

不同网络成瘾亚型大学生的心理健康水平差异 及其与人格的关系

李欢欢¹, 王力², 王嘉琦¹

(1. 中山大学心理系, 广东 广州 510275; 2. 华南师范大学心理应用研究中心, 广东 广州 510631)

【摘要】 目的:探讨大学生网络社交成瘾者和网络游戏成瘾者的心理健康水平和人格特质的差异, 以及两者之间的相互关系。**方法:**随机整群抽取广东省在校大学生共 654 名, 采用问卷法, 将一般病理性网络使用量表 (Generalized Pathological Internet Use Scale, GPIUS) 中文版、大学生网络游戏认知-成瘾量表、症状自评量表 (Self rating Checklist, SCL-90)、艾森克人格问卷 (简式) (Eysenck Personality Questionnaire, EPQ) 同时施测。**结果:**在心理症状方面, 网络游戏成瘾大学生仅在恐怖因子上得分高于对照组 ($P<0.05$); 网络社交成瘾大学生的 SCL-90 各因子分和总分均高于对照组 ($P<0.01$); 除恐怖和偏执因子外, 网络社交成瘾者的 SCL-90 其余因子分和总分均高于游戏成瘾组 ($P<0.01$)。在人格特质方面, 网络社交成瘾者的精神质得分高于游戏成瘾组和对照组 ($P<0.01$)。精神质、外向性、SCL-90 各因子分和总分与 GPIUS 总分呈正相关 ($P<0.01$)。精神质和外向性对网络社交成瘾倾向有显著预测作用 ($P<0.05$)。**结论:**网络社交成瘾和网络游戏成瘾大学生均存在心理健康状况不良, 以网络社交成瘾者更为严重。精神质和外向性人格是网络社交成瘾的易感因素, 未发现游戏成瘾大学生具有明显的人格易感性。

【关键词】 健康心理学; 心理测量学研究; 大学生; 网络成瘾; 人格

中图分类号: R395.2

文献标识码: A

文章编号: 1005-3611(2008)04-0413-04

The Difference of Mental Health Levels and Personality Traits Between Internet Social Addition and Internet Game Addition in College Students

LI Huan-huan, WANG Li, WANG Jia-qi

Department of Psychology, Sun Yat-sen University, Guangzhou 510275, China

【Abstract】 Objective: To explore the difference of psychological health levels and personality traits between Internet social addition and Internet game addition in college students, and analyze the relationship between personality, Internet addition and psychological health. **Methods:** A sample of 667 college students completed translated Chinese version of Generalized Pathological Internet Use Scale (GPIUS), Internet Game Cognition-addition Scale (IGCAS), Self Rating Checklist (SCL-90), and Eysenck Personality Questionnaire-Brief version (EPQ). 263 subjects were divided into three groups: Internet game addition group (A1 group, $n=76$), Internet social addition group (A2 group, $n=89$) and control group (C group, $n=98$). **Results:** ① The subtest and total scores of SCL-90 of A2 group were significantly higher than those of control group, and A1 group ($P<0.01$). Only Phobic subtest score of SCL-90 of A1 group was higher than that of C group ($P<0.05$). ② Psychoticism of A2 group was also significantly higher than that of A1 group and C group ($P<0.01$). ③ The scores of GPIUS had significantly positive correlation with psychoticism, scores of subtest and total scale of SCL-90 at 0.01 level. **Conclusion:** The mental health levels of two Internet addition subtype students are worse than non-addition students. Furthermore, Internet social addition behaviors can induce more psycho-somatic symptoms than Internet game addition in college students. Psychoticism may be a susceptible index for Internet social addition. The relationship between personality and Internet game addition behaviors has not been found in the present study.

