

青少年网络游戏成瘾量表的修订和应用

黄思旅, 甘怡群

(北京大学心理学系, 北京 1000781)

【摘要】 目的: 修订青少年网络游戏成瘾量表, 并考察中学生自我效能感与网络游戏成瘾的关系。方法: 对 1299 名初高中学生进行青少年网络电脑游戏成瘾量表和自我效能感量表评定。结果: 青少年网络游戏成瘾量表通过探索性因素分析得到 4 个因素: 成瘾行为、情绪唤起、羞耻不满和功能损害。修订后整体量表内部一致性为 0.93; 而分量表的内部一致性在 0.70-0.92 之间; 除了“情绪唤起”分量表外, 其他三个分量表及整体量表都和自我效能感水平呈显著负相关。结论: 青少年网络游戏成瘾量表具有很好的信效度, 并与中学生的自我效能感之间有显著的相关。

【关键词】 青少年网络游戏成瘾量表; 自我效能感; 中学生

中图分类号: G449.7

文献标识码: A

文章编号: 1005-3611(2006)01-0008-03

The Revision and Preliminary Application of Online Game Addiction Inventory

WANG Si-lu, GAN Yi-qun

Department of psychology, Peking University, Beijing 100871, China

【Abstract】 Objective: To revise the Online Game Addiction Inventory (OGAI) and examine its psychometric properties. To explore the relationship between OGAI and Self Efficacy of middle school students. Methods: A sample of 1299 middle school students completed the OGAI and Self Efficacy Inventory (SEI). Results: With exploring factor analysis, 4 factors were extracted, i.e. Addictive Behavior, Emotional Arousal, Shame & Dissatisfaction and Dysfunction. The reliability of the revised inventory was 0.93 and that of 4 sub-scales ranged from 0.70 to 0.92. Addictive Behavior, Shame & Dissatisfaction and Dysfunction were negatively correlated with Self Efficacy. Emotional Arousal did not correlate with OGAI. Conclusion: The revised Online Game Addiction Inventory (OGAI) is a reliable and valid measurement. OGAI and SEI are significantly related.

【Key words】 Online Game Addiction Inventory; Self Efficacy; Middle School Students

中学生面临繁重课业, 考试压力和家庭社会的期望压力, 极需管道舒压; 他们正值叛逆期, 较抗拒父母师长意见; 性贪新, 好流行玩意; 且绝多是独生子女, 理论上较缺乏沟通渠道; 而现时急速兴起的网络游戏正好迎合其以上需要, 但亦引起许多生理、心理和社会问题^[1,2]。

1 青少年网络游戏成瘾量表的编制基础

以往电脑游戏研究只集中在其与攻击性行为和学业的关系, 且成瘾的划分方法只单以玩游戏的时间或频率, 缺乏科学严谨性。在未有公认的临床诊断标准之前, DSM-IV 的物质及行为依赖与滥用诊断标准是一个比较权威可信的临时参照。

聂晶据此编制了 7 维度 62 项的原始题目, 分析出适合大学生的四个维度, 据此编制了共 34 项目的电脑游戏成瘾量表^[3]。然而中学生一直是最大的网络游戏使用群体^[4], 和大学生相比, 中学生在认知水平和发展阶段上皆有差异; 而聂晶的量表并无效度项目和鉴别力测试, 难以检定数据的有效性和鉴别力, 尤其涉及叛逆期的中学生和游戏成瘾等敏感的

社会问题。有网络成瘾研究就发现部分被试问卷填写的可信度问题, 认为网络成瘾倾向较高者更会注重印象管理, 对社会赞许性的题目比较敏感^[5]。考虑到从诊断标准化为问卷语句的工序标准单一, 不会有太大的个体差异, 故本量表采用的是其 62 道原始题目, 并加入自编的效度量表(社会赞许性低频率量表和答题一致性各 4 道题), 合共 70 题。

在成瘾问题上, 自我效能感一直被广泛研究, 它影响个体的认知、动机、情感和选择过程, 继而影响成瘾行为的最初发展、改变以及保持, 能合理地说明成瘾行为的预防、戒断和改变^[6]。研究证明它对吸烟、赌博和海洛因依赖等有重要影响^[6-8]。

理论上, 自我效能感低的人缺少对处理生活事件能力的自信, 易发生逃避心理和依赖行为; 有学者及研究指出: 自尊与游戏时间呈显著负相关^[9,10]。自我效能感和自尊水平的降低会加强羞耻的体验, 而羞耻体验亦会使自我效能和自尊水平下降, 形成恶性循环, 并最终影响心理健康^[11]。而且成瘾者会因羞耻而故意隐瞒, 更不愿求助。因此, 了解自我效能感与不同成瘾行为的关系有助改善问题。

