschoolers' social-emotional expression in virtual interaction field

*Sirui Li, Jingyu Wang, Jiamin Cheng*

*Jiangxi Science and Technology Normal University, Nanchang, Jiangxi*

【**Abstract**】Digital media are increasingly entering preschoolers' daily lives, bringing new challenges to their social-emotional development. Using questionnaires and interviews, this study analyzed the media use and social-emotional expression levels of 199 preschoolers. First, children's social-emotional competence was at a moderate level, with emotion regulation being the weakest. Second, several types of media use were negatively correlated with social-emotional competence, and short videos had the most prominent negative impact on emotion regulation. Third, the effects of parental intervention varied greatly: children of parents who explained rules and consequences scored higher in multiple abilities, whereas merely limiting screen time had no significant effect. Based on these findings, this study proposes recommendations in three directions—family parenting, virtual-real connection, and home-kindergarten collaboration—to prevent the alienation risk in children's emotional expression.

【**keywords**】Virtual interaction field; Social-emotional expression; Alienation risk; Preschool children

## 1 问题的提出

数字技术催生出虚拟互动这种新形态，短视频等是学前儿童经常接触的活动方式，与传统媒介不同，虚拟互动具有即时反馈、算法推荐以及碎片化内容这些特点[1]，儿童不是只作为观看者，而是作为主动参与者[2]，该参与方式会改变儿童获取情绪体验的途径，并会改变儿童理解社会规则的途径。

社会情感能力是儿童理解和调控情绪以及建立人际关系的关键能力[3]。若儿童长期泡在虚拟互动里，他们自然、情境化的情绪表达就可能会出现“异化”[4]，也就是表达方式变得失真、机械。不过，本研究说的“异化”并不是指一定会产生负面结果，而是关注在特定媒介内容、使用方式和家庭教育这几个因素共同作用下，可能出现的风险倾向。

家庭是儿童媒介使用的首要环境。现有研究对虚拟互动到底怎么影响情感表达讨论较少，而且干预策略大多停在理论层面，缺乏实际操作。因此，本研究回答以下问题：儿童社会情感表达的异化有哪些表现和风险特征？不同媒介使用特征跟社会情感能力是什么关系？家庭媒介干预方式跟儿童社会情感能力又是什么关系？又有哪些可行的教育干预措施？

## 2 研究方法

本研究采用问卷与访谈结合的研究方法，先通过问卷把握虚拟互动场域中学前儿童社会情感能力水平及其与媒介使用的关系，再通过访谈深入了解家长的媒介教育与儿童情感行为的具体表现。

2.1 研究对象

（1）问卷调查对象：问卷调查采用方便抽样，通过问卷星在城区幼儿园家长群发放，回收问卷 199 份，样本以 3-6 岁学龄前儿童为主（见表 1）。

**表 1　样本信息**

| 项目 | 类别 | 人数 | 百分比（%） |
|---|---|---|---|
| 性别 | 男 | 105 | 52.8 |
| | 女 | 94 | 47.2 |
| 年龄 | 3-4 岁 | 116 | 58.3 |
| | 5 岁 | 59 | 29.6 |
| | 6 岁 | 20 | 10.1 |
| | 7 岁以上 | 4 | 2.1 |
| 照料人 | 父亲 | 29 | 14.6 |
| | 母亲 | 160 | 80.4 |
| | 其他 | 10 | 5 |
| 照料人学历 | 大专以下 | 25 | 12.6 |
| | 大专 | 67 | 33.7 |
| | 本科 | 94 | 47.2 |
| | 硕士及以上 | 13 | 6.5 |