【Key words】 Health-psychology; Psychometrics; College student; Internet addition disorder; Personality

近年来, 大学生逐渐成为网络成瘾障碍 (Internet Addition Disorder, IAD) 的高发人群, 以网络游戏成瘾和网络社交成瘾两种亚型最为常见, IAD 成为损害大学生身心健康和社会适应能力的重要因素^[1,2]。以往研究表明, 大学生的 IAD 个体常表现出广泛的心身症状和社会功能损害, 包括焦虑、抑

郁; 社会适应能力下降; 现实人际关系淡漠和生理功能障碍如睡眠障碍、食欲下降和体重减轻等^[3,4]。由于上网聊天的主要目的是无目的地打发时间和回避现实中的人际交往, 因而网络社交成瘾者可能会体验到更多的心身症状和现实人际关系受损。而网络游戏高手可通过自己娴熟的操作技巧来获得同伴的尊重, 在一定程度上有助于缓解游戏成瘾者的焦虑和抑郁情绪^[5]。值得关注的是, 在大学生群体中, 不

【基金项目】 国家社会科学基金 (07CSH030); 广东省哲学社科“十五”规划项目 (05SXY004)

同的网络成瘾内容可能导致个体沉迷或过度卷入程度存在差异,从而对成瘾者的心理健康水平产生不同影响。然而,关于不同亚型 IAD 大学生的心理健康水平差异国内尚未见有研究涉及。

对大学生 IAD 成因的探讨主要集中在个体的易感素质、认知方式和情感激活程度等内因方面^[4,5],其中以人格特质的作用最受重视。相关研究表明,人格特质与大学生 IAD 的形成有密切关系,情绪不稳定、高神经质倾向的个体接触网络后更易发展成为 IAD^[6]。IAD 个体常表现出某些适应不良的人格和心理特征如爱幻想、低自尊、社交恐怖、抑郁、焦虑、缺乏自信和更具好奇心等^[3,6]。由于大学生群体中存在不同的 IAD 亚型,可以假设,不同 IAD 亚型的促发因素以及人格特质在不同 IAD 亚型的预测作用可能存在差异。然而,国内外关于上述问题的研究却相对缺乏。

综上所述,本研究拟考察大学生中网络游戏成瘾者和网络社交成瘾者的分布情况,比较两种 IAD 亚型大学生的心理健康水平和人格特质的差异,并进一步分析人格在不同亚型 IAD 中的预测作用,以期为针对性干预策略的实施和有效性评估提供理论和实验依据。

1 对象与方法

1.1 对象

选择中山大学、华南师范大学和广东商学院三所高校的大学本科学生为研究对象,发放问卷 800 份,回收有效问卷 654 份。其中男性 297 人,女性 357 人,平均年龄 20.29 ± 1.39 岁。大一 176 人(26.91%),大二 195 人(28.82%),大三 119 人(18.20%),大四 164 人(25.08%)。各年级男女比例和专业基本匹配。

1.2 工具

1.2.1 一般病理性网络使用量表(Generalized Pathological Internet Use Scale, GPIUS) 中文版 GPIUS 由 Caplan 编制,李欢欢^[7]等修订,量表共 27 个条目,包括 6 个维度:过度使用、网络渴求、社交认知和收益、功能损害、心境转换和网络社交。量表采用利克特五点评分。“1”表示“完全不符合”,“5”表示“完全符合”。量表得分 >73 ,表明个体存在网络社交成瘾倾向,分数越高,成瘾倾向越明显。

1.2.2 大学生网络游戏认知-成瘾量表(Internet Game Cognition-addition Scale, IGCAS) 为自编量表^[8],条目来源于网络成瘾的临床表现、DSM-IV 的病理性赌博和物质滥用诊断标准,以及参考 Caplan^[7]编制的一般性网络成瘾量表(Generalized Pathological Internet Use Scale, GPIUS) 中关于网络功能的认知条目。量表包括 13 个条目。采用利克特五点评分。