本研究主要修订针对中学生的网络游戏成瘾量表,并考察自我效能与网络游戏成瘾的关系。

2 对象与方法

2.1 研究工具

2.1.1 青少年网络游戏成瘾量表 因聂晶的 4 维度(成瘾行为、情绪唤起、功能损坏和对现状羞耻或不满),34 项目版本的量表不能直接应用,故本量表雏形是其修订前的 62 个项目原始 5 点量表,-2 代表“非常不符合”,2 代表“非常符合”,另加入效度量表 8 题,合共 70 题。

2.1.2 自我效能感量表^[12] 除其中三道测谎效度题不计,相加后得自我效能感总分;分数越高,代表自我效能感越高。

2.2 被试

天津 2 所中学(一重点,一非重点)合共 1299 名初高中学生,其中重点中学 572 人,非重点中学生 727 人;男生 571 人,女生 574 人,另 154 人性别不详。

2.3 方法

研究者在两所学校的德育课中通过学校广播统一讲解指导语,及向各班老师解释问卷用法,以确保学生正确理解题目,并在课堂上完成后收回。数据的统计工作主要采用 SPSS 13.0 完成。

3 结 果

3.1 项目分析

以总分的上下 27%为高低分组,检验两组在每题上的差异显著性。最后删去差异不显著的题目;再据新加入的效度量表删去全部可疑罕见和前后不一致的答卷。

3.2 探索性因素分析

对初测问卷的 62 个项目进行球形 Bartlett 检验,KMO 值为 .948,可进行因素分析。使用主成分分析,方差最大旋转,共得 8 个特征值大于 2 的因素。结合碎石图(图略),项目内容和各因素解释方差比例,逐步删除载荷小于 .30 的项目,双负载或多负载情况严重的项目,以及维度归属与理论设想不一致,且无法解释的项目。并用不同的因素数量抽取因素后对比,最后保留 4 个因素。

每删一项目都重新进行因素分析,最后保留 37 个项目,解释总方差比例为 45.4%。具体项目及其在各因素上的载荷见表 1。双负载的题目,按项目意义分到意义更接近的因素上。表 1 中,AB 代表“成瘾

行为”,EA 代表“情绪唤起”,DF 代表“功能损害”,SD 代表“羞耻不满”。

表 1 修订后的青少年网络游戏成瘾量表结构

因素 1		因素 2		因素 3		因素 4	
项目	载荷	项目	载荷	项目	载荷	项目	载荷
AB1	0.719	EA1	0.708	DF1	0.72	SD1	0.707
AB2	0.652	EA2	0.627	DF2	0.68	SD2	0.614
AB3	0.643	EA3	0.612	DF3	0.654	SD3	0.593
AB4	0.64	EA4	0.611	DF4	0.583	SD4	0.549
AB5	0.636	EA5	0.578	DF5	0.55	SD5	0.528
AB6	0.631	EA6	0.524			SD6	0.445
AB7	0.622	EA7	0.508			SD7	0.43
AB8	0.615	EA8	0.463				
AB9	0.568	EA9	0.439				
AB10	0.536						
AB11	0.491						
AB12	0.49						
AB13	0.474						
AB14	0.47						
AB15	0.447						
AB16	0.411						

注:小于 0.4 的因素载荷略去。

据原理论及题意分析,第一大因素占了量表题目四成,含四个构想维度,被命名为“成瘾行为”。第二至第四大因素分别为 9 题,7 题和 5 题;且全部是单一构想维度。因素 2 被命名为“情绪唤起”,因素 3 被命名为“功能损害”,因素 4 被命名为“羞耻不满”。

3.3 量表的信度检验

各量表的内部一致性信度:整体和分量表(“成瘾行为”,“情绪唤起”,“功能损害”和“羞耻不满”)的内部一致性依次为 0.93,0.92,0.80,0.72 和 0.70。

表 2 总分和各分量表与自我效能感的相关(n=823)

分量表	成瘾总分	成瘾行为	情绪唤起	功能损害	羞耻不满
自我效能感总分	-.198**	-.179**	-.048	-.226**	-.217**

注: *P<0.05,**P<0.01,***P<0.001,下同。

3.4 自我效能感与成瘾的关系

自我效能感得分与成瘾总分及其他三个维度都与自我效能感呈显著负相关(表 2)。

3.5 自我效能感水平在成瘾倾向上的差异

把自我效能感得分的最高和最低 27%划分为高低分组,两组除了在“情绪唤起”一维度上差异不显著外,总分及其他三个维度上差异非常显著。见表 3。

3.6 学校类型在成瘾倾向上的差异

在所有网络游戏成瘾的维度上,非重点中学的得分都要显著高于重点中学。见表 3。

3.7 游戏偏好在成瘾倾向上的差异

以被试的偏好分为两组:“比较喜欢网络游戏”和“比较喜欢一般电脑游戏”,结果显示,喜欢玩“网

络游戏”的被试,成瘾分数显著高于喜欢玩“一般电脑游戏”的。见表 3。

表 3 不同群体的高低分组的 *t* 检验比较

比较群体	M	SD	<i>t</i>
自我效能感水平在成瘾倾向上的差异			
成瘾总分	12.38	2.11	-5.85***
成瘾行为	6.01	1.12	-5.37***
功能损害	2.31	0.38	-6.07***
羞耻不满	3.06	0.49	-6.19***
学校类型在成瘾倾向上的差异			
成瘾总分	5.11	1.65	3.09***
成瘾行为	2.50	0.85	2.95***
情绪唤起	1.39	0.52	2.66***
功能损害	0.68	0.29	2.37***
游戏偏好在成瘾倾向上的差异	8.71	1.64	5.306***