（2）访谈调查对象：从问卷受访者中选取 28 位家长进行半结构化访谈，兼顾子女媒介使用水平和居住地差异。

2.2 研究工具

（1）调查问卷是研究团队参考文献并结合预调研自编而成，该问卷共分为四个部分：第一部分是收集儿童和家庭的信息；第二部分用于调查媒介使用情况，该部分按短视频、互动游戏、社交软件以及电视四类媒介，分别了解使用时长、时段、伴随行为、内容偏好以及使用习惯；第三部分是测量儿童社会情感表达能力，该部分在《儿童社会情感能力量表》以及《社会情感能力问卷》基础上进行修订，涵盖了情绪调节、情感表达、人际互动、同伴关系以及规则遵守五个维度，部分题目采用反向计分；该量表采用 Likert5 点计分（1=从不，5=总是），得分越高代表能力越强；该量表的 Cronbach's α 系数是 0.903，信度良好；预测试后，研究团队将反向表述题目进行优化；第四部分是调查家庭媒介教育以及干预情况。

（2）访谈提纲是围绕家长对媒介使用的认知、儿童情感行为变化以及干预策略进行编制，该访谈采用线上线下结合方式，单次访谈约 30 分钟，研究团队在知情同意后录音。

2.3 数据处理

本研究问卷数据采用 SPSS 26.0 进行描述性统计、t 检验/ANOVA 及斯皮尔曼相关分析，访谈数据采用主题分析法对 28 份访谈录音逐字转录分析，隐去个人信息并以编号标识，确保匿名性。

## 3 研究结果与分析

3.1 儿童虚拟互动媒介使用现状

儿童媒介使用以电视为主，短视频和互动游戏渗透率高，单次多为 10-60 分钟。内容偏好上，电视以动画卡通为主，短视频以搞笑娱乐类为主，互动游戏以角色扮演类为主。25.6%儿童模仿视频动作，23.2%在游戏中倾向延长时间（见表 2）。

**表 2　儿童媒介使用特征**

| 类型（多选） | 人数使用占比（%） | 使用时长 | 内容偏好 | 伴随行为 |
|---|---|---|---|---|
| 短视频 | 37.7 | 10-60 分钟（78.7%） | 搞笑娱乐类（58.7%） | 模仿动作/舞蹈（25.6%）、记住博主（21.1%） |
| 互动游戏 | 28.1 | 10-60 分钟（82.1%） | 角色扮演类（33.9%） | 要求延长时长（23.2%）、完成任务后兴奋（25.0%） |
| 社交类 | 10.1 | 30 分钟以内（80.0%） | - | 亲情视频通话（50.0%） |
| 电视 | 78.4 | 10-60 分钟（89.8%） | 动画卡通类（71.2%） | 记住角色/情节（41.7%）、模仿行为（27.6%） |
| 其他 | 10.1 | - | - | - |

3.2 虚拟互动媒介使用与社会情感能力的关联

（1）儿童社会情感能力发展水平

在五个维度中，“规则遵守”得分最高，“情绪调节得分最低”，“情感表达”次之（见表 3），儿童社会情感能力总体处于中等水平。

（2）媒介使用习惯和社会情感能力

短视频使用与规则遵守之间呈显著负相关，互动游戏与同伴关系之间呈显著负相关，电视观看时长与情绪调节之间呈显著负相关。在短视频使用习惯中，模仿行为的负向关联最为突出，其余习惯变量均无显著

关联（见表 4）。

（3）家庭干预方式与社会情感能力

家长采取“解释规则和后果”的方式与人际互动、同伴关系、规则遵守及情感表达均呈显著正相关；“限制时间”等控制性策略与各维度均无关联。

3.3 差异性检验

儿童社会情感能力总分在性别和年龄上都没有显著差异，但家长学历的影响较为显著（见表 6）。

表 3　社会情感能力（$\bar{x}\pm s$）

| 维度 | 最小值 | 最大值 | M±SD |
|---|---|---|---|
| 情绪调节 | 8.00 | 23.00 | 14.92±2.78 |
| 情感表达 | 8.00 | 24.00 | 16.36±3.28 |
| 人际互动 | 10.00 | 25.00 | 17.55±3.63 |
| 同伴关系 | 6.00 | 25.00 | 16.75±3.93 |
| 规则遵守 | 9.00 | 25.00 | 18.34±3.95 |

