

# 重度网络游戏成瘾者心理行为特征的研究

王晔 高文斌

**【摘要】** 目的 了解重度网络游戏成瘾者的心理行为特征。方法 30 名重度网络游戏成瘾者和 43 名对照组青少年,使用网络成瘾量表、EPQ 人格问卷、社会支持评定量表、生活目的测验、感觉寻求量表进行心理评估。结果 网瘾组在社会支持评定量表总分、主观支持分量表得分、生活目的测验得分及感觉寻求危险冒险分量表得分方面显著低于对照组,依次为:(34.60 ± 6.90)分 Vs (39.60 ± 6.30)分 ( $P < 0.01$ ); (9.33 ± 3.59)分 Vs (9.09 ± 3.09)分 ( $P < 0.01$ ); (88.40 ± 12.69)分 Vs (96.14 ± 12.56)分 ( $P < 0.05$ ); (6.33 ± 2.86)分 Vs (7.58 ± 2.21)分 ( $P < 0.05$ )。社会支持中对支持的利用度得分、客观支持分量表得分及感觉寻求总分对网瘾组的网瘾程度有预测作用。网瘾组的 EPQ 掩饰分数明显低于对照组 [(46.50 ± 8.53)分 Vs (53.40 ± 8.28)分, ( $P < 0.01$ )],同时网瘾组的神经质得分和感觉寻求得分负相关 ( $r = -0.452, P < 0.05$ )。结论 重度网络游戏成瘾者具有社会支持度低、生活目的感低、冒险特征低的心理特点;感觉寻求和社会支持对重度网络游戏成瘾者的网瘾程度有预测作用;神经质分低的重度网络游戏成瘾者具有高感觉寻求的特点。

**【关键词】** 网络成瘾; 人格; 社会支持; 感觉寻求

**A study on psychology-behavior characteristics in serious internet game addicts** WANG Ye, GAO Wen-bin. Institute of Psychology, Chinese Academy of Science, Graduate School of Chinese Academy of Sciences, Beijing 100101, China

**【Abstract】 Objective** To explore the mental-behavior characteristics in serious internet game addicts. **Methods** To investigate internet addiction questionnaire, EPQ, social support questionnaire, purpose in life test and sensation seeking scale in 30 serious internet game addicts (age from 16 ~ 25 years) and 43 non-addicts. **Results** Internet addicts have obviously lower social support questionnaire score, subjective support score, purpose in life test score and sensation seeking TAS score than non-addicts ( $P < 0.05$  or  $P < 0.01$ ). Objective support score, the use score for social support and sensation seeking score can forecast the internet addiction extent of the internet addict group. Internet addicts have obviously lower L score of EPQ than non-addicts ( $P < 0.01$ ). There is the negative correlation between N score of the internet addicts and sensation seeking score ( $r = -0.452, P < 0.05$ ). **Conclusions** Serious internet game addicts have the mental characteristics of low social support, low purpose in life and low adventure; sensation seeking and social support scale have prognosticative function for internet addiction degree; serious internet game addicts of low N score have high sensation seeking characteristic.

**【Key words】** Internet addiction disorder; Personality; Social Support; Sensation seeking

关于网络成瘾者心理特征的研究,以往多是在学校范围内进行<sup>[1-3]</sup>,对于较严重需住院治疗的网络成瘾青少年研究涉及不多<sup>[4,5]</sup>,已经住院治疗的重度网络游戏成瘾者的研究则更少。我国网络使用问题主要集中在网络游戏上<sup>[6]</sup>,而重度网络游戏成瘾者的显著特点是社会功能严重受损(辍学或失业);主观感受不良,睡眠饮食严重紊乱,情绪烦躁、易怒,甚至与亲人发生激烈的矛盾冲突。本研究着重于住院治疗的重度网络游戏成瘾者的人格特点和心理特点研究,以期为重度网络游戏成瘾的治疗干预提供可靠的数据和评估。

