

电脑游戏成瘾与网络关系成瘾倾向相关因素比较

黄峥, 钱铭怡, 易春丽, 聂晶, 邓晶, 章晓云

(北京大学心理学系, 北京 100871)

【摘要】 目的: 旨在对电脑游戏成瘾和网络关系成瘾两种倾向的相关人格特质、情绪和认知因素进行考察。方法: 采用问卷调查法, 使用游戏成瘾量表、关系成瘾量表、感觉寻求问卷、成就动机量表、自尊问卷、大学生羞耻量表、贝克抑郁量表、艾森克人格问卷和自编认知问卷, 对北京市 184 名大学生进行考察。结果: 电脑游戏成瘾的倾向与感觉寻求、成就动机、对人际交往中自我和环境的负性评价以及对个人才智的正性评价这五个方面具有显著的正相关 ($P < 0.001$), 与羞耻之间的相关也达到了 $P < 0.05$ 的显著性水平; 网络关系成瘾倾向与自尊、羞耻、外向性三个方面显示出显著的正相关 ($P < 0.01$), 与神经质的人格特点显示出显著负相关 ($P < 0.01$)。结论: 两种成瘾倾向在成因和影响方面存在显著的差异。电脑游戏成瘾的病理性倾向更明显, 对于大学生的功能损害更严重。

【关键词】 电脑游戏成瘾; 网络关系成瘾; 人格特质; 情绪; 认知

中图分类号: R395.1 文献标识码: A 文章编号: 1005-3611(2006)03-0244-04

Correlated Factors Comparison: The Trends of Computer Game Addiction and Internet Relationship Addiction

HUANG Zheng, QIAN Ming-yi, YI Chun-li, NIE Jing, DENG Jing, ZHANG Xiao-yun

Department of Psychology, Peking University, Beijing 100871, China

【Abstract】 Objective: To explore the personality traits, emotions, and cognitive factors related to the trends of computer game addiction and cyber-relationship addiction. Methods: 184 college students in Beijing filled up the following questionnaires, including Computer Game Addiction Inventory (CGAI), Internet Relationship Addiction Inventory (IRDI), Sensation Seeking Scale (SSS), Achievement Motivation Scale, Self-Esteem Scale (SES), Shame Scale, Beck Depression Inventory (BDI), Eysenck Personality Questionnaire-R Short Scale (EPQ-RSC), and cognition questionnaire developed by the authors. Results: The trend of computer game addiction was positively correlated with sensation seeking, achievement motivation, the negative evaluation on oneself and environment in inter-personal relationships, and the positive evaluation on one's intelligence ($P < 0.001$). The correlation between the trend of computer game addiction and shame had also reached a statistics level of $P < 0.05$. The trend of cyber-relationship addiction was found positively correlated with self-esteem, shame, and extroversion ($P < 0.01$), and negatively correlated with neurotism ($P < 0.01$). Conclusion: The causal factors and influences of these two addiction trends are different. The trend of computer game addiction showed more pathological and harmful effects on the functions of college students.

【Key words】 Computer game addiction; Cyber-relationship addiction; Personality trait; Emotion; Cognition

引发网络成瘾问题的相关因素, 是近年国内外的研究热点, 但不同研究者的结果之间差异很大, 难以相互支持和验证。从人格特质的角度来说, Young 和 Rogers 发现网络成瘾者在 16PF 的自主、警觉、情绪化三个指标上分数较高, 在自我开放性及世故性上得分较低^[1]。林绚晖等发现大学生网络成瘾者在 16PF 的推理能力、支配性上与非成瘾者有显著差异^[2]。其他研究者还发现网络成瘾者在有恒性、宜人性等方面与非网络成瘾者存在差异^[3]。毕玉等人采用 EPQ 简式量表对网络成瘾者进行考察, 发现成瘾者 EPQ 神经质得分显著高于非成瘾者, 说谎得分显著低, 男性成瘾者在外向性上的得分显著低于非成瘾

者^[4]。感觉寻求 (Sensation Seeking) 也是被普遍认为是与成瘾性行为相关的一种人格特质。很多国内外研究都显示了药物依赖以及赌博等行为成瘾与感觉寻求之间的关系^[5,6]。但是, 关于网络成瘾与感觉寻求之间的关系, 不同的研究之间结果很不一致^[7,9]。

