

# 网络游戏行为偏好与网络成瘾的相关研究

张广磊<sup>1</sup>, 刘腊梅<sup>2</sup>

(1. 郑州铁路职业技术学院心理与就业指导教研室, 河南 郑州 450000;

2. 郑州大学护理学院, 河南 郑州 450000)

**【摘要】** 目的: 探讨网络游戏行为偏好及玩家类型与网络成瘾的关系。方法: 对 324 名玩家进行网络游戏偏好问卷和网络成瘾问卷测试。结果: 成就组玩家网龄显著偏低而游龄显著偏高, 而杀手组的玩家网龄、游龄均偏高。玩家网瘾得分与行为偏好各分量表之间均有显著相关。网瘾组玩家在行为偏好问卷的投入精力、投入情感、攻击行为三个分量表上的得分均显著高于问题组和正常组。除了成就组和杀手组玩家网瘾得分无显著差异外, 其它各组之间均差异显著。结论: 网络游戏行为偏好问卷对玩家的网络成瘾程度有很好的预测性。不同类型的玩家网络成瘾的可能性各异。

**【关键词】** 网络成瘾; 行为偏好; 网络游戏玩家

中图分类号: R395.2 文献标识码: A 文章编号: 1005-3611(2009)05-0645-02

## Relationship Between Behavior Preference in Network Game and Internet Addiction

ZHANG Guang-lei, LIU La-mei

Department of Psychology, Zhengzhou Railway Vocational and Technical College, Zhengzhou 450000, China

**【Abstract】 Objective:** This research mainly concerns the relationship between the behavior preference in network game and internet addiction for players. **Methods:** This study surveyed 324 players with Behavior Preference in Network Game Questionnaire(BPNGQ) and Internet Addiction Questionnaire(IAQ). **Results:** There was significant difference in playtime and years of internet for achievement and killer. All scores in factors of BPNGQ were significantly correlated with IAQ. All scores in these factors excluding attitude and emotion of aggression were significantly higher for addictive players. All scores in internet addiction of four typing players excluding achievement and killer were significantly different. **Conclusion:** Scores of BPNGQ for players could forecast internet addiction. Players of different types display various addiction in network game. Too many behaviors of aggression in games lead to internet addiction for players.

**【Key words】** Internet addiction; Behavior preference; Players of network game

随着网络的普及, 相关的心理学研究也越来越多。而网络成瘾是网络心理学的研究热点, 该领域的研究主要集中在以下几方面: 网瘾的定义、分类、诊断标准、相关因素、模型、治疗方法和效果分析<sup>[1,2]</sup>。

网瘾研究的发展趋势是研究对象的划分越来越细化, 即区分不同类型(网络色情成瘾、网络交际成瘾、网络游戏成瘾、信息超载和网络强迫行为), 针对每一类型网瘾进行研究<sup>[3]</sup>。另外, 关于网络成瘾的现有研究, 多数是针对结果的。也就是用户已经出现了网瘾的症状, 对其进行界定、治疗和回溯相关因素<sup>[4]</sup>。下一步研究的重点应该侧重于网瘾形成的过程和机制。例如对于网络游戏成瘾而言, 游戏本身和玩家行为的研究就非常重要。也就是要区分出游戏的哪些功能或者玩家在游戏过程中的哪些行为偏好容易造成其上瘾。

本研究旨在探讨不同玩家网络游戏行为偏好与网络成瘾之间的相关性, 初步揭示网络游戏对不同

类型玩家产生不同心理健康影响的机制。

## 1 对象与方法

### 1.1 研究工具

1.1.1 网络游戏行为偏好问卷 网络游戏行为偏好问卷包含 25 个项目, 具有良好的信、效度<sup>[5]</sup>。设置两个维度: 投入程度和攻击性。其中投入程度指玩家和网络游戏的融入程度, 即在玩家的生活中游戏所占的比重, 包括投入精力、投入情感两个分量表。攻击性指玩家在网络游戏中所表现出的任何可能导致伤害的行为和意图, 并且玩家能预见到这种行为和意图的后果, 包括攻击行为、攻击情绪、攻击态度三个分量表。根据网游行为偏好的两维度的得分可以把玩家分为四类(成就型、杀手型、宣泄型、休闲型)<sup>[5]</sup>。

1.1.2 网络成瘾问卷 Beard 和 Wolf 修订的 Young 编制的《网络成瘾诊断问卷》, 具有良好的信、效度<sup>[6]</sup>。评分标准: 20-49 分是正常网络使用; 50-79 分是网络使用出现问题, 开始影响工作学习; 80-100 分是网络对生活产生重大影响, 已经成瘾。

### 1.2 调查方法

为了充分做到样本构成的多样性,通过三种方式施测问卷。

1.2.1 网络测试 把两问卷上传到免费的问卷测试网站上,网址为 <http://www.my3q.com/home2/164/zhangguanglei/26501.phtml>。为了防止同一被试重复答题的情况出现,做出如下设置:禁止同一IP地址的电脑重复作答、禁止同一用户名重复作答、留下被试的e-mail(如两问卷邮件地址相同可删除)。然后,到各大游戏论坛上发布帖子,邀请玩家们到该网址进行测试,并承诺以电子邮件的形式反馈结果。共收到符合要求的测试结果98份。