## 对象与方法

### 一、对象

网络成瘾组(网瘾组):2007 年 2 月在北京某医院

网瘾戒断中心接受心理治疗的 58 名住院者中进行筛查。研究对象在入院时已被诊断为网络成瘾(IAD),诊断标准为:1. 症状标准(Young 的 IAD 判定标准<sup>[7]</sup>,至少具备前 4 条):(1)心理依赖(强烈的上网冲动或渴望);(2)耐受性;(3)戒断反应;(4)躯体症状。2. 严重程度标准:互联网过度使用导致社会功能严重受损(如辍学、失业)。3. 病程标准:符合症状和严重程度标准至少已持续 1 个月。4. 排除标准:排除器质性精神障碍、精神分裂症、情感性精神障碍及精神活性物质和非成瘾物质所致网络成瘾。在此基础上,作者经过网络成瘾量表(中文版)评估[总分 ≥ 50 分,平均分数(63.30 ± 10.02)分],排除经治疗有好转的网络成瘾者(总分 ≤ 49 分)、个别非网络游戏成瘾者及在治疗中使用药物疗法者,最终筛选出 30 人,男性,年龄 16 ~ 25 岁,平均年龄(18.4 ± 2.5)岁。

对照组:2007 年 5 月在北京某中学和某大学,随机抽取在校高二年级 1 个班和大二年级 1 个班的男生,共 60 人进行筛查,经过网络成瘾量表评估(总分

基金项目:国家自然科学基金资助项目(30300113)  
作者单位:100101 北京,中国科学院心理研究所,中国科学院研究生院  
通讯作者:高文斌,Email: gaowb@psych.ac.cn

≤49 分)符合要求且使用网络但没有成瘾的 43 名男生入选,平均年龄(18.8 ± 1.8)岁。网瘾组与对照组在年龄、身高、民族、受教育程度等方面均差异无显著性( $P > 0.05$ )。

二、方法

1. 研究工具:(1)网络成瘾量表(IAI)[8],由美国匹兹堡大学 Kimberly S. Young 编制。为网络成瘾研究需要,项目组将该量表翻译成中文。该中文量表为自评量表,包括 20 个问题,每题赋值 1~5 分,50 分以下为正常网络使用者,50~70 分为网络成瘾者,70 分以上为严重网络成瘾者。在本研究中经检验得出,其内部一致性系数  $\alpha$  达到 0.9360,各条目与量表的相关在 0.44~0.85 之间,均差异有显著性。(2)艾森克人格问卷(EPQ),采用由陈仲庚主持修订的 85 项 EPQ 成人版本[9],该版本各量表间隔 1 个月的重测信度为 0.67~0.92,同时具有较理想的结构效度和临床效度。EPQ 由 P、E、N、L 四个量表组成,主要测量外向或内向(E),神经质或情绪稳定性(N),精神质(P)。社会支持度量表[10],分主观支持、客观支持和对支持的利用度 3 个维度。评分等级从 1 到 4,得分越高代表社会支持状态越好。本量表各条目一致性为 0.89~0.94 之间,同时具有较好的预测效度。(3)生活目的测验(Crumbaugh)[11],用于测量一个人感到生活是有意义和有目的之程度,20 个问题,分别在由 1~7 级水平的尺度上回答。最低分为 20 分,最高分为 140 分,分数越高,代表目的性越高。本量表内部一致性信度为 0.85,具有较好的聚敛效度。(4)感觉寻求量表(SSS-VC),由陈仲庚、张雨青等修订,包括 40 个条目,分为 4 个分量表,即危险和冒险寻求,经历寻求,放纵欲望和不甘寂寞。每个分量表共有 10 个条目,每题的得分为 0 或 1,得分愈高,则感觉寻求特质愈明显。对我国特殊青少年被试进行测量,全量表的  $\alpha$  系数为 0.79,具有较好的可靠性[12]。

2. 研究程序:问卷采用集体施测的方法,在主试的带领下统一完成。

3. 统计分析:数据用 SPSS 11.5 统计软件包进行  $t$  检验、相关分析及多元线性回归。

结 果

一、网瘾组与对照组心理行为特征比较

网瘾组在社会支持评定量表及其主观支持分量表分数上显著低于对照组( $P < 0.01$ ),在生活目的测验和感觉寻求量表中危险冒险分量表分数上显著低于对照组( $P < 0.05$ )。见表 1。

