

广州市中学生网络游戏成瘾状况及影响因素研究

余祖伟¹, 孙配贞², 张仕华¹, 黄健¹

(1.广州广播电视大学管理学院,广东 广州 510091;2.华南师范大学心理系,广东 广州 510631)

【摘要】 目的:了解广州市中学生网络游戏成瘾现状及有关影响因素。方法:采用整群抽样的方法对广州市 900 名中学生进行问卷调查。结果:网络游戏重度成瘾者检出率为 4.9%;中学生网络游戏成瘾与非成瘾者在性别、父亲学历、家庭经济状况上存在显著差异;网络游戏成瘾与非成瘾者在社会支持总分、主观支持、支持利用度、自我同一性总分、现在的自我投入、亲子冲突强度上具有显著差异;性别、主观支持、亲子冲突强度、现在的自我投入、父亲学历、家庭经济状况进入中学生网络游戏成瘾倾向的多元回归模型。结论:中学生网络游戏成瘾与社会支持、亲子关系、自我同一性等具有密切关系。

【关键词】 中学生;网络游戏成瘾;社会支持;自我同一性;亲子关系

中图分类号: R395.2

文献标识码: A

文章编号: 1005-3611(2009)04-0473-03

Internet Game Addiction and Influential Factors of Middle School Students in Guangzhou

YU Zu-wei, SUN Pei-zhen, ZHANG Shi-hua, HUANG Jian

Department of Management, Broadcasting and TV University of Guangzhou, Guangzhou 510260, China

【Abstract】 **Objective:** To investigate the internet game addiction disorder and influential factors in the middle school students of Guangzhou. **Methods:** A total of 900 middle school students of Guangzhou selected by cluster sampling were investigated with unified questionnaires. **Results:** Of the middle school students tested, 4.9% were diagnosed internet game addiction. There were remarkable differences of the addiction to network game in demography variable, such as age, educational background of father and family economic situation. Between online game addicts and non-addicts, there were significant discrepancies in social support, subjective support, use of support, self-identity, self investment today, and parent-child conflict. Gender, subjective support, parent-child conflict, self investment now, educational background of father and family economic situation entered the regression model. **Conclusion:** Internet game addiction is closely associated with social support, parent-child relationship, and self-identity.

【Key words】 Middle school students; Internet game addiction; Social support; Self-identity; Parent-child relationship

网络游戏成瘾作为网络成瘾的一个重要类型,是指不可抑制地、反复地、长时间玩网络游戏,并且沉迷于其中,难以自拔,极度的依赖网络游戏所带来的心理和生理上的快感并可能造成个体明显的身体、心理、社会功能受损的一种上网行为^[1]。据中国青少年网络协会 2008 年 01 月 18 日发布的 2007 年中国青少年网瘾数据报告显示,目前我国网瘾青少年约占青少年网民总数的 9.72%,在网瘾青少年中“玩网络游戏”的比例(40.77%)高于非网瘾青少年(28.61%),中学生和高中的网瘾比例分别为(7.57%)和(8.69%)^[2]。可以看出,青少年网络成瘾主要是网络游戏成瘾,且对青少年的成长有巨大的危害,已成为当前一个严重的社会问题。

然而,目前关于青少年网络游戏成瘾的研究存在很多不足:第一,以网络游戏成瘾作为一个独立的现象的研究较少,大多是结合在网络成瘾的研究中;

第二,研究的对象主要是大学生,以中学生为研究对象的非常少;第三,把网络游戏的特征、分类结合成瘾现象和某些心理特征做细化研究,探讨网络游戏成瘾内外因的实证研究缺乏。为此,本研究对 900 多名广州市中学生网络游戏成瘾状况进行了调查,试图从社会、家庭、自我三个角度探讨中学生网络游戏成瘾的影响因素,为采取有效干预措施提供依据。

1 对象与方法

1.1 对象

采用整群取样的方法,对广州市 5 所中学在校中学生共 900 多人进行问卷测量。回收有效问卷 845 份,男生 476 人,女生 369 人。

1.2 工具

1.2.1 网络游戏成瘾界定量表^[3] 采用崔丽娟编制的网络游戏成瘾界定量表,共有 10 个项目,在 10 个项目中,有 7 个做出肯定回答即被界定为网络游戏成瘾。

1.2.2 社会支持评定量表(SSRS) 由肖水源修订,分为客观支持、主观支持、支持利用度三个维度评分^[4]。

【基金项目】 本文为广州市教育科学“十一五”规划研究课题(07B098)资助

通讯作者:孙配贞

根据中学生的实际情况对量表中的一些文字进行了修改,将第四题的“同事”改为“同学”,第6、7题名中的“配偶”改为“恋人”,“同事”改为“同学”。本次测验中,量表的内部一致性系数为0.71。

1.2.3 自我同一性问卷 由加藤厚1983年编制,张日昇1989年修订。共计12个项目,由“现在的自我投入”、“过去的危机”、“将来自我投入的愿望”三个分量表组成,具有良好的信效度^[5]。

