

大学生电脑游戏成瘾及其影响因素初探

张璇, 谢敏, 胡晓晴, 葛少华, 郑全全*

(浙江大学心理与行为科学系, 浙江 杭州 310028)

【摘要】 目的: 调查大学生电脑游戏成瘾情况并探究其影响因素。方法: 个案访谈, 基于电子游戏成瘾和网络成瘾相关量表编制的电脑游戏调查问卷, 以及大五人格量表, 对 322 名大学生进行了调查。结果: ①大学生电脑游戏成瘾率约为 14%, 男生比例显著高于女生; ②个人因素方面电脑游戏成瘾者在情绪稳定性、相容性和责任性三个人格维度上显著低于未成瘾大学生, 在对电脑游戏的认知与评价上二者有显著差异; ③环境因素方面, 成瘾与玩电脑游戏的客观条件以及对学习压力的感知相关。结论: 人格特质、对游戏的认知与评价、玩电脑游戏的客观条件、对学习压力的感知可能影响大学生电脑游戏成瘾。

【关键词】 电脑游戏成瘾; 影响因素; 人格特质; 大学生

中图分类号: R395.6

文献标识码: A

文章编号: 1005-3611(2006)02-0150-03

Computer Game Addiction of the Undergraduates and Its Influential Factors

ZHANG Xuan, XIE Min, HU Xiao-qing, GE Shao-hua, ZHENG Quan-quan

School of Psychology and Behavioral Science, Zhejiang University, Hangzhou 310028, China

【Abstract】 Objective: To investigate the computer game addiction of undergraduates and explore the possible influential factors. **Methods:** 322 undergraduates were investigated by NEO-PI and computer game questionnaire based upon interviews and related electronic games and Internet addiction diagnostic questionnaires. **Results:** ①The proportion of addicted undergraduate students is 14%, and the prevalence rate in males is higher than in females; ② Among personal factors, the levels of emotion stability, toleration and duty of the addicted undergraduates were lower than non-addicted ones, and the difference of cognition and evaluation of the computer games between these two groups was significant; ③ Among environmental factors, the convenient conditions for playing computer games and the perception of study pressure were highly correlated with computer game addiction. **Conclusion:** Personality traits, cognition and evaluation of the computer games, convenient conditions for playing, and perception of study pressure are possible influential factors of the computer game addiction of undergraduates.

【Key words】 Computer game addiction; Influential factors; Personality traits; Undergraduates

电子游戏因使青少年产生极强的心理依赖和反复操作的渴望, 出现烦躁、抑郁等戒断症状, 与海洛因极其相似, 故被称为“电子海洛因”^[1-3]。研究表明, 游戏成瘾青少年的人格产生偏移, 心理健康水平偏低^[4], 并与家庭、学校环境因素密切相关^[5,6]。近年来互联网的迅速普及使电子游戏逐渐向电脑游戏尤其是网络游戏转化。目前国内外学者把网络成瘾症(IAD)分为五种类型或亚型, 认为电脑游戏成瘾是互联网成瘾综合症的类型之一^[7,8]。

早期研究对成瘾原因的解释各不相同, King 提出“究竟是网络使人上瘾, 还是有成瘾癖的人在使用网络”的问题。此外还有大学生沉溺于电脑游戏的主要原因是是否是心理依赖性的争论^[9,10]。张宏如等人的研究认为网络成瘾影响着健康人格的塑造, 易产生认知失调^[11]。Young 等人运用 16PF 来探索人格动力因素与病理性互联网使用之间的关系, 认为互

网成瘾与赌博成瘾一样, 源自个人不良行为特性^[12]。

综合前人研究可见对成瘾的研究多从单一角度, 且研究结论所得因素之间关系相互不一致^[4-6,9-12]。本研究假设: 大学生电脑游戏成瘾是个人因素与环境因素共同影响而形成的, 以个人因素为主。本研究的目的是, 运用访谈与问卷调查相结合的方法, 考察个人人格特质、对电脑游戏的认知评价以及大学校园环境对电脑游戏成瘾的影响, 为大学生电脑游戏成瘾的干预提供依据。