二、网瘾组的网瘾程度与各因素的多元线性回归分析

以网瘾程度为效标变量,各心理因素作为自变量进行多元线性逐步回归( $P_{in} = 0.05, P_{out} = 0.1$ )。对网瘾程度有预测作用的因素为社会支持中对支持的利用

度及客观支持分量表和感觉寻求总分。见表 2。

表 1 2 组社会支持评定量表、生活目的量表和感觉寻求量表评分比较(分,  $\bar{x} \pm s$ )

组别	例数	社会支持总分	客观支持	主观支持	支持利用	生活目的
网瘾组	30	34.60 ± 6.90	7.73 ± 3.22	19.33 ± 3.59	7.53 ± 1.70	88.40 ± 12.69
对照组	43	39.60 ± 6.30	9.09 ± 3.09	22.40 ± 3.19	8.12 ± 1.80	96.14 ± 12.56
$t$ 值		3.21 **	1.82	3.832 **	1.39	2.57 *

组别	例数	感觉寻求总分	危险冒险	经历寻求	放纵欲望	不甘寂寞
网瘾组	30	17.93 ± 6.26	6.33 ± 2.86	4.70 ± 2.25	3.83 ± 1.66	3.07 ± 1.72
对照组	43	17.70 ± 5.19	7.58 ± 2.21	4.23 ± 2.02	3.28 ± 1.71	2.60 ± 1.48
$t$ 值		0.17	2.10 *	0.92	1.37	1.22

注: \*  $P < 0.05, ** P < 0.01$

表 2 网络成瘾影响因素多元回归分析

自变量	回归系数( $\beta$ )	标准误(SE)	标准回归系数( $\beta$ )	$t$ 值	$P$ 值
支持利用分	-3.153	0.859	-0.534	3.672	0.001
感觉寻求总分	0.391	0.230	0.369	2.563	0.017
客观支持分	-0.925	0.446	-0.297	2.073	0.048
常数	83.620	7.540		11.090	0.000

三、EPQ 人格特征对网络成瘾者心理特征的影响

1. 将 2 组 EPQ 粗分做  $t$  检验,网瘾组的掩饰分数显著低于对照组[分别为(46.45 ± 8.53)分和(53.40 ± 8.28)分,  $t = 3.46, P = 0.001$ ]。在精神质得分上,网瘾组高于对照组[分别为(46.11 ± 8.56)分和(42.56 ± 7.16)分,2 组差异边缘显著( $P < 0.06$ 水平),而在内外向和神经质得分上,2 组差异无显著性( $P = 0.525, P = 0.304$ )。

2. 网瘾组和对照组 EPQ 各分量表分别与各心理特征问卷相关性

网瘾组的社会支持评定量表中主观支持和对支持利用度分量表得分、生活目的测验得分、感觉寻求量表总分及危险冒险、经历寻求分量表得分与内外向分数正相关,而对照组的客观支持评定量表及对支持的利用度分量表得分、生活目的测验得分、感觉寻求量表总分及放纵欲望分量表得分与内外向分数正相关。网瘾组的生活目的测验得分、感觉寻求量表总分及危险冒险、经历寻求、放纵欲望分量表得分与神经质分数负相关。见表 3。

讨 论

本研究网瘾组青少年均为网络游戏成瘾 1 年以上,因沉迷游戏成瘾导致辍学或失业,日连续上网时间 5h 以上且不能主动下网,睡眠饮食严重紊乱,情绪异常,甚至与亲人发生激烈的矛盾冲突,自愿或被亲人强制入院接受治疗的网络游戏成瘾者。本研究结果显示,社会支持度低是重度网络游戏成瘾者的心理特征之一,这与以往学者对大学生网瘾者社会支持度研究的结果一致[3]。同时本研究结果支持了项目组前期的研究结论[6],即重度网络游戏成瘾者缺乏生活目的,