“1”表示“完全不符合”,“5”表示“完全符合”。本研究中,该量表在 654 名大学生样本中使用获得比较满意的信效度,各分量表和总量表的 α 系数在 0.90~0.94。探索性因素分析结果显示量表包括 2 个维度:游戏非适应认知和成瘾行为,可解释方差 61.63%。量表得分 >32 ,表明个体存在网络游戏成瘾倾向,分数越高,成瘾倾向越明显。

1.2.3 症状自评量表(Self rating Checklist, SCL-90) 由 Derogatis 编制,王征宇等^[9]修订。量表共包括 90 个条目,涉及躯体化、强迫、人际关系敏感、抑郁、焦虑、低对、恐怖和精神病性等 9 个方面的心理和生理症状描述。

1.2.4 艾森克人格问卷(简式)(Eysenck Personality Questionnaire, EPQ) 由钱铭怡等^[10]修订。问卷包括 48 个条目,划分为神经质、精神质、外向性和掩饰性 4 个维度。

1.2.5 Young 成瘾量表(中文版) 共包括 8 个条目:突显性、过度使用、戒断反应、控制失败、情绪调节、分心、隐瞒和忽视社交生活。当被试对 8 题中的 5 题回答“是”,且能够排除其他精神疾病所导致,则被诊断为 IAD。

1.3 施测程序和数据处理

本研究以班级为单位进行集体施测,主试为有经验的教师和经过系统培训的研究生。数据处理使用 SPSS13.0 软件包。

2 结 果

2.1 大学生两种 IAD 亚型的发生率

以 Young 量表分 >5 , GPIUS 得分 >73 , IGCAS 得分 <32 为网络社交成瘾的入组标准。以 Young 量表分 >5 , GPIUS 得分 <73 , IGCAS 得分 >32 为网络游戏成瘾的入组标准。以 Young 量表分 <5 , GPIUS 得分 <73 , IGCAS 得分 <32 为非成瘾组的入组标准,考察两种 IAD 亚型在大学生中的分布情况。结果表明:符合网络社交成瘾倾向标准者 89 人,占 13.6%(89/654),其中男生 38 人,占 42.6%(38/89),女生 51 人,占 57.4%(51/89),男女比例无显著差异($\chi^2=1.22, P>0.05$)。符合网络游戏成瘾倾向标准者 76 人,占 11.6%(76/654),其中男生 55 人,占 72.4%(55/76),女生 21 人,占 27.6%(21/76),男女比例差异有统计学显著性($\chi^2=15.21, P<0.01$)。

2.2 网络社交成瘾组、网络游戏成瘾组与对照组大学生的 SCL-90 得分差异比较

在非成瘾组大学生 489 人中随机选取 89 人,作为对照组。通过 One-Way ANOVA,考察网络社交成瘾组、网络游戏成瘾组和对照组之间的 SCL-90 得分差异,并采用 Scheffe 进行事后比较。结果显示:三

组的 SCL-90 各因子分和总分的总体比较差异显著 ($P<0.01$)。网络社交成瘾组的 SCL-90 各因子分和总分高于对照组 ($P<0.01$)。网络游戏成瘾组仅在恐怖因子上得分高于对照组 ($P<0.05$)。除恐怖和偏执因子外,网络社交成瘾者的其余因子分和总分也高于网络游戏成瘾者。详见表 1。

表 1 网络社交成瘾组、游戏成瘾组和对照组的 SCL-90 各因子分与总分的差异比较 ($\bar{x}\pm s$)