表 4　媒介使用习惯与社会情感能力

| 变量 | 短视频 | 短视频模仿 | 互动游戏 | 社交软件 | 电视节目 | 电视时长 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 人际互动 | -0.063 | -0.143 | -0.105 | 0.062 | 0.031 | -0.036 |
| 同伴关系 | -0.143 | -0.126 | -0.155* | -0.005 | 0.034 | -0.111 |
| 规则遵守 | -0.204** | -0.171 | -0.125 | 0.119 | 0.086 | -0.131 |
| 情绪调节 | -0.024 | -0.360** | -0.040 | 0.029 | -0.044 | -0.165* |
| 情感表达 | 0.016 | -0.061 | -0.073 | -0.017 | 0.045 | 0.017 |

注：*表示 P <0.05，**表示 P <0.01；下同

表 5　家庭干预方式与社会情感能力

| 变量 | 限制时间 | 转移注意 | 解释规则和后果 | 筛选内容 | 寻求帮助 |
|---|---|---|---|---|---|
| 人际互动 | -0.062 | -0.002 | 0.189** | 0.025 | 0.040 |
| 同伴关系 | -0.074 | -0.005 | 0.188* | -0.019 | 0.081 |
| 规则遵守 | -0.048 | 0.051 | 0.2333** | 0.013 | -0.013 |
| 情绪调节 | -0.077 | 0.051 | -0.012 | -0.007 | 0.190** |
| 情感表达 | -0.025 | -0.011 | 0.231** | 0.085 | 0.034 |
| 总分 | -0.070 | 0.020 | 0.214** | 0.023 | 0.073 |

表 6　儿童人口学特征与社会情感能力的差异

| 变量 | 分类 | F/t | P |
|---|---|---|---|
| 孩子性别 | 男<br>女 | -0.951 | 0.343 |
| 年龄 | 3-4 岁<br>5 岁<br>6 岁<br>7 岁及以上 | 1.901 | 0.131 |
| 家长学历 | 大专以下<br>大专<br>本科<br>硕士及以上 | 4.389 | 0.009 |

注：受篇幅限制，本表仅呈现差异检验的 F/t 值与 P 值，下同。

各类媒介使用时长在儿童社会情感能力总分上均未呈现显著差异，表明媒介使用时长本身不是导致社会情感能力差异的关键因素（见表 7）。

家长认为电子媒介对孩子“影响很大”组的儿童得分较高，“完全没影响”组得分相对较低，整体上不同认知分组的社会情感总分存在差异。而在影响儿童健康使用电子媒介的关键因素中，选择“家长的引导与家庭环境”的家长，其子女社会情感总分显著高于未选组，说明家长对自身引导作用的认知与儿童实际发展水平密切相关（见表 8）。

**表 7　媒介使用时长的差异**

| 变量 | 时长（min） | F/t | P |
|---|---|---|---|
| 短视频平台 | 0-10<br>10-30<br>31-60<br>61-120<br>120- | 0.72 | 0.756 |
| 互动游戏 | 0-10<br>10-30<br>31-60<br>61-120<br>120- | 1.419 | 0.241 |
| 社交类软件 | 0-10<br>10-30<br>31-60<br>61-120<br>120- | 0.007 | 0.993 |
| 电视节目 | 0-10<br>10-30<br>31-60<br>61-120<br>120- | 0.790 | 0.534 |

**表 8　家长媒介认知与社会情感能力的差异**

| 变量 | 分类 | F/t | P |
|---|---|---|---|
| 家长的引导与家庭环境 | 未选中<br>选中 | -2.826 | 0.005 |
| 儿童自身的媒介素养 | 未选中<br>选中 | -0.289 | 0.773 |
| 学校与社区的协同教育 | 未选中<br>选中 | -0.225 | 0.822 |
| 平台的技术与内容设计 | 未选中<br>选中 | -1.784 | 0.076 |
| 家长认为电子媒介对孩子生活的影响程度 | 完全没影响<br>影响较小<br>影响一般<br>影响较大<br>影响很大 | 2.809 | 0.027 |