表 3 EPQ 各分量表与心理问卷的相关分析(r 值)

	组别	P	E	N	L
社会支持总分	网瘾组	-0.011	0.331	-0.006	0.110
	对照组	-0.176	0.377*	0.149	0.041
客观支持分	网瘾组	-0.043	-0.008	0.126	-0.080
	对照组	-0.212	0.261	0.047	-0.030
主观支持分	网瘾组	-0.035	0.432*	-0.097	-0.014
	对照组	-0.173	0.149	0.207	0.149
支持利用分	网瘾组	-0.036	0.452*	-0.059	-0.265
	对照组	0.054	0.609*	0.073	-0.069
生活目的	网瘾组	-0.324	0.476*	-0.420*	-0.084
	对照组	-0.184	0.463*	-0.277	-0.006
感觉寻求总分	网瘾组	0.088	0.511*	-0.452*	0.088
	对照组	0.137	0.356*	-0.131	-0.029
危险冒险分	网瘾组	-0.003	0.435*	-0.417*	-0.081
	对照组	0.000	0.256	-0.085	0.219
经历寻求分	网瘾组	0.129	0.522*	-0.384*	0.338
	对照组	0.231	0.224	-0.243	-0.004
放纵欲望分	网瘾组	-0.147	0.317	-0.390*	-0.076
	对照组	0.043	0.305*	0.146	-0.228
不甘寂寞分	网瘾组	0.298	0.151	-0.073	0.086
	对照组	0.113	0.210	-0.170	-0.160

注: \*P<0.05; \*\*P<0.01

没有明确的方向感。本研究结果还说明, 过低冒险寻求特征的人更会沉溺网络游戏, 因为重度网络游戏成瘾者社会退缩、不能自我接纳, 网络环境对于他们来说, 是相对安全的, 他们对于网络游戏的热衷正是对现实困难的逃避, 这与以往关于中学生网络成瘾和感觉寻求关系研究的结果相符。

对网瘾组数据的多元回归分析显示, 社会支持中客观支持、对支持的利用度及感觉寻求总表对网瘾程度有预测作用。社会支持一直被用于心理健康程度的评估, 它一方面对应激起缓冲作用, 一方面对维持一般的良好情绪具有重要意义<sup>[10]</sup>。本研究结果显示网络成瘾者实际的社会支持很少, 加之不会利用有限的社会支持, 造成对于现实生活困难的逃避, 网络为网瘾者提供了避风港, 这可能也是重度网络游戏成瘾者很难恢复的原因, 同时社会支持度低也是网络成瘾者情绪不稳定的原因之一。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<sup>[13]</sup>, 不受环境和际遇的限制, 代表了个人稳定的行为模式。关于感觉寻求与网络成瘾的关系, 有研究指出感觉寻求的不甘寂寞分量表与网络成瘾的相关显著, 网络成瘾同时也是成瘾行为的一种, 以往关于药物成瘾的研究中曾指出, 感觉寻求人格特质, 是导致药物成瘾的病理性因素<sup>[13]</sup>。本研究结果提供了感觉寻求特质是预测重度网络游戏成瘾的一个因素的证据。同时本研究结果提示, 促成网络成瘾的因素比较复杂, 即使成瘾也不是单一因素造成的, 因而对网瘾者的治疗也要采用综合干预的方式。

本实验结果表明, 网瘾组 EPQ 中掩饰分数 L 显著低于对照组, 这与以往研究结论一致<sup>[1]</sup>。结合前文分析网瘾组社会支持度低的结果, 可推测出这一特点预