1 方 法

1.1 访谈

访谈被试是通过多方面的调查所获得的自认为或他人普遍认为的游戏沉迷者 7 人。访谈的内容主要是: 什么时候、如何开始玩游戏; 周围有多少同学好友也在玩, 程度如何; 玩游戏的发展历程; 沉迷阶段印象最深的一天的行为、情绪如何并给予评价。现在状态如何; 回忆整个历程, 感受如何; 未来有何计

【项目基金】 浙江大学 SRTP 资助项目; * 通讯作者, 浙江大学心理与行为科学系教授, email: qqzheng@mail.hz.zj.cn

划等。对访谈整个过程进行录音,整理成文,作为下述问卷设计的基础。

1.2 问卷调查

1.2.1 被试 杭州5所高校大一大二年级的学生322人,其中男生203人,女生119人,文科120人,理科101人,工科101人。

1.2.2 测量工具 调查问卷,包括三部分:①基本情况调查,包括性别、年级、学科性质、玩电脑游戏的类型以及学业压力。②大五人格量表:由Costa和McCrae编制的NEO-PI量表的短版本翻译而来^[13,14],由60个项目组成。③电脑游戏成瘾量表,包括电脑游戏成瘾诊断量表、电脑游戏认知量表和自陈部分。电脑游戏成瘾诊断量表是参考Young的网络成瘾量表^[7]及Bread对Young的量表改良后提出的诊断标准^[15],并结合电子游戏成瘾的诊断标准^[5,6]改编而成的五点量表,对总的8个项目中的5个做出肯定回答即可认为是电脑游戏成瘾;电脑游戏认知量表根据徐梅对Davis在线认知量表(OCS)的因素分析所得结果^[16]改编而成,共11个项目,分为冲动性、分离/逃避、优越感三个维度,信度系数分别是0.825、0.738、0.739,总量表的信度系数是0.897。根据访谈结果与理论构思,我们设置了9项自陈式问题,其中4项为对电脑游戏的主观评价,3项为对游戏沉迷过程与现状的认识,2项为对客观环境的调查,总体一致性系数 α 为0.826。

1.2.3 实施过程与数据处理 采用随机分层取样方法,以寝室为单位进行留放式或当场回收的问卷调查。共发放600份问卷。由于一部分学生外出社会实习未能及时填写问卷,以及剔除了数据不完整、经反向记分题检测发现前后矛盾的问卷,结果获得有效问卷322份。使用SPSS 8.0进行统计分析。

2 结果

2.1 电脑游戏成瘾基本情况

研究样本的电脑游戏成瘾率为14.0%,成瘾的45人中男生39人,女生6人;按学科性质统计分别是文科12人、理科21人、工科12人。按游戏类型统计为单机15人,联机23人,在线7人。

2.2 大五人格量表结果比较

成瘾者在情绪稳定性、相容性和责任性上显著低于未成瘾者,而在开放性和外向性上差异不显著。见表1。

2.3 关于电脑游戏成瘾性认知因素

成瘾者在认知维度得分上均显著高于未成瘾者

(表2)。对成瘾者在这三个维度上的平均得分进行分析发现,网上优越感得分显著低于冲动性($t=3.048, P<0.01$)和分离/逃避($t=2.985, P<0.01$)得分。对成瘾者认知因素与五种人格因素的相关分析发现,成瘾者游戏的冲动性和个人责任性存在显著负相关($r=-0.351, P<0.05$),优越感和其情绪稳定性存在显著负相关($r=-0.358, P<0.05$)。

表1 成瘾与未成瘾者在大五人格因素上的差异性($\bar{x}\pm s$)

	成瘾学生($n=45$)	未成瘾学生($n=277$)	t
情绪稳定性	35.667 ± 5.543	39.841 ± 6.041	-4.347**
外向性	39.844 ± 6.445	41.708 ± 6.230	-1.982
开放性	39.822 ± 4.594	39.011 ± 5.449	0.945
相容性	39.822 ± 4.900	42.054 ± 4.628	-2.976**
责任性	38.489 ± 5.517	41.076 ± 5.502	-2.924**

注:* $P<0.05$, ** $P<0.01$,下同。

表2 成瘾与未成瘾者认知因素三个维度上的差异性($\bar{x}\pm s$)