注：*P<0.05，**P<0.01；该题为多选题，各因素分别按照“选中”和“未选中”进行分组分析。

### 3.4 虚拟互动中儿童社会情感的质性分析

结合问卷数据与访谈资料，我们有以下发现：

（1）情绪调节困难。问卷结果显示，情绪调节维度得分是最低的，电视使用时长与该维度呈显著负相关；访谈进一步揭示，部分儿童对虚拟内容产生较强持续性观看需求，有家长提到“起床看、吃饭看、洗澡看”，活动终止时，儿童容易出现哭闹等强烈反应，并且难以平稳过渡。

（2）情感表达与模仿出现分化。情感表达维度得分同样偏低，该维度与各媒介变量相关均不显著，说明媒介对情感表达的影响并非普遍；访谈也印证该判断，部分儿童能够把动画中的情感迁移到日常生活中，也有一部分儿童更倾向模仿身边真实人物的言行。

（3）家庭媒介教育方式存在差异。结果显示“解释规则以及后果”与人际互动、同伴关系、规则遵守、情感表达以及总分均呈正相关，“限制时间”等策略与各维度无显著关联；访谈资料补充，部分家长不是单纯限制媒介使用时长，而是通过解释原因等方式引导儿童[5]，有家长表示会提前约定，也有家长表示更多采用时间控制管理。

## 4 讨论

### 4.1 社会情感能力发展不均衡与异化风险初步显现

在社会情感能力五个维度中，规则遵守得分最高，而情绪调节与情感表达得分位居最后，该结果与既有研究[6]一致，儿童表面能够维持社会规则，但其内在的情感表达与调节有异化风险。

### 4.2 不同媒介对社会情感能力的影响存在差异

不同媒介对社会情感能力的影响有差异：短视频使用与规则遵守呈显著负相关，互动游戏与同伴关系呈显著负相关，电视时长与情绪调节呈负相关。表 7 进行了佐证，各类媒介的使用时长在社会情感能力上均无差异，根源并非使用多久。

结合访谈资料儿童“不知道积分有什么用但拿到就非常开心”的表现，揭示了虚拟规则将行为价值从“认同”偏移为“回报”，进而影响交往动机和同伴关系。既有研究认为互动媒介有正向作用[7]，但本研究发现正向还是负向，并不取决于媒介技术，而取决于媒介属性与儿童心理特征之间的交互方式。这一点也可以解释，为什么本研究中媒介使用时长始终不显著。

### 4.3 模仿行为对真实情感加工的侵蚀

在短视频使用习惯中，模仿行为与情绪调节呈负相关，这说明模仿与情绪调节有紧密的关系；差异分析也支持该判断，短视频不同使用时长的儿童在社会情感能力上并无显著差异，问题在于观看之后的行为。观看一旦从被动转为主动，儿童就会将虚拟情境的表达方式带入自身；一位家长在访谈中提到，“孩子看到镜头就表现得更好……像在表演”，该说法揭示了本质：情感从真实体验转向虚假表演，儿童在模仿中逐渐脱离对现实情境的细腻感知，在面对真实挫折时，缺乏有效情绪自我调节能力。

### 4.4 家庭媒介教育的差异效果

问卷与访谈共同佐证家庭干预方式在儿童应对风险时有两种效果：家长采取“解释规则以及后果”的方式与人际互动、同伴关系、规则遵守以及情感表达均呈正相关，这说明解释性策略能帮助儿童厘清虚拟和现实边界；“限制时间”等策略与各维度均无显著关联，该结果印证周桐帆[8]的发现，家长有监管意识，但缺乏解释以及陪伴，那这种监管也会起反作用。