示着重度网络游戏成瘾者对于自身的放弃倾向。正常人拥有较多的社会关系, 他们对于自陈问卷的回答倾向于更好的结果, 而重度网络游戏成瘾者已经处于社会的边缘, 他们感受到的关爱更少, 孤独感更强, 社会支持度很低的他们已经不在意外界对于自身的评价, 因而没有必要掩饰自己消极的想法。同时网瘾组 EPQ 人格测试中精神质得分高于对照组, 2 组差异边缘显著的现象, 还有待于扩大样本做出进一步的验证。这里考虑可能存在两种原因。精神质得分高代表孤独、固执, 不关心他人, 难以适应外部环境等<sup>[9]</sup>, 可能具有这种特质的青少年易于网络成瘾。同时, 也有可能是因为网络成瘾加剧了青少年孤独、固执, 难以适应外部环境的特性, 这说明网络成瘾确实可能对青少年今后的成长产生负面影响。

本次对于人格特质的研究还发现, 网瘾组神经质得分低的人具有高感觉寻求的特点。EPQ 中 N 量表分低本代表情绪稳定, 不易产生强烈的情绪反应等<sup>[9]</sup>。但是网瘾青少年普遍具有焦虑、抑郁等情绪障碍, 而低神经质的网瘾者具有高感觉寻求的特点正说明了低神经质的网瘾者追求新奇刺激的程度高, 可能正是这种不断追求新奇刺激的特性使他们难以摆脱网络, 现实生活中的平淡使他们感到厌倦, 这样就加速了网络成瘾的恶性循环。本研究结果提示, 人格因素对网络成瘾的发展具有重要影响且在网瘾的治疗和转归中会起到一定作用, 即干预网络成瘾需要同时关注网瘾者人格特征, 这样才能取得更好的效果。

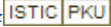
参 考 文 献

- 1 郎艳, 贾福军, 李恒芬. 664 名初中生网络成瘾相关因素分析. 中国行为医学科学, 2007, 16: 267-268.
- 2 黄恩, 吕望强, 陈建民, 等. 高中生网络成瘾倾向及影响因素分析. 中国行为医学科学, 2006, 15: 734-736.
- 3 陈新, 李凤华, 龙理良, 等. 社会支持与网络成瘾关系的队列研究. 中国心理卫生杂志, 2007, 21: 240-243.
- 4 陶然, 黄秀琴, 姚淑敏, 等. 596 例住院网络成瘾青少年心理健康状况的影响因素. 中国行为医学科学, 2007, 16: 829-831.
- 5 李南平, 齐凤荣, 陶然, 等. 网络成瘾对青少年基本认知能力的影响. 中国行为医学科学, 2006, 15: 938.
- 6 高文斌, 陈社妍. 网络成瘾病理心理机制及综合心理干预研究. 心理科学进展, 2006, 14: 596-603.
- 7 Young KS. Internet addiction; the emergence of a new clinical disorder. Cyberspsychol Behav, 1998, 3: 237-244.
- 8 Young KS. Caught in the Net, How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. New York: John Wiley & Sons Inc 1998: 12-120.
- 9 陈仲庚. 艾森克人格问卷的项目分析. 心理学报, 1983, 2: 211-217.
- 10 肖水源. 社会支持评定量表. 中国心理卫生杂志, 1999, 增订版: 127-131.
- 11 Crumbaugh. 生活目的测验. 见: Robinson JP, Shaver PR, Wrightsman LS. 杨中芳总校定. 性格与社会心理测量总览. 台北: 远流出版公司, 1997: 442.
- 12 张雨青, 陈仲庚. 特殊青少年感觉寻求人格特质的实验研究. 心理学报, 1990, 22: 376-386.
- 13 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: 67-71.

(收稿日期: 2007-11-06)

(本文编辑: 冯学泉)

# 重度网络游戏成瘾者心理行为特征的研究

作者: [王晔](#), [高文斌](#), [WANG Ye](#), [GAO Wen-bin](#)  
作者单位: [中国科学院心理研究所, 中国科学院研究生院, 北京, 100101](#)  
刊名: [中国行为医学科学](#)   
英文刊名: [CHINESE JOURNAL OF BEHAVIORAL MEDICAL SCIENCE](#)  
年, 卷(期): 2008, 17(6)  
被引用次数: 7次

