

要
同卷
部量
求、
<0.0
示出
面存
关键
图分

str
e
in
t
a
n
o
re
es

infl
and harmful, s
vor

识,
特和
反
管林

对刀
城

1
84)

re different. The trend of computer game addiction showed more paino
ge students.

ion; Cyber-re

最近年同

用度说 Young
的三
开

都显示了药物依赖以及赌博等行为习惯
之间的关系^[5,6]。但是,关于网络成瘾与感

同的结果很不

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(YG)聂晶等编制^[12], 在 Young^[10]

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 Tj 越高 108 0 TD (被)

1.1.1 游戏成瘾量表(YG)聂晶等编制^[12], 在 Young^[10] 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。

受较低
注时间和精
同时,产生这一结果
用的被试群体是正常的群
关系成瘾者,所以,我们所
明的是相对正常的群体特
特征。

有显示出与外向性和神经
相关性,可能是因为外向
体在人际和社会生活中的
有直接关系。

情绪及自尊的关系

耻感呈现了正相关,虽然

亦具有程度不等
动机者所偏好的

文 献

Level of depression and addiction underlying

4-20 7 hin

ic