	网络游戏成瘾组 (n=76)	网络社交成瘾组 (n=89)	对照组 (n=98)	F 值	P 值
躯体化	14.80±4.42	17.33±5.95***	14.69±4.15	7.529	0.00
强迫	1.88±0.56	2.09±0.64**	1.70±0.58	9.660	0.00
人际关系敏感	1.67±0.55	1.95±0.69***	1.53±0.57	7.997	0.00
抑郁	1.52±0.51	1.89±0.66***	1.47±0.56	12.522	0.00
焦虑	1.47±0.52	1.76±0.64***	1.42±0.53	7.997	0.00
敌对	1.50±0.58	1.74±0.73**	1.40±0.52	5.816	0.00
恐怖	1.38±0.48	1.48±0.57**	1.22±0.35	6.579	0.00
偏执	1.53±0.51	1.70±0.63**	1.41±0.47	5.717	0.00
精神病性	1.42±0.44	1.72±0.63***	1.37±0.42	10.112	0.00
SCL-90 总分	135.13±37.06	157.75±48.20***	127.61±37.20	10.958	0.00

注:与对照组比较,* $P<0.05$,** $P<0.01$;与游戏成瘾组比较,# $P<0.05$,## $P<0.01$

2.3 网络社交成瘾组、网络游戏成瘾组与对照组大学生的 EPQ 得分差异比较

方差分析结果显示,三组在精神质得分上的总体比较存在显著差异 ($P<0.05$)。事后检验表明,网络社交成瘾者的精神质得分高于游戏成瘾者和对照组 ($P<0.01$; $P<0.01$)。网络游戏成瘾组的 EPQ 各因子分与对照组相比差异不显著。见表 2。

表 2 网络社交成瘾组、游戏成瘾组和对照组的 EPQ 各维度分的差异比较 ($\bar{x}\pm s$)

	网络游戏成瘾组 (n=76)	网络社交成瘾组 (n=89)	对照组 (n=98)	F 值	P 值
精神质	5.96±2.39	6.90±2.13***	6.28±1.90	3.255	0.02
外向性	6.96±2.66	7.47±2.28	7.08±2.14	1.022	0.38
神经质	5.05±2.94	5.54±2.73	5.93±2.60	2.134	0.10

注:与对照组比较,* $P<0.01$;与游戏成瘾组比较,## $P<0.01$

2.4 大学生 IAD 倾向、人格特质和心理症状的关系

相关分析结果显示,GPIUS 量表分与 SCL-90 各因子和总分呈正相关,相关系数值为 0.21~0.32,有统计学显著性 ($P<0.01$)。IGCAS 量表分仅与强迫因子 ($r=0.11$, $P<0.05$) 和恐怖因子分 ($r=0.14$, $P<0.05$) 呈显著正相关。GPIUS 量表分与精神质 ($r=0.13$, $P<0.05$) 和外向性 ($r=0.12$, $P<0.05$) 呈显著正相关。精神质与 SCL-90 各因子分和总分呈正相关,相关系数值为 0.15~0.25,有统计学显著性 ($P<0.01$)。

2.5 大学生的两种 IAD 亚型影响因素的回归分析

为进一步了解大学生网络社交成瘾和网络游戏成瘾的影响因素,以及人格特质在两种亚型 IAD 中是否具有预测作用。以性别、年龄、专业、每周上网

时间、精神质、神经质和内向性作为自变量,以 GPIUS 量表分和 ICGAS 量表分作为因变量,进行逐步回归分析。结果显示,性别是网络游戏成瘾的危险因素。而每周上网时间、精神质和内向性对网络社交成瘾有显著的正向预测作用。详见表 3 和表 4。

表 3 大学生网络游戏成瘾影响因素的逐步回归分析

	偏回归系数	标准误	标准回归系数	t 值	P 值
性别	-9.245	1.202	-0.394	-7.688	0.00
常数项	41.805	1.855		22.538	0.00
	R = 0.394	R ² = 0.155	F = 59.112	P < 0.001	

表 4 大学生网络社交成瘾影响因素的逐步回归分析

	偏回归系数	标准误	标准回归系数	t 值	P 值
每周上网时间	3.118	0.943	0.179	3.307	0.00
精神质	2.680	1.211	0.121	2.213	0.03
外向性	2.403	1.161	0.113	2.069	0.04
常数项	51.769	4.063		12.740	0.00
	R = 0.257	R ² = 0.066	F = 7.567	P < 0.001	