## 参考文献(13条)

1. 郎艳;贾福军;李恒芬 [664名初中生网络成瘾相关因素分析](#)[期刊论文]-[中国行为医学科学](#) 2007(3)
2. 黄恩;吕望强;陈建民 [高中生网络成瘾倾向及影响因素分析](#)[期刊论文]-[中国行为医学科学](#) 2006(8)
3. 陈新;李风华;龙理良 [社会支持与网络成瘾关系的队列研究](#)[期刊论文]-[中国心理卫生杂志](#) 2007(4)
4. 陶然;黄秀琴;姚淑敏 [596例住院网络成瘾青少年心理健康状况的影响因素](#)[期刊论文]-[中国行为医学科学](#) 2007(9)
5. 李南平;齐凤荣;陶然 [网络成瘾对青少年基本认知能力的影响](#)[期刊论文]-[中国行为医学科学](#) 2006(10)
6. 高文斌;陈祉妍 [网络成瘾病理心理机制及综合心理干预研究](#)[期刊论文]-[心理科学进展](#) 2006(4)
7. Young KS [Internet addiction:the emergence of a new clinical disorder](#) 1998
8. Young KS [Caught in the Net,How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery](#) 1998
9. 陈仲庚 [艾森克人格问卷的项目分析](#)[期刊论文]-[心理学报](#) 1983(02)
10. 肖水源 [社会支持评定量表](#) 1999
11. Crumbaugh [生活目的测验](#) 1997
12. 张雨青;陈仲庚 [特殊青少年感觉寻求人格特质的实验研究](#)[期刊论文]-[心理学报](#) 1990
13. 景晓娟;张雨青 [药物成瘾者的感觉寻求人格特征](#)[期刊论文]-[心理科学进展](#) 2004(12)

## 本文读者也读过(2条)

1. 张玲. 张磊. ZHANG Ling. ZHANG Lei [青少年网瘾的心理探析](#)[期刊论文]-[中国民康医学](#)2010, 22(16)
2. 梅松丽. 刘莉. 李敬阳. 冀慧玲. 刘贤英. 张明. MEI Song-li. LIU Li. LI Jing-yang. JI Hui-ling. LIU Xian-ying. ZHANG Ming [网络成瘾大学生的感觉寻求水平及神经诱发电位特征](#)[期刊论文]-[吉林大学学报\(医学版\)](#) 2008, 34(1)

## 引证文献(7条)

1. 彭阳. 周世杰 [青少年网络成瘾与家庭环境、依恋关系的研究](#)[期刊论文]-[中国行为医学科学](#) 2008(10)
2. 穆俊林. 张瑞岭. 徐建强. 杜亚松. 张宁. 吕岩 [青少年网络成瘾者的探究性眼动及事件相关电位分析](#)[期刊论文]-[中国神经精神疾病杂志](#) 2010(3)
3. 曹建琴 [大庆市初中生网络成瘾预测因素的优势分析](#)[期刊论文]-[中华行为医学与脑科学杂志](#) 2010(9)
4. 曹建琴. 才运江. 杨军. 李杨. 周郁秋 [青少年一般自我效能感与网络成瘾的关系研究](#)[期刊论文]-[中国全科医学](#) 2010(31)
5. 刘彩谊. 张惠敏. 方晓义. 宁丽. 李焕. 陶然 [住院网络成瘾青少年自卑心理及其家庭影响因素](#)[期刊论文]-[中华行为医学与脑科学杂志](#) 2011(10)
6. 刘彩谊. 宁丽. 方晓义. 张惠敏. 陶然 [男性网络成瘾患者与父母人格及应对方式的相关研究](#)[期刊论文]-[中华行为医学与脑科学杂志](#) 2011(4)

7. [孙振晓](#), [于相芬](#), [刘宗凤](#), [张驰](#) [英语专业大学生网络成瘾及相关因素研究](#)[期刊论文]-[精神医学杂志](#) 2010(3)

本文链接: [http://d.g.wanfangdata.com.cn/Periodical\\_zgxwyxkx200806002.aspx](http://d.g.wanfangdata.com.cn/Periodical_zgxwyxkx200806002.aspx)