认知因素	成瘾学生($n=45$)	未成瘾学生($n=277$)	t
冲动性	3.716 ± 0.803	2.135 ± 0.880	11.196**
分离/逃避	3.711 ± 0.991	2.360 ± 0.974	8.614**
优越感	3.328 ± 0.740	2.217 ± 0.879	8.025**

2.4 关于对电脑游戏的评价认识

2.4.1 电脑游戏成瘾与否与对电脑游戏本身评价的关系 成瘾者对电脑游戏的积极评价均显著高于非成瘾者,他们更倾向于认为电脑游戏是一种良好的放松方式,是对智力的一种挑战,能学习知识。表3。

表3 成瘾者与未成瘾者对电脑游戏评价的差异性($\bar{x}\pm s$)

	成瘾学生($n=45$)	未成瘾学生($n=277$)	t
积极作用	3.364 ± 1.111	2.571 ± 1.299	3.832**
放松方式	3.911 ± 0.996	3.263 ± 1.359	3.064**
学习知识或锻炼技能	3.201 ± 1.236	2.534 ± 1.275	3.279**
挑战智力	3.781 ± 1.204	3.272 ± 1.264	2.512*

2.4.2 电脑游戏成瘾与对自身玩游戏情况认识的关系 成瘾者偏向于肯定自己曾一度沉迷于游戏,对自我控制玩游戏时间的信心显著不及未成瘾者;但成瘾者与非成瘾者均无法确定玩游戏是否会影响到他们正常的学习生活。见表4。

表4 成瘾者与未成瘾者对自身玩游戏情况认识的比较

	成瘾学生($n=45$)	未成瘾学生($n=277$)	t
我曾经沉迷于电脑游戏	3.133 ± 1.160	1.880 ± 1.186	6.571**
我能很好地控制游戏时间	2.911 ± 1.294	3.402 ± 1.286	-2.35*
玩游戏不会影响正常的学习生活	3.022 ± 1.270	3.333 ± 1.411	-1.385

2.5 电脑游戏成瘾与校园环境的关系

①大学校园整体环境的影响:大一、大二学生成瘾比率差异未达显著($P=0.184$),大一成瘾比率16.3%,大二为11.1%。②周围同学的影响:成瘾者在“周围有很多同学玩游戏”这一项目上得分稍高于未成瘾者,但差异未达显著。③玩游戏客观条件的影响:在“我具备玩游戏的良好客观条件”这一项目评价得分上成瘾者显著高于未成瘾者。④学习压力的影响:成瘾者认为学习压力较高的比例(24.44%)显著高于未成瘾者(11.55%)。

3 讨 论

3.1 电脑游戏成瘾基本情况分析

依据本次研究的判断标准,各高校低年级学生的电脑游戏成瘾率约为14%,所占比率较高。男生电脑游戏成瘾比率显著高于女生,专业差别不显著,这与前人对电子游戏以及网络成瘾的研究结果基本一致^[3,5,6,17]。本研究发现单机与联机游戏成瘾占多数,在线网络游戏成瘾仅占不到1/6。这可能与高校的校园网络条件有关,目前多数大学校园都建有内部教育网,与外部网络连接一般较为不便,造成原本吸引力更大的网络游戏没有“充分”发挥其作用。但目前一些游戏公司开始在校园网内建立服务器,为网络游戏提供便利条件,很有可能使网络游戏成瘾所占比例迅速增大,这值得大学网络建设工作者的进一步关注。

3.2 个人因素分析

研究结果表明,电脑游戏成瘾的大学生在五大人格因素中情绪稳定性、相容性和责任性显著低于未成瘾学生,在外向性和开放性上没有显著性差异。有研究发现,网络成瘾者在现实中具有孤独、抑郁、焦虑的人格特征,在网上却表现得更加积极开放^[18];还有研究发现网络成瘾的男生在外向性上的得分显著低于未成瘾者^[19]。其与本研究结果之间较大的差异提示研究者,与电脑游戏成瘾相关的人格特质可能有别于其所归属的网络成瘾。

电脑游戏成瘾者与未成瘾者在冲动性、分离/逃避以及优越感三个维度上的差异均达到显著。此结果一方面表明电脑游戏成瘾的临床症状可由这三方面来评价,另一方面从认知角度探讨了电脑游戏成瘾的原因,表明大学生对于电脑游戏的沉迷与个人对玩游戏时的冲动控制以及停止游戏后的自我调节能力较差有关;某些学生还可能将电脑游戏作为一种逃避现实的方式;在游戏世界中胜出所获得的优越感也使大学生沉迷其中无法自拔。有研究表明孤

