

# 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<sup>[1]</sup>。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<sup>[2]</sup>。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<sup>[3]</sup>。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<sup>[4]</sup>。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<sup>[5,6]</sup>。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<sup>[7-9]</sup>。

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

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

林绚晖等发现 5.984 TD

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<sup>[1]</sup>

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

表 2 两种成瘾倾向与人格和情绪量表得分的相关

### 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<sup>[20]</sup>。Atkinson 认为成就动机包含渴望成功和回避失败两种倾向<sup>[21]</sup>。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<sup>[9]</sup>。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<sup>[7-9]</sup>,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

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<sup>[11]</sup>。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