上述种种不一致的原因很可能来自于网络成瘾群体内部存在不同的亚型。不同亚型的群体在人格特质的维度上可能存在较大差异, 样本的异质性可能是导致研究结果不一致的原因。Young 曾最先提出将网络成瘾分为五种类型: 网络性成瘾 (Cyber-sexual Addiction): 为了性满足而难以控制对成人网站的访问; 网络关系成瘾 (Cyber-relationship Addiction): 过于卷入在线人际关系; 上网冲动 (Net Compulsions): 过于关注在线购物、交易及赌博; 信

【基金项目】 全国教育科学“十五”规划项目成果 (项目号: DBA030084)

息超载 (Information Overload): 冲动性的浏览网页及搜索信息; 计算机/游戏成瘾 (Computer/Game Addiction): 过于迷恋计算机游戏^[10]。Davis 提出了另外一种分类的方法^[11]。他将网络成瘾按照有无网络特异性的因素分为两类: 其一是特殊病理性网络使用, 指的是在网络出现之前即有的一类成瘾表现, 如赌博成瘾、性成瘾等, 网络的介入只是为这类成瘾提供了更便利的条件; 其二是一般病理性网络使用, 指的是伴随网络的出现应运而生的一类成瘾表现, 包括过度的网络人际关系卷入等, 这类成瘾是由于网络所特有的交流方式等特点所引发的。在 Davis 提出的模型假设中, 他认为个体对人际环境的负性认知 (即功能性认知失调) 是导致一般病理性网络使用的关键因素, 因此, 他的模型假设亦被称为 Davis 认知行为模型。

聂晶在其本科论文中将电脑游戏成瘾定义为个体过于迷恋计算机游戏, 过度卷入电脑游戏的娱乐功能之中。进而, 她编制并修订了电脑游戏成瘾量表^[12]。同时, 章晓云在其硕士论文中沿袭了 Young 的定义^[10], 将网络关系成瘾定义为网络成瘾的一个类型, 指过度卷入在线人际关系。她也在其研究中编制和修订了网络关系成瘾量表^[13]。这两种量表的信度和效度均符合测量学的要求, 为我们进一步的研究提供了可靠的工具。

1 方 法

1.1 研究工具

1.1.1 游戏成瘾量表 聂晶等编制^[12], 在 Young 的网络成瘾问卷和黄峥等的网络成瘾量表 (IADI)^[14]基础上, 针对电脑游戏的病理性使用倾向共设计了相关题目; 本研究中使用的是第一次修订后的版本, 共 25 个项目。分数越高, 表明游戏成瘾的倾向越严重。

1.1.2 关系成瘾量表 章晓云等编制^[13], 在访谈的基础上, 参考了 Young 的网络成瘾问卷和黄峥等的网络成瘾量表 (IADI)^[14], 针对过度卷入网络人际关系的倾向设计了相关题目; 修订后的版本共 36 个项目。分数越高, 表明网络关系成瘾的倾向越严重。

1.1.3 其他量表和问卷 感觉寻求问卷 (SSS): Zucherman 于 1979 年编制。共 14 个项目 (包含 7 个正题和 7 个反题), “A-B”两选项迫选题。总分越高, 表明受试者的感觉寻求程度越高^[15]。成就动机问卷 (Achievement Motivation Scale): 共 20 个项目, Likert 五点计分量表。总分为所有题目分数的简单累加。分数越高, 表明受试者的成就动机越高^[16]。自尊问卷