独感和社会参与度是大学生互联网相关社会-心理健康结构中的重要因素^[20];另有研究发现,上网时间和孤独感显著相关^[21];而对互联网某些功能过多的或不恰当的使用最终会形成心理依赖,增加病理性互联网使用的危险性^[22]。可见应该鼓励大学生采用积极的问题解决的应对方式,而非由退避等手段来面对现实。

电脑游戏成瘾者对游戏的积极有益作用的评价显著高于未成瘾学生,这可能是未成瘾者接触电脑游戏较少而没有意识到其有益之处或者是从一开始就排斥电脑游戏的缘故,但更可能是成瘾者深陷其中而错误的高估了玩电脑游戏的积极作用。

3.3 环境因素分析

纵向比较结果表明大一新生与大二学生的成瘾比例无显著差异。其原因可能与电脑与网络使用的普及化有关,在进入大学校园前许多学生已经开始接触电脑游戏,对其沉迷并非受到教育环境的直接影响。其次,访谈七人中有五人都表示对电脑游戏的沉迷很受他人影响,而问卷结果显示成瘾者与未成瘾者对“我周围有很多人玩游戏”的态度差异不大,表明成瘾者主观上将成瘾原因归为周围同学的影响。再次,便利的玩电脑游戏客观条件与电脑游戏成瘾行为有很高相关,且与访谈结果一致。最后,对学习压力与成瘾关系的检验发现,成瘾者对高学习压力的感受显著高于未成瘾者。结合访谈结果分析,其原因主要是在电脑游戏上花费的大量时间导致学习时间的减少,而学习时间的减少使得玩游戏者必须在短时间内完成课业要求,学习压力因而增大。

参 考 文 献

- 1 王克先,吴德祥.“电子海洛因”对青少年的危害和对策.青少年犯罪问题,2001,5:10-12
- 2 杨彦春,祝卓宏.电子游戏成瘾行为的精神病理机制探讨.中国心理卫生杂志,1999,13(5):319-320
- 3 池桂波,等.广州和澳门青少年电子/电脑游戏成瘾的流行病学调查.中华流行病学杂志,2001,22(4):310-311
- 4 王济中,何梅荣.游戏机成瘾青少年人格特征及心理健康水平调查.中国心理卫生杂志,2000,14(5):316
- 5 杨励.高中学生沉迷于电脑游戏的行为及相关因素研究.中国学校卫生,2002,23(3):236-237
- 6 杨励,詹平.初中学生沉溺电脑游戏行为及其影响因素研究.预防医学情报志,2002,18(6):483-484
- 7 刘建银.互联网成瘾症研究的新进展.社会心理研究,2001,2:49-53
- 8 梁宇建,吴明证,邱扶东,曹小燕.互联网成瘾者内隐网络态度及其干预研究.心理科学,2004,27(4):796-798

(下转第149页)

成就感的影响更大,信息公平对消极怠慢的影响更大。

组织支持感并没有对工作倦怠产生显著的影响效应,但组织支持感能够促进员工的组织承诺(效应值达0.50)。组织支持感与组织公平也密切相关(效应值达0.69),组织公平是导致组织支持感产生的主要的因素。因此,组织支持感在组织公平和组织承诺之间起到显著的中介作用。

参 考 文 献

- 1 Maslach C, Schaufeli WB, Leiter MP. Job burnout. *Annual Reviews of Psychology*, 2001,52:397-422
- 2 Schaufeli WB, Leiter MP, Maslach C. MBI-General Survey. In: Maslach C, Jackson SE, Leiter MP (Eds). *Maslach Burnout Inventory Manual*(3rded). Palo Alto, CA:Consulting Psychologists Press,1996
- 3 Moore JE. Why is this happening? A causal attribution approach to work exhaustion consequences. *Academy of Management Review*, 2000,25(2):335-349
- 4 Leiter MP, Maslach C. 1988. The impact of interpersonal environment on burnout and organizational commitment. *J. organ. Behav.* 9:297-308
- 5 Golembiewski RT, Manzenrider RF, Sterenson JG. *Stress in organization: toward a phase model of burnout*. New York: praeger