表 8 也能证明：选择“家长引导与家庭环境”为关键的家长，其子女社会情感能力总分高于未选组。这种差异的关键是“如何引导”，意识到家庭引导重要性的家长更倾向用解释与协商等策略；媒介使用时长始终没有显著关系，也印证解释型策略的有效性——通过解释、共同制定规则，帮助儿童把外部约束转化为内在准则。

## 5 建议

### 5.1 调整家庭媒介教养方式，重视儿童使用过程中的陪伴与引导

家长应将媒介管理的重点从控制时长转为提升质量。采取解释型策略的家长，其孩子在人际互动、同伴关系、规则遵守和情感表达上得分更高；单纯限制时间则没有表现出正向效果。这说明家长在制定媒介使用规则时，增加解释和交流是有必要的。家长规定媒介使用时长时，不妨告诉孩子为什么，而不是简单要求停止。孩子因为游戏失败或视频内容产生情绪时，帮他说出自己的感受，再讨论更合适的处理方式。

家长要适当参与孩子的媒介使用，一起观看讨论，而不是完全丢给孩子，尤其是短视频和互动游戏，要多留意孩子经常看的内容和易模仿的行为，及时告诉孩子哪些行为可以模仿，哪些不可以。这样做既能减少只禁止带来的对抗，也能帮孩子逐渐形成自己的判断。

### 5.2 重视虚拟经验与现实生活的联系，为儿童提供更多真实交往机会

儿童在电子媒介中能够看到大量人物之间的交流、冲突以及情绪表达，不过这些内容与真实生活中的人

际交往仍有区别，家长和教师要帮助孩子理解这种区别，而不是让孩子简单模仿。家长和教师也要给孩子保留足够的现实活动时间，户外游戏以及家庭劳动等活动都能提供真实交流机会。孩子在真实情境中需要等待、分享、合作以及解决矛盾，这些经历是必不可少的。

5.3 完善家园之间的媒介教育配合

家庭是儿童媒介使用的主要场所，而幼儿园是能发挥作用的重要场所，它通过家园沟通，向家长提供简单具体的媒介教育建议。家长和教师对媒介使用的要求若相差太大，那孩子容易出现规则混淆。儿童所处的媒介环境需要家庭、幼儿园以及平台共同关注。家长负责日常陪伴引导，幼儿园负责教育、家园沟通，平台则提供适合儿童年龄的内容和必要保护，三方相互配合，才能营造更健康的媒介使用环境。

## 参考文献

[1] OSHER D, KIDRON Y, BRACKETT M, et al. Advancing the science and practice of social and emotional learning: looking back and moving forward[J]. Review of Research in Education, 2016, 40(1):644-68

[2] 周莹,傅瑜.学前儿童的新媒介生活:短视频的异化渗透[J].媒介批评,2023,(1):425-440.

[3] 王琳琳,周慧敏,吴贵芊,等.学前融合教育对幼儿社会情感能力的影响:基于角色理论的分析[J].学前教育研究,2023,(8):10-20.

[4] 洪亚星,董小玉.从“童年的消逝”到儿童的“数字圈地”[J].新闻爱好者,2015,(12):34-37.

[5] 李娟,黄鼎文,赵雅男,等.3～6岁儿童社会—情绪能力的发展现状与特点——以上海市7所幼儿园为例[J].学前教育研究,2023,(6):53-69.

[6] 刘佳,高敏.短视频对家长家庭教育的影响与治理[J].武汉科技大学学报(社会科学版),2024,26(5):85-96.

[7] 何亚利.3-6 岁幼儿电子媒介使用时间对社会情感能力的影响研究:执行功能的中介作用和家长媒介参与的调节作用[D]. 喀什:喀什大学,2025.

[8] 周桐帆.新媒体时代幼儿电子媒介使用现状及影响因素研究[D]. 沈阳:沈阳师范大学,2022.

**版权声明：**©2026 作者与开放获取期刊研究中心（OAJRC）所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

OPEN ACCESS