(SES): Rosenberg 于 1965 年编制, 共 10 个项目 (包含 5 个正题 5 个反题), 4 点量表。总分为所有题目 (反题反向计分后) 的简单累加。分数越高, 表明受试者关于自我价值和自我接纳的总体感受越高^[17]。羞耻量表 (Shame Scale): 共 29 个项目, 4 点量表。总分为各选项得分的简单累加, 得分越高, 表明受试者的羞耻感越强烈^[18]。贝克抑郁量表 (BDI): 共 21 个项目, 每个项目有 4-6 个选项, 要求被试选出最贴近本周之内状态的那一个选项。总分愈高者, 说明抑郁的程度愈严重^[19]。艾森克人格问卷简式量表 (EPQ-RSC): 48 个项目, “是-否”迫选题。分为 P (精神质)、E (内外向)、N (神经质) 和 L (测谎分量表) 四个维度。自编认知问卷: 从以往关于网络成瘾的质性研究访谈材料中抽取相关条目^[13], 由 6 位临床心理学方向的教授、博士和硕士研究生共同讨论编制, 主要针对受试者对人际关系中的自我、人际关系环境以及对个人才智的自我认知三个方面进行考察, 共 16 个项目, 采用 Likert 五点计分。每个考察维度的分数为该维度内部项目得分累加。

1.2 被试

在大学的心理学讲座和公选课课后施测相关量表, 被试自愿参加, 完成量表的填写后赠送小纪念品。问卷在北京大学、中国传媒大学以及北京城市大学三所不同的院校进行。共有 184 个大学生被试填写了全部问卷, 其中男生 105 人 (57.1%), 女生 73 人 (39.7%), 性别信息缺失 6 人 (3.3%)。年龄在 16 岁到 23 岁之间 (19.2±0.90)。

2 结 果

2.1 被试和一般电脑使用情况

从表 1 中可以看出, 绝大部分被试 (86.0%) 都拥有个人电脑, 使用电脑的平均年限接近 6 年, 使用网络的平均年限约 4 年左右。被试群体使用电脑和网络最多的功能是学习和工作 (30.7±19.64%); 其次分别是人际交往 (19.9±15.78%)、浏览和下载 (19.8±17.40%)、打游戏 (17.7±21.75%)。

2.2 两种成瘾倾向的相关因素

从表 2 中可以看到, 两种成瘾倾向在相关的人格特质、情绪和认知等方面显示了不同的相关倾向。电脑游戏成瘾的倾向与感觉寻求、成就动机、对人际交往中自我和环境的负性评价以及对个人才智的正性评价这五个方面具有显著的正相关 ($P<0.001$), 与羞耻之间的相关也达到了 $P<0.05$ 的显著性水平; 而网络关系成瘾倾向与自尊、羞耻、外向性三个方面显

示出正相关($P<0.01$),与神经质的人格特点显示出负相关($P<0.01$)。

表1 被试的人口统计学信息及一般电脑使用情况

		人数(平均数)	百分比(标准差)
性别	男	106	58.9%
	女	74	41.1%
有无个人电脑	有	147	86.0%
	无	24	14.0%
使用电脑年限(年)		5.98	3.54
使用网络年限(年)		4.08	2.41
使用电脑功能比例(%)	学习和工作	30.7	19.64
	人际交往	19.9	15.78
	打游戏	17.7	21.75
	性相关活动	3.4	8.73
	浏览和下载	19.8	17.40
	购物和赌博	1.0	3.81
	其他	6.3	12.26

表2 两种成瘾倾向与人格和情绪量表得分的相关

	电脑游戏成瘾倾向		网络关系成瘾倾向	
	Pearson 相关	P值	Pearson 相关	P值
感觉寻求	.291	.000	-.049	.510
成就动机	.490	.000	.099	.184
自尊	.030	.686	.362	.000
羞耻	.151	.047	.229	.006
抑郁	.039	.639	.059	.442
人格	.004	.960	.002	.982
精神质	-.033	.666	.253	.001
内外向	.021	.778	-.196	.009
量神经质	-.022	.775	.028	.703
表掩饰性	.446	.000	.125	.092
认知自我负性	.471	.000	-.028	.710
环境负性	.413	.000	-.061	.416
才智正性				

3 讨论

3.1 两种成瘾倾向与人格特质的关系

研究结果显示了电脑游戏成瘾和网络关系成瘾两种倾向的被试群体在人格特质方面存在一定差异。

游戏成瘾倾向与高成就动机特质呈现明显的正相关。成就动机是人们在完成任务的过程中,力求获得成功的内部动因^[20]。Atkinson 认为成就动机包含渴望成功和回避失败两种倾向^[21]。绝大多数电脑游戏都具有任务取向的特点,亦具有程度不等的竞争性,这可能使其成为高成就动机者所偏好的一种活动。另一方面,具有高成就动机的个体,因为具有较高的害怕失败倾向,当学习目标太高、任务过难时,他们往往会回避现实中的学业压力,以游戏进行消极应对,暂时性逃避现实中的失败,并通过游戏替代性满足。游戏成瘾倾向还与感觉寻求特质呈现出明显正相关。感觉寻求是一种寻求变化、奇异和复杂的感受或体验的人格特质^[9]。它同样显示了与游戏成