1.2.2 网吧测试 以如下条件邀请游戏玩家参加测试:“凡参加测试的玩家,如实认真填写问卷,即可免费获得一小时的上网时间”。为了避免样本的重复性,分六次在六个不同的网吧施测回收有效问卷179份。

1.2.3 学校测试 在大学校园随机发放问卷测试,承诺以电子邮件的形式反馈结果,回收有效问卷47份。

三种方式共计收到符合要求的问卷324份,其中,男性240人,女性84人。年龄在16岁到39岁之间,平均23.13岁。样本的男女比例及年龄分布情况和《中国网络游戏市场调查报告》中提供的数据基本一致。

### 1.3 统计分析

采用SAS9.0,通过方差分析、相关分析、回归分析等多种方法进行数据分析处理。

## 2 结 果

### 2.1 不同类型玩家的人口统计学指标比较

从表1可以看出,各组玩家的年龄无显著差异,成就组玩家网龄显著偏低而玩网络游戏的年限显著偏高,而杀手组的玩家网龄、游戏年限均偏高。

表1 不同类型玩家的人口统计学指标比较

	休闲组(1) (n=118)	宣泄组(2) (n=74)	成就组(3) (n=72)	杀手组(4) (n=60)	方差分析 F	两两组比较 <sup>①</sup>
年龄	23.59±4.05	23.34±3.08	22.39±3.94	22.69±3.30	1.92	
网龄	6.45±2.41	6.23±2.25	5.71±2.57	6.89±3.19	2.99*	3、4组差异显著
游戏年限	3.59±2.58	4.00±2.31	4.75±2.69	4.51±3.06	3.00*	1组和3、4组差异显著

注:采用LSD-t检验,检验水准α=0.05; \*P<0.05, \*\*P<0.01, \*\*\*P<0.001;下同。

### 2.2 网络成瘾问卷和行为偏好问卷之间的相关

被试的网瘾得分与网游行为偏好问卷的相关系数为:投入精力0.6765(P<0.001);投入情感0.5591(P<0.001);攻击情绪0.2627(P<0.001);攻击态度

0.1404(P<0.05);攻击行为0.3093(P<0.001)。

### 2.3 不同程度网瘾玩家游戏行为偏好的差异

根据在网络成瘾量表上的得分,把玩家分为三组:20-49分为正常组;50-79分为问题组;80-100分为网瘾组。三组在各分量表上的得分及统计分析的结果见表2。

表2 正常组、问题组和网瘾组玩家在各分量表上得分比较

	正常组(1) (n=232)	问题组(2) (n=74)	网瘾组(3) (n=18)	方差分析 F	两两组比较 <sup>①</sup>
攻击情绪	16.21±4.59	16.17±3.45	19.75±2.43	4.91*	3组和1、2组差异显著
攻击行为	7.41±2.55	8.16±2.47	10.75±2.43	10.26***	1、2、3组差异均显著
攻击态度	12.80±4.15	12.72±2.87	13.25±4.62	0.09	
投入精力	51.26±17.21	59.67±11.36	80.75±3.24	27.86***	1、2、3组差异均显著
投入情感	13.11±4.23	15.19±2.88	18.50±1.60	21.72***	1、2、3组差异均显著

### 2.4 不同玩家类型之间网瘾分数的差异

四组玩家网瘾得分,休闲组:41.80±13.10;宣泄组:50.07±10.36;成就组:56.32±11.19;杀手组:59.55±11.94。方差分析结果表明:F=41.57(P<0.001)。各组两两比较,除了成就组和杀手组玩家网瘾得分无显著差异外,其它各组之间均差异显著。

### 2.5 网络游戏行为偏好对网络成瘾的预测

以网游行为偏好五个小维度为自变量,以网络成瘾分数为因变量做多元线形回归(逐步回归法,筛选变量入选和剔除标准均为0.15)。结果表明:F=37.14(P<0.001),模型有统计学意义。回归方程如下:网瘾分数Y=13.26+0.53投入精力+0.73投入情感+0.60攻击行为。

## 3 讨 论

在前期研究的基础上,本研究进一步应用了网络游戏行为偏好调查问卷,探讨其于网络成瘾的相关性,得出了以下一些结论。

在网龄、游戏年限方面,成就组玩家网龄显著偏低而游戏年限显著偏高,杀手组的玩家网龄、游戏年限均偏高,这是Grohol的网络成瘾三阶段理论的进一步发展。该理论认为网络用户大致要经历三个阶段,第一阶段:网络新手被互联网迷住;第二阶段:用户开始避开导致自己上瘾的网络活动;第三阶段:用户的网络活动和其他活动达成了平衡<sup>[7]</sup>。而我们的研究结果表明,这个理论只适合于部分网络成瘾者。对于网络成瘾中的一部分人(成就型玩家)而言,他们一接触网络就深陷游戏中,随着时间的增加,他们有可能找到生活和网络的平衡点。而网瘾中的另一部分人(杀手型玩家)随着上网时间的增加,只会更深地陷入网游,不能自拔。

