

on, F

内外 者^[4]。感觉

二雅 书

相互支
Rogers
化三个
上得分较
16 PF 的推
异^[2]。本
性

信

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的得分)Tj 1.098 0 TD和

), 0.1659 0.174 TD (ÖÆ)Tj.216 0 TD (±i)Tj 1.216 0 TD (óí)Tj 1.225 01.059 03.27D (ËÔ)TÈ 11.298 53.739 TD (Ëù)Tj

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
量	-.033	.666	.253	.001
表	.021	.778	-.196	.009
认知	掩饰性	-.022	.775	.703
	自我负性	.446	.000	.125
	环境负性	.471	.000	-.028
	才智正性	.413	.000	-.061

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、奇异和复杂的感觉或体验的人格特质^[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

种
函
人
的
倾
瘾
avis
知
网
这
具
足
我
目
寸
退
子

评
究
因。
、较
的人
就的

自我宣言

智
买的
不
E
之
的

方面, 大学

在学业目标等方面 14 岁
害怕失败转

反认 测

显