瘾倾向的较高的相关性。这可能是因为电脑游戏往往具有生动的感观效果,而游戏品种层出不穷,对于具有高感觉寻求特质的人来说,可能是获得满足的途径之一。与此不同的是,网络人际关系的卷入与日常人际关系的相似之处可能大于差异之处,所以较少引发新鲜、刺激、奇异和复杂的体验。这可能是网络关系成瘾倾向与感觉寻求没有相关的主要原因。前人的不同研究中,网络成瘾与感觉寻求特质之间的关系显示了很不一致的结果^[7-9],可能与不同研究的被试群体异质性有关。

网络关系成瘾倾向与外向性的人格特质呈现了正相关,而与神经质的人格特质呈现了负性相关,虽然其相关系数较小,但这一结果与前人的研究和假设显示了不一致的倾向性。相关文献常常把网络成瘾者描述为内向、封闭、在意他人评价、存在一定社交焦虑的特质。然而,我们在研究中发现了相反的趋势。这似乎提示了网络即是现实生活的一部分,是正常的社会交往途径之一。个性外向、神经质程度较低的人,更容易在网络的人际交往中也投注时间和精力,从中满足人际交往的需要。同时,产生这一结果的原因还可能有,我们采用的被试群体是正常的群体而非临床上的严重网络关系成瘾者,所以,我们所得到的相关性趋势更多说明的是相对正常的群体特点,而非临床群体的人格特征。

电脑游戏成瘾倾向没有显示出与外向性和神经质这两种人格特质的任何相关性,可能是因为外向性和神经质都更多地与个体在人际和社会生活中的表现相关,而与游戏不具有直接关系。

3.2 两种成瘾倾向与负性情绪及自尊的关系

两类成瘾倾向都与羞耻感呈现了正相关,虽然相关系数较小,但这种趋势与其他物质成瘾和行为成瘾(如赌博成瘾、性成瘾和神经性贪食症等)的研究结论相一致。成瘾者常常对自己的行为感到羞耻,并试图向生活中的重要他人隐瞒自己的成瘾行为。两类成瘾倾向在羞耻感方面表现出来的一致性,提示它们作为行为成瘾中的一种类型,共享着行为成瘾的一些共同症状和特征。这两类成瘾倾向都没有显示出与抑郁的相关性,可能因为我们所采用的并非临床群体。另外一种可能的原因是,两种成瘾倾向量表在指导语中都明确要求被试按照最近一年中的情况填写,而BDI的指导语要求被试按照最近一周内的情况进行填写。时程上的不匹配也可能是导致成瘾倾向与抑郁情绪之间没有显示出相关的原因。自尊与网络关系成瘾倾向之间显示了显著的正相

关,而与电脑游戏成瘾倾向没有相关,再一次提示,网络上的人际交流也是现实社交的延续,它同样能够带来人们所必需的人际支持和积极反馈,对于获得和维持自尊可能具有积极意义。

3.3 两种成瘾倾向与认知的关系

电脑游戏成瘾倾向与本研究所考察的三个认知方面(对人际交往中的自我和环境的负性评价、对个人才智的正性评价)都存在显著的正相关,而网络关系成瘾倾向则与这三者都无明显关系,与 Davis 对网络成瘾的认知行为模型假设呈现出相反的趋势。按照 Davis 的假设,对于人际关系和人际环境的功能性认知失调是导致包括网络关系成瘾在内的一般病理性网络使用的必要原因^[1]。我们的研究结果并不支持这一假说。本研究显示,较多卷入网络关系的个体,具有外向性和低神经质的特点,在人际方面获得的满足感和自尊感都更为强烈,因此,对于人际关系中自我和环境的评价并没有因其卷入网络而受到损害。相反,过度耽于电脑游戏的被试,却可能是由于对人际中的自我和环境评价较低,而从社会生活中退缩,将自我封闭在游戏当中。