注:低分组为分数最低的 27%;高分组为分数最高的 27%;M 和 SD 分别为两组间差值的均数和标准差。

4 讨 论

本次修订后的量表为 37 个项目,每个项目都通过鉴别力测试;量表的总体一致性为 0.93;分量表内部一致性系数都在 0.70 以上,信度较高。

在不同群体下,结果同样得出四个维度:成瘾行为,情绪唤起,功能损害和羞耻不满,和其他研究大致相同^[35,13]。较好的体现原来的理论假设。除了“功能损害”的题目与聂晶一致,其余三个维度题目只有少量相同。这说明网络游戏成瘾的因素结构是稳定一致的,但某些项目只对某些特定群体有效,有群体独特性。

自我效能相关的结果支持理论假设和其他研究^[6-8],它的确是全面的影响因素,并与三个包含负面行为/情绪的成瘾维度负相关。自我效能感越低的人,越有网络游戏成瘾倾向。

另外,原始的“功能损害”题目,在因素分析后分成两半;其正向题目归入“成瘾行为”中;而恰好所有反向题目全都归入第三的“功能损害”维度;这与聂晶的情况相似。理论上,相同的临床诊断标准理应有相似的回答模式。在因素分析后应集中于同一维度;但可能量表主题比较敏感,这反映了社会赞许性的问题。被试对某种题目问法有倾向性。这也说明了效度量表的必要性。

网络游戏成瘾在重点与非重点中学也有显著差异。一般来说,重点中学的学生功课较好,他们亦因而有较高自尊和自我效能感;非重点中学的学生则反之;他们难以从学业中取得成功感,或有较大的挫败感和不快体验,更有可能藉其他途径寻找满足感或逃避现实。

相比电脑游戏,网络游戏爱好者有更高的成瘾

倾向。要解释这现象,需要明白两者的本质差异。因为这可能是现今网络游戏迅速兴起(而非普通的电脑游戏)的主要原因。除了硬件基本相似外,网络游戏的主流内容和形式与传统的电脑游戏十分不同。第一,网络游戏的形式极强调时间投入,以累积虚拟世界的本钱和地位。压倒其他游戏者的唯一方法就是不断参与。第二,网络游戏更人性化,更具互动性。因为主要对手是世界各地的参与者,而非电脑。这不但增强游戏的吸引力,同时也增强胜出比赛的成就感。第三,网络游戏的内容主要是建立于另一个极度完善像真的虚拟世界。虚拟世界中有所有现实世界的元素,参加者可以完成现实中能够或不能够的事,最大地满足玩者的不同需要。尤其当他们在现实世界中不如意时,网络游戏是一个方便有趣的“理想”世界。

参 考 文 献

- 1 沈玉婷.网络游戏成瘾影响年轻人心理健康.新华网江西频道 http://www.jx.xinhuanet.com/xhsx/2003-06/02/content_561016.htm
- 2 刘学军,苏林雁,何伯玲.电子游戏依赖儿童的智力、个性、行为特征研究.中国临床心理学杂志,2001,9:268-279
- 3 聂晶.电脑游戏成瘾量表的初步编制.北京大学本科生毕业论文,2004
- 4 赵礼海.中国电脑游戏统计调查报告.电脑,1995,12:46-50
- 5 黄峥.网络成瘾量表的修订及相关研究.北京大学本科生毕业论文,2001
- 6 马晓冬.成瘾行为研究中自我效能的几种类型.心理科学,2001,24(6):
- 7 Ryan K. May "The Gambling Self-Efficacy Questionnaire: An Initial Psychometric Evaluation" Journal of Gambling Studies. New York: Winter, 2003,19(4):339
- 8 赵敏.预防复吸方案对海洛因依赖者焦虑及自我效能感的影响.中国临床康复,2004,8(27):
- 9 Klein MH. The bite of Pac-Man. The Journal of Psychohistory, 11, 395-401
- 10 Dominick JR. Videogames, television violence and aggression in teenagers. Journal of Communication, 34,136-147
- 11 朱荣春.大学生羞耻感和心理健康以及自我效能、自尊的相关研究.中国心理卫生杂志,1999,4:
- 12 王垒.自我效能的结构与测量.北京大学学报(自然科学版),1999,35(3):
- 13 池桂波,王声涌,赵德龙,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

(收稿日期:2005-04-30)