3 讨 论

3.1 大学生中网络社交成瘾和网络游戏成瘾的分布特征

国外早期有研究报道大学生 IAD 发生率为 6~15%^[1],国内朱克京等^[2]的研究则报道为 9.9%。但是,并未见研究报道不同 IAD 亚型在大学生中的分布情况。本研究发现,大学生的网络社交成瘾和游戏成瘾发生率分别为 13.6%,为 11.6%,略高于朱克京等的研究数据。提示随着网络逐渐步入大学生的日常生活,大学生 IAD 的发生率可能存在增高的趋势,而网络社交成瘾和游戏成瘾已成为大学生群体中 IAD 的主要亚型。进一步分析发现,网络社交成瘾的分布无性别差异,表明男生和女生在使用互联网非特定的社交服务功能包括网络聊天,BBS 和 BLOG 时,均存在发展成为网络社交成瘾者的危险性。而在游戏成瘾者中,男生所占比例显著高于女生。可能的原因是,当前的网络游戏主要包括动作类,格斗类,赛车类,角色扮演类(MMRPG),即时战略类,回合式战略类,模拟类和体育游戏类等,游戏的内容和挑战性对于男生具有更大的吸引力,网络游戏更易成为男生获得同伴或社会赞许,满足好奇心和冒险渴望的虚拟载体,继而导致其成瘾行为的产生。提示性别是游戏成瘾的危险因素,男生发展成为游戏成瘾者的危险性要高于女生。

3.2 大学生网络社交成瘾者和网络游戏成瘾者的心理健康水平与人格特质差异

本研究发现,与对照组大学生相比,网络游戏成瘾者的社交恐怖因子分显著增高,而网络社交成瘾者的 SCL-90 各因子分均显著增高,表明网络社交成

瘾者和网络游戏成瘾者表现出不同程度的情绪、行为和生理症状,两种亚型的IAD大学生均存在心理健康状况不良,与国内外相关研究结果一致^[4,11-13]。值得注意的是,除恐怖和偏执因子外,网络社交成瘾者的SCL-90其余因子分也显著高于游戏成瘾者,GPIUS得分与SCL-90各因子分和总分呈显著正相关,而IGCAS得分仅与强迫和恐怖因子得分呈显著正相关。提示在大学生群体中,网络社交成瘾者所表现的心理症状更为广泛,网络社交成瘾对个体心理健康的损害程度较网络游戏成瘾严重。此外,行为缺乏控制、害怕或回避社交、敌对和易紧张为两种亚型IAD者共同的心理行为症状。表明今后干预策略的实施应更关注网络社交成瘾的大学生人群,而指导IAD大学生学会适当的处理人际关系、降低负性情绪水平和加强行为控制能力是普适性的干预策略。

已有大量研究探讨人格与IAD的关系,如罗天玉等^[14]的研究发现:成瘾者在大五人格问卷中的开放性和宜人性维度得分显著低于对照组,而神经质、外向性和严谨性得分与对照组相比无显著差异。雷雳等^[6,15]的研究则发现,神经质、外向性和宜人性对网络成瘾具有显著的正向预测作用。未进行网络成瘾亚型的划分,使得不同研究中的网络成瘾样本有明显的异质性,可能是导致这些研究结果不一致的重要原因。本研究在亚型划分的基础上,考察了不同IAD亚型大学生人格特质的差异。结果发现,网络社交成瘾者的神经质得分要显著高于游戏成瘾组和对照组,而网络游戏成瘾组在神经质、神经质和外向性得分上与对照组相比无显著差异。表明两种亚型IAD的人格易感因素存在差异,神经质得分高的个体通常表现出孤独、难以适应外部环境、与他人不友好和喜欢寻衅滋事等行为特征,存在现实人际关系不良。对于此类型的大学生来说,网络提供了他们一个与现实环境有很大差异的社交平台,网络聊天成为他们回避现实的人际交往以及由此产生的焦虑和不适的主要方式。此外,由于网络聊天的匿名性特点,个体不需要对自己网络上的言论承担责任,网络聊天甚至成为他们进行言语攻击和发泄不满情绪的虚拟载体,并因此获得满足感,使得他们更愿意投入到网络的社交功能服务当中,从而更易发展成为网络社交成瘾。而本研究未发现网络游戏成瘾大学生存在明显的人格易感因素,提示大学生在接触网络到发展为游戏成瘾的过程中,可能存在除人格因素以外的其他中介变量。此外,本研究发现,GPIUS总分、神经质与SCL-90各因子分和总分存在显著正相关,表明神经质的个性特征是导致网路社交成瘾大学生心理健康水平低于网络游戏成瘾大学生的重要原因。