- 6 Gugliemi RS, Tatrow K. Occupational Stress, burnout, and Health in Teachers: A Methodological and Theoretical Analysis. *Review of Educational Research*, 1998, 68(1):61-99
- 7 Gabris GT,Ihrke DM.Does performance appraisal contribute to heightened levels of employee burnout? The results of one study. *Public personnel Management*, 2001,30(2):157-172
- 8 李超平,时勤. 分配公平与程序公平对工作倦怠的影响. *心理学报*, 2003,35(5):677-684
- 9 Colquitt,J.A. On the dimensionality of organizational justice: A construct validation of a measure. *Journal of Applied Psychology*, 2001,86:386-400
- 10 Eisenberger. Perceived organizational support,discretionary treatment and job satisfaction. *Journal of Applied Psychology*, 1997, 5:812-820
- 11 马剑虹,张延文. 角色压力、控制感及工作压力的关系分析. *人类工效学*, 1999, Vol15(4)
- 12 Meyer JP and Allen NJ. A Three-component Conceptualization of Organization Commitment. *Humman Resource Management Review*,1991, 11(1),61-68
- 13 卞冉,龙立荣. 工作倦怠的理论研究及其进展. *中国临床心理学杂志*, 2003, 11(4):317-310
- 14 徐富明. 中小学教师的工作和压力现状及其与职业倦怠的关系. *中国临床心理学杂志*,2003,11(3):195-197

(收稿日期:2005-06-15)

(上接第152页)

- 9 侯志军,黄燕,陈文武.大学生沉溺于电脑游戏的原因及其对策. *教育与现代化*, 2003, 1:54-59
- 10 刘加艳,徐海玲,郑全全.大学生使用因特网心理因素分析. *中国心理卫生杂志*, 2004, 18(7):507-510
- 11 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
- 12 张锋,徐梅,沈模卫.互联网成瘾问题的研究现状与展望. *应用心理学*, 2003, 9(3):46-51
- 13 Costa PT, McCrae RR. From catalog to classification: Murray's needs and the five-factor model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1988, 55(2):258-265
- 14 Costa PT, McCrae RR. *NEO-PI-R Professional Manual*. Psychology Assessment Resources Inc. Odessa, FL. 1992
- 15 潘琼,肖水源.病理性互联网使用研究进展. *中国临床心理学杂志*, 2002, 10(3):237-240
- 16 徐梅.大学生病理性互联网使用行为、动机及其与社会-

心理健康的关系模型.云南师范大学硕士研究生学位论文, 2005. 5

- 17 王立皓,童辉杰.大学生网络成瘾与社会支持、交往焦虑、自我和谐的关系研究. *健康心理学杂志*, 2003, 11(2):94-96
- 18 江楠楠,顾海根.大学生上网行为、态度与人格特征的研究. *心理科学*, 2005, 28(1):49-51
- 19 毕玉,苏文亮,孙雅峰,曹慧,王建平.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
- 20 朱海燕,张锋,沈模卫,徐梅.大学生互联网相关社会-心理健康概念的构建. *中国临床心理学杂志*, 2005, 13(1):4-8
- 21 刘加艳.大学生孤独感与网络使用特点关系的研究. *中国临床心理学杂志*, 2004, 12(3):286-288
- 22 李宏利,雷雳.中学生的互联网使用与其应对方式的关系. *心理学报*, 2005, 37(1):87-91

(收稿日期:2005-09-28)

(上接第141页)

- 5 Mannuzza S, Klein RG, Abikoff H, et al. Significance of childhood conduct problems to later development of conduct disorder among children with ADHD: a prospective follow-up study. *J Abnorm Child Psychol.* 2004,32(5): 565-573
- 6 周韦华,罗学荣,李雪荣.注意缺陷多动障碍儿童认知功能

的对照研究. *中国临床心理学杂志*, 2005, 13(2): 187-189

- 7 Schmitz M, Cadore L, Paczko M, et-al. Neuropsychological performance in DSM-IV ADHD subtypes: an exploratory study with untreated adolescents. *Can J Psychiatry*, 2002, 47(9):863-869

(收稿日期:2005-09-28)