游戏成瘾倾向较高的个体对于自己在才智方面的评价较高,可能具有一定的现实因素。林绚晖在其研究中发现了网络成瘾者往往具有较高的智力水平^[2]。电脑游戏往往要求使用者具有较高的智力水平、较快的反应或较好的手眼协调能力,具有这样特点的人更容易从电脑游戏中获胜并获得积极反馈和成就的满足,这种积极反馈和成就感也可能进一步增强他们对自我才智方面的积极评价。而另一方面,对自我才智评价过高的人,也可能在学业目标等方面有不现实的期望,因不能满足或害怕失败转而寻求游戏所带来的满足。

从总体的研究结果中看,具有网络关系成瘾倾向的个体在诸项人格特质、情绪以及认知测量结果中显示了更趋于健康和正常的特点,而具有较高游戏成瘾倾向的个体则在上述方面都显示出更多的问题和病理性倾向。这提示网络上的人际关系更类似于现实的社会生活,是现实人际交往在网络上的延伸,是随着人们生活方式改变而发展出的一种正常现象;而电脑游戏成瘾则更类似于对现实生活和压力的一种退缩和回避,并且对于大学生有更多的潜在危害。

参 考 文 献

1 Young KS. Level of depression and addiction underlying

pathological internet use. Poster presented at the annual meeting of the Eastern Psychological Association. 1997, Washington DC

- 2 林绚晖. 网络成瘾现象研究概述. 中国临床心理学杂志, 2002, 10(1):74-76
- 3 张宏如. 网络成瘾大学生动机与人格特征. 健康心理学杂志, 2003, 11(5):398-400
- 4 毕玉, 苏文亮, 孙雅峰, 等. 大学生网络成瘾者心理行为特点的在线研究. 中国临床心理学杂志, 2005, 13(2):170-172
- 5 Zuckerman M. Personality and Risk-Taking Common Biosocial Factors. *Journal of Personality*, 2000, 68(6):999-1029
- 6 景晓娟, 张雨青. 药物成瘾者的感觉寻求人格特征. 心理科学进展, 2004, 12(1):67-71
- 7 Armstrong L, Saling L. Potential determinants of heavier internet usage. *Human-Computer Studies*, 2000, 53(4):537-550
- 8 Lin, Tsai. Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 2002, 18(4):411-426
- 9 石庆馨, 周荣刚, 葛燕, 等. 中学生网络成瘾和感觉寻求的关系. 中国心理卫生杂志, 2005, 19(7):453-456
- 10 Young KS. Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.). *Innovations in Clinical Practice: A Source Book*, 1999, 17:19-31
- 11 Davis RA. A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 2001, 17:187-195
- 12 聂晶. 电脑游戏成瘾量表的编制和修订. 北京大学学士学位论文, 2004
- 13 章晓云. 网络关系依赖现象以及量表的编制和修订. 北京大学硕士学位论文, 2004
- 14 黄峥. 大学生网络成瘾量表的修订及相关研究. 北京大学学士学位论文, 2001
- 15 张春兴. 现代心理学——现代人研究自身问题的科学. 上海: 上海人民出版社, 1994. 524-525
- 16 钱铭怡, 陈仲庚. 成就动机量表的初步修订及其相关因素的研究. *社会心理研究*, 1997, 3:1-11
- 17 汪向东等编. 心理卫生评定量表手册(增订版). 北京: 中国心理卫生杂志社, 1999. 318-320
- 18 钱铭怡, Andrews B, 朱荣春, 等. 大学生羞耻量表的修订. *中国心理卫生杂志*, 2000, 14(4):217-221
- 19 张雨新, 王燕, 钱铭怡. Beck 抑郁量表的信度和效度. *中国心理卫生杂志*, 1990, 4(4):164-168
- 20 Nicholls. *Motivation*. New York, Macmillan, 1982. 1256-1263
- 21 维纳. 人类动机: 比喻、理论和研究. 杭州: 浙江教育出版社, 1999. 198-213

(收稿日期:2006-02-19)