特征主要是在沉浸体验非常强烈的时候出现<sup>[9]</sup>。

从沉浸体验量表的结构效度来看,9因子模型以及各因子的题项归属与原量表的理论构想是完全吻合的,这个结果也得到了国内相关研究的支持<sup>[12]</sup>。但徐晓敏对俱乐部健身人员的沉浸体验研究则发现只有7个因子(没有发现即时的回馈和技能挑战平衡因子)<sup>[13]</sup>,这一方面可能是因为大学生在日常生活中选择参加的运动更多地是基于对活动本身的兴趣,是一种出于内部动机的自主活动,这更加有助于沉浸体验的产生。而俱乐部健身人员进行运动更多是出于外部动机(强身健体),这导致他们可能不一定会选择挑战与自身的技能相匹配的运动,同时他们也可能较少循着活动中的反馈来控制自己的行为;另一方面,可能是徐晓敏的研究中所涉及到的运动种类比较单一(主要是健美操、瑜伽以及器械),而这几项运动相比其它运动(如篮球等)而言,本身就缺乏明确的反馈。

#### 参 考 文 献

- 1 Csikszentmihalyi M. Beyond boredom and anxiety: The experience of play in work and games. San Francisco: Jossey-Bass, 1975. 72
- 2 Csikszentmihalyi M, LeFevre. Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1989, 56: 815-822
- 3 Privette G. Peak experience, peak performance, and flow: A comparative analysis of positive human experience. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1983, 6: 1361-1368
- 4 Mannell, Roger C., Jiri Zuzanek, et al. Leisure states and flow

(上接第646页)

网络游戏行为偏好调查问卷各个分量表的得分和网瘾得分均显著相关。网瘾组、问题组和正常组玩家在投入精力、投入情感、攻击行为三个分量表上的得分均差异显著,回归方程显示,这三个变量均对网瘾有较大的贡献率。这说明该量表对游戏玩家的网络成瘾有很好的预测性。

而网瘾组、问题组和正常组玩家在攻击态度分量表上的得分无显著差异,说明对网游攻击的接受程度与网瘾无关。而在攻击情绪分量表上的得分显示,网瘾组显著偏高,而正常组和问题组无显著差异,这说明是否在网游的攻击中表现过多的情绪体验,是衡量玩家是否上瘾的关键之一。

#### 参 考 文 献

- 1 Yang SC, Tung CJ. Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human*

- experiences: Testing perceived freedom and intrinsic motivation hypotheses. *Journal of Leisure Research*, 1988, 20(4): 289-304
- 5 Deci EL, Ryan RM. The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 2000, 11: 227-268
- 6 Arnold BB. Flow among music teachers and their students: The crossover of peak experiences. *Journal of Vocational Behavior*, 2005, 66: 26-44
- 7 Ghani JA, Deshpande. Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. *Journal of Psychology*, 1984, 128(4): 381-391
- 8 Jackson SA, Marsh HW. Development and validation of a scale to measure optimal experience: The flow state scale. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1996, 18: 17-35
- 9 Tenenbaum G, Fogarty G, Jackson S. The flow experience: A rasch analysis of Jackson's flow state scale. *Journal of Outcome Measurement*, 1999, 3(3): 278-294
- 10 Doganis G, Iosifidou P, Vlachopoulos S. Factor structure and internal consistency of the Greek version of the flow state scale. *Perceptual and Motor Skills*, 2000, 91: 1231-1240
- 11 Tomás García Calvo, Ruth Jiménez Castuera, Francisco Javier Santos-Rosa Ruano, et al. Psychometric properties of the Spanish version of the flow state scale. *The Spanish Journal of Psychology*, 2008, 11: 660-669
- 12 孙延林, 李实, 蒋满华, 等. 关于运动员流畅心理状态的研究. *天津体育学院学报*, 2000, 15(3): 12-15
- 13 徐晓敏, 王进. 流畅体验在健身锻炼中的探索研究. *浙江体育科学*, 2006, 28(6): 41-45

(收稿日期:2009-03-23)

- Behavior, 2007, 23: 79-81
- 2 Gentile DA, Lynch PJ, Linder JR, Walsh DA. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance. *Journal of Adolescence*, 2004, 27: 20-22
- 3 Williams D, Skoric M. Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication Monographs*, 2005, 72(2): 230-233
- 4 Anderson CA. An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 2004, 27: 113-122
- 5 张广磊, 邓光辉. 网络游戏行为偏好调查问卷的编制. *中国临床心理学杂志*, 2008, 16(2): 126-128
- 6 Beard KW, Wolf EM. Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Cyberpsychol Behav*, 2001, 4: 377-383
- 7 Wallace P. 谢影, 苟建新, 译. *互联网心理学*. 第一版. 中国轻工业出版社, 2001. 48-49

(收稿日期:2009-03-18)