1.2.4 亲子关系问卷^[6,7] 由亲子冲突和亲子亲合两部分组成。亲子冲突问卷采用方晓义等人修订的来源于Moos编制的“家庭环境量表”中涉及亲子冲突的问卷,共16个项目。分别从冲突的发生频率和强度两个维度考察被试发生亲子冲突的状况。亲子亲合问卷由王美萍所修订Olosn的家庭适应与亲合评价量表(FACES),由10个项目组成,采用5点记分。

1.3 程序

以班为单位进行集体测试,当场收回问卷。测试结果采用SPSS13.0进行统计分析。

2 结 果

2.1 广州市中学生网络游戏成瘾整体状况

845名有效被试中,网络游戏成瘾者41名,非网络成瘾者804名,网络游戏成瘾者检出率为4.9%。网络游戏成瘾者与非网络成瘾者在性别($\chi^2=12.390$, $P<0.01$)、父亲学历($\chi^2=9.711$, $P<0.05$)、家庭经济状况($\chi^2=10.736$, $P<0.05$)上存在显著差异。其中,男生成瘾率7.1%,女生1.9%;父亲学历为小学、初中、高中、专科、本科以上的学生的成瘾率分别为15.2%、4.8%、4.8%、4.0%、0;家庭经济状况很好、较好、一般、较差和很差的学生成瘾率分别为11.1%、4.2%、4.0%、6.3%和18.2%。

2.2 游戏成瘾与非成瘾中学生心理测试比较

比较网络游戏成瘾及非网络游戏成瘾中学生各问卷得分发现,在社会支持量表总分、主观支持、支持利用度、自我同一性总分、现在的自我投入、亲子冲突强度等项目上,两组得分具有显著差异。见表1。

2.3 中学生网络游戏成瘾倾向的多元回归分析

将前面单因素分析中 $P<0.05$ 的变量作为自变量,以中学生网络游戏成瘾倾向得分为因变量进行多元逐步回归分析。因性别、父亲学历为类别变量,在进行回归分析之前先把它们转换成虚拟变量再进入回归方程。从表2中可以看出,性别、主观支持、亲子冲突强度、现在的自我投入、父亲学历虚拟变量4、家庭经济状况对中学生网络游戏成瘾倾向有一定的预测作用。

表1 网络游戏成瘾与非网络成瘾中学生各项目得分比较

项目	网络游戏成瘾	非网络游戏成瘾	t值	P值
社会支持总分	32.27±9.74	36.58±6.23	4.180	<0.001
客观支持	9.27±4.03	10.11±2.81	1.818	>0.05
主观支持	16.17±4.90	18.7±3.31	4.640	<0.001
支持利用度	6.83±2.47	7.77±2.11	2.749	<0.01
自我同一性总分	44.37±6.77	47.09±6.52	2.607	<0.01
现在的自我投入	15.34±3.73	17.51±3.99	3.401	<0.01
过去的危机	15.73±3.35	16.1±3.35	0.686	>0.05
将来自我投入的愿望	13.29±2.91	13.48±2.67	0.443	>0.05
亲子亲和总分	28.95±5.90	30.91±7.96	1.555	>0.05
亲子冲突频率	18.41±9.09	16.95±7.04	-1.279	>0.05
亲子冲突强度	19.00±8.70	16.46±6.63	-2.355	<0.05

表2 各变量对网络游戏成瘾倾向的多元回归分析

变量	B	SE	β	t	p
常数	4.752	0.537		8.846	0.000
性别	1.164	0.131	0.287	8.915	0.000
主观支持	-0.104	0.020	-0.177	-5.286	0.000
亲子冲突强度	0.033	0.010	0.109	3.392	0.001
现在的自我投入	-0.048	0.017	-0.095	-2.875	0.004
父亲学历虚拟变量4	-0.741	0.311	-0.077	-2.386	0.017
家庭经济状况	-0.185	0.090	-0.067	-2.054	0.040

注: $F=24.794$, $R^2=0.152$

3 讨 论

本研究显示广州市中学生网络游戏成瘾检出率为4.9%,这一比率和近年来国内相关研究表明的中学生网络成瘾率在4%~15%的范围基本相符^[8]。

研究发现,中学生网络游戏成瘾在不同性别、父亲学历、家庭经济状况的比较中存在显著差异。男生成瘾率高于女生,这与王盼等人的研究结果一致^[9]。男生更容易在网络游戏中获得征服感和自信心,而一旦获胜,则会越陷越深,导致成瘾。父亲学历会影响中学生网络游戏成瘾状况,父亲学历为小学的学生比父亲学历较高的学生更容易网络游戏成瘾。家庭经济状况很好和家庭经济状况很差的中学生网络游戏成瘾率显著高于其他。可能与不同父亲文化程度和不同经济状况家庭的教养方式不同有关。

通过网游成瘾与非成瘾中学生的心理测试比较,本文进一步证实了网游成瘾与社会支持、自我同一性、亲子关系之间的关系。缺乏社会支持尤其是主观支持、支持利用度,自我同一性水平低、现在的自我投入少、亲子冲突强度严重可能是导致中学生网络游戏成瘾的重要原因。社会支持能够对压力起到缓冲作用。社会支持获得不足的中学生则可能寻找其他途径满足心理需求。当个体缺乏家庭、朋友或社会的支持时,网络就成为他们不可或缺的“通向外部世界的生命线”,此时个体易于网游成瘾^[10]。自我同一性(ego identity)是指在过去、现在和将来这一时空