3.3 人格特质对大学生不同亚型IAD的预测作用

本研究结果显示,人格对网络游戏成瘾无显著的预测作用,而神经质和外向性是网络社交成瘾的有效预测指标,表明人格特质在网络社交成瘾和网络游戏成瘾形成过程中的作用存在差异,与本研究假设一致。然而,本研究却未能发现神经质对两种亚型IAD的正向预测作用,与雷雳等^[6,15]的研究结果不一致。可能的原因是两项研究中使用的人格测量工具和成瘾样本存在差异,提示关于神经质在不同IAD亚型中的预测作用有待今后进一步的研究进行探讨。此外,与网络游戏成瘾大学生相比,网络社交成瘾大学生由于具有神经质等人格特质,干预有效实施的难度可能会更大。

参 考 文 献

- 1 Morahan-Martin J, Schumacher P. Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 2000, 16:13-29
- 2 朱克京,吴汉容. 大学生网络成瘾的心理社会因素. *中国心理卫生杂志*, 2004, 18(11):796-798
- 3 杨放如,郝伟. 青少年网络成瘾的成因、后果及干预对策的探讨. *实用预防医学*, 2005, 12(4):965-967
- 4 Young KS. Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment. In L VandeCreek T Jackson. *Innovations in Clinical Practice: A Source Book*, 1999, 17:19-31
- 5 Davis RA. A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 2001, 17:187-195
- 6 雷雳,杨洋,柳铭心. 青少年神经质人格、互联网服务偏好与网络成瘾的关系. *心理学报*, 2006, 38(3):375-381
- 7 Caplan SE. Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 2002, 18:553-575
- 8 李欢欢,王力,王嘉琦. 大学生网络游戏认知-成瘾量表的初步编制和信效度检验. *中国心理卫生杂志*, 2008, 22(4):245-248
- 9 王征宇. 症状自评量表(SCL-90). *上海精神医学*, 1984, 2(2):68-70
- 10 钱铭怡. 艾森克人格问卷简式量表中国版(EPQ-RSC)的修订. *心理学报*, 2000, 32(3):317-323
- 11 张翠红,刘国伟,谢正,等. 大学生网络成瘾与人格特征及心理健康状况分析. *中国心理卫生杂志*, 2006, 20(11):761
- 12 Yang CK, Choe BM, Baity M, et al. SCL-90-R and 16PF profiles of senior high school students with excessive internet use. *Can J Psychiatry*, 2005, 50(7):407-414
- 13 陈平周,刘少文,罗丽君,等. 大学生网络成瘾的心理健康状况研究. *中国临床心理学杂志*, 2007, 15(1):40-45
- 14 罗天玉,丁道群. 人格特质、网络使用动机与网络成瘾倾向的关系. *中国临床心理学杂志*, 2006, 14(4):365-367
- 15 杨洋,雷雳. 青少年外向/宜人性人格、互联网服务偏好与“网络成瘾”的关系. *心理发展与教育*, 2007, 2:42-48

(收稿日期:2008-01-15)