中“自己是谁?”、“自己还是原来的自己”,“自己自身是同一实体的存在”等对自我同一性的主观感觉或意识。自我同一性和现在的自我投入低的个体,容易自我同一性扩散(identity diffusion),即自己无法认识自己或确认自我,自我处于一种毫无布局的扩散、弥漫状态。此时的个体容易陷于一种无力的状态,易于网游成瘾。亲子冲突也在一定程度上影响着中学生的网络游戏成瘾行为。亲子冲突给孩子的成长带来严重的心理危机,而父母一味地拒绝否定孩子,会挫伤了他们的自尊心,此时由于现实中得不到心理满足,孩子们会转向虚拟的网络世界寻求满足而容易出现网游成瘾。

多元回归分析结果表明,性别、主观支持、亲子冲突强度、现在的自我投入、父亲学历、家庭经济状况对中学生网络游戏成瘾倾向有一定的预测作用。这表明中学生尤其是男性中学生如果主观体验到的社会支持少、亲子冲突严重、现在的自我投入少、父亲学历低、家庭经济状况太差或太好,可能会更多地表现出利用网络游戏来掩盖和回避现实,弥补失落感,寻求成就需要和价值感,更容易出现网络游戏成瘾现象。

参 考 文 献

(上接第 472 页)

手段。因为外控的人倾向于将生活中的事件看作在于自己的控制之外,认为自己的行动对应激源不会产生影响,不去想办法减轻应激^[1],因此,他们更倾向于采取情绪为中心的应对,以缓解现实问题的压力给自己带来的情绪影响。

参 考 文 献

- 1 Sabine MG, Babett P. The addictive potential of lottery gambling. *Journal of Gambling Issues*, 2007, 19: 19-29
- 2 Namrata R, Tian PSO. Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 2002, 22: 1009-1061
- 3 Volberg RA. The prevalence and demographics of pathological gamblers: implications for public health. *American Journal of Public Health*, 1994, 84: 237-241
- 4 Robert L, Caroline A. Psychological characteristics of volunteers in studies on gambling. *Journal of Gambling Studies*, 1997, 13 (1): 69-84

- 1 Mark D, Griffiths MD. The effect of type a personality on physiological arousal while playing computer games. *Psycho Addict Behave*, 1995, 4: 543-548
- 2 中国青少年网络协会. 2007 年中国青少年网瘾数据报告. <http://www.zqwx.com/web/zuizhong.jsp?id=67.htm>, 2008
- 3 崔丽娟. 用安戈夫方法对网络成瘾与网络游戏成瘾的界定. *应用心理学*, 2006, 12(2): 142-147
- 4 汪向东, 王希林, 马弘. 心理卫生评定量表手册(增订版). *中国心理卫生杂志*, 1999, 12: 127-131
- 5 张日昇. 同一性与青年期同一性地位的研究——同一性地位的构成及其自我测定. *心理科学*, 2000, 23(4): 430-434
- 6 方晓义, 董奇. 初中一、二年级学生的亲子冲突. *心理科学*, 1998, 21(2): 122-125
- 7 王美萍, 张文新. 青少年期亲子冲突与亲子亲合的发展特征. *心理科学*, 2007, 30(5): 1196-1198
- 8 蔡佩仪. 初中生网络成瘾倾向与家庭功能、社会支持、应对方式的关系研究. 硕士学位论文. 广州: 华南师范大学, 2007
- 9 王盼, 甘怡群, 李敏. 高中生电脑游戏成瘾倾向与父母教养方式的关系. *中国临床心理学杂志*, 2006, 14(5): 460-462
- 10 Davis RA. A cognitive behavioral model of pathological internet use (PIU). *Computers in Human Behavior*, 2001, 17(2): 187-195

(收稿日期: 2008-12-22)

- 5 Simone F, Christine F, Rowan PO, James GP. Coping strategies and problem gambling. *Behaviour Change*, 2007, 24(1): 14-24
- 6 Dave C. Impulsiveness, locus of control, motivation and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 2004, 20(4): 319-345
- 7 David ES, Anne MB. Motivation and ability as predictors of play behavior in state-sponsored lotteries: An empirical assessment of psychological control. *Psychology and Marketing*, 2001, 18(9): 973-983
- 8 汪向东, 主编. 心理控制感的评定. *心理卫生评定量表手册*. *中国心理卫生杂志*, 1993. 122-275
- 9 杨波, 秦启文. 成瘾的生物心理社会模型. *心理科学*, 2005, 28(1): 32-35
- 10 刘玉媛. 长沙市初中生网络成瘾的心理社会因素调查. *中国临床心理学杂志*, 2007, 15(4): 422-423
- 11 石林. 控制感在应对过程中的作用. *中国心理卫生杂志*, 2004, 18(3): 208-211

(收稿日期: 2009-01-21)