

An Investigation on the Status Quo of the Type of Internet Addiction and Its Relationship with Learning Burnout of University Students

Lihui Wang

Faculty of Psychology, Southwest University, Chongqing
Email: 1510216107@qq.com

Received: Dec. 13th, 2015; accepted: Dec. 25th, 2015; published: Dec. 30th, 2015

Copyright © 2015 by author and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

The purpose of this study is to understand the present internet addiction situation of Chinese college students through the questionnaire and to explore the relationship between the type of internet addiction and learning burnout, and providing reference for domestic research on internet addiction. This study used the method of two-stage stratified random sampling. 1202 students from 7 colleges and universities in Henan Province were selected to fill the questionnaire. The questionnaire includes university student questionnaire of Internet addiction types and the learning burnout scale. Result: There were significant differences among the types of Internet addiction in the proportion of gender and age. The network game addiction, the network interpersonal relationship addiction and the network information addiction questionnaire scores questionnaire scores were significantly different in gender, age, family source. The network game addiction scores were significantly correlated with depression, misconduct and learning burnout scores. There was a significant correlation between network information addiction scores and depression scores. Compared to the general internet users, individuals with addiction tendency had more feeling of depression, misconduct and low sense of achievement. Conclusion: There is the different proportion of online game addicts, internet interpersonal relationship addicts, network information addicts of college students. The higher scores you get in the network information addiction scale, the more obvious manifestations of depression you have. The more obvious tendency to network game addiction, internet interpersonal relationship addiction, or network information addiction, the more prone to learning burnout you are.

Keywords

The Type of Internet Addiction, Learning Burnout, College Students, Status Quo

大学生网络成瘾类型的现状调查及其与学习倦怠的关系研究

王丽慧

西南大学心理学部, 重庆
Email: 1510216107@qq.com

收稿日期: 2015年12月13日; 录用日期: 2015年12月25日; 发布日期: 2015年12月30日

摘要

本研究目的在于通过问卷法了解我国大学生网络成瘾类型的现状及探讨网络成瘾类型与学习倦怠之间的关系, 为国内关于网络成瘾方面的研究提供参考。采用两阶段分层随机抽样的方法, 在河南省随机抽取了7所高校的1202人进行问卷调查。调查问卷包括大学生网络成瘾类型问卷和大学生学习倦怠量表。结果显示: 网络成瘾类型的比例在性别以及网龄上均存在显著差异; 网络游戏成瘾的问卷、网络人际关系成瘾的问卷、网络信息成瘾的得分在性别、网龄、家庭来源上均存在显著差异; 网络游戏成瘾与情绪低落、行为不当以及学习倦怠总分之间均存在显著的相关关系; 网络信息成瘾与情绪低落之间存在显著的相关关系; 在网络游戏成瘾、网络人际关系成瘾与网络信息成瘾三种成瘾类型上, 相对于一般网络使用者, 具有成瘾倾向的个体具有较显著的情绪低落、行为不当以及成就感低的倾向。结论: 大学生中存在比例不同的网络游戏成瘾者、网络人际关系成瘾者、网络信息成瘾者; 网络游戏成瘾的得分越高, 学习倦怠的表现越明显; 网络信息成瘾得分越高, 情绪低落的表现越明显; 网络游戏成瘾、网络人际关系成瘾和网络信息成瘾的倾向越明显, 越容易产生学习倦怠。

关键词

网络成瘾类型, 学习倦怠, 大学生, 现状

1. 引言

成瘾(addiction)的概念最初来自于对人类物质滥用和依赖等行为的观察和描述。传统意义上的所谓“成瘾”一词指的是对物质的依赖(如药物或酒精), 即物质成瘾。关于网络成瘾类型的区分方法有很多种, Armstrong (2001)较早对它做出了划分, 认为存在五种类型: 网络色情成瘾、网络交际成瘾、网络游戏成瘾、信息超载、网络强迫行为; Young (1996)对于网络成瘾类型的划分是: 网络色情成瘾、网络人际关系成瘾、网络游戏成瘾、信息超载、计算机成瘾。由于计算机成瘾和网络游戏成瘾具有很大的相似性, 本研究倾向于把Young分类中的计算机成瘾归于网络游戏成瘾一类。且近年来随着互联网在商业领域的应用, 出现了越来越多的网上购物, 股票交易, 网上赌博的行为, 有些人可能因此而出现网络强迫行为(Davis, 2002)。因而本研究更倾向于Armstrong关于网络成瘾的分类。即网络色情成瘾, 网络游戏成瘾, 网络交际成瘾, 信息超载成瘾, 网络强迫行为(Griffiths, 1998)。

学习倦怠这一概念源于对职业倦怠的研究。对于大学生学习倦怠的定义, 国内学者连榕等(2005)通过问卷调查, 从心理与行为两方面来说明大学生的学习倦怠, 认为“学生对学习没有兴趣或缺乏动力却又

不得不为之时，就会感到厌倦、疲乏、沮丧和挫折，从而产生一系列不适当的逃避学习的行为，这种状态称为学习倦怠”，这是目前在国内使用较广的一种定义。学习倦怠在大学生群体中的现象尤为明显，这可能与刚刚摆脱中学时期巨大的学习压力有关，也可能与大学时期的学习模式有关，关于影响学习倦怠的因素，国内已有较多的研究。台湾学者在对大学生和职业学校学生的学习倦怠研究中，认为学习倦怠是学生在在学习过程中因为课业压力，课业负荷，或其它个人心理层次上因素，产生了情绪耗竭，缺乏人性化，及个人成就感低落的现象(孙静，2007)，其概念强调学生情感和认知的负向改变以及对学业漠然的态度和退缩的行为(胡俏，戴春林，2007)。

大学生的学习倦怠反映了大学生消极的学习心理，对于学习的倦怠会引起学业成绩的下降，进而引发大学生的成就感降低，自信心下降等现象，从而会引发大学生在现实生活中的需求感得不到满足。心理需求现实满足不能实现时，一些人会在网络中寻求心理需求(王澄华，2001)。由此可见，大学生网络成瘾和学习倦怠之间存在着一定的关系。当代大学生正逐步成为上网的主体，其网络成瘾与学业的冲突日益明显。Young 研究指出，58%的学生报告网络的过度使用导致学习兴趣减弱，成绩下降，并使逃课现象明显加剧，并且一些用户会在因特网上特定应用领域显示出成瘾倾向(Young, 1998)。Griffiths (1998)研究发现网络成瘾者经常沉迷在网上聊天和幻想的角色扮演游戏中。对于现代大学生群体来说，接触到的网络使用形式越来越多，许多学生在网络中花费的时间比他们在学校或学校有关的活动的的时间还要多。另有调查显示，研究者对北京高校 811 名大学生进行了在线调查，网络成瘾的检出率为 12.9%；国内某大学 237 名退学学生中。有 80%的人因迷恋网络而成绩太差导致无法完成学业。可见大学生的网络成瘾现象与学习倦怠之间似乎有着密切的联系(王滨，于海滨，杨爽，2007)。

目前网络成瘾的研究方向主要有成瘾现状调查，成瘾原因，成瘾机制，成瘾的相关关系研究等，研究的范围很广泛(顾海根，2007)，而且在预防及治疗网络成瘾者方面取得了很大的实际应用价值(陈侠，黄希庭，白纲，2003)。然而，随着网络的普及面越来越广以及网络应用范围的愈加扩大，网络成瘾类型的区分也愈加凸显。从前人的研究中我们可以看出，研究者们在进行网络成瘾的相关研究时，采用的是一种统一的诊断标准，并未对网络成瘾类型加以区分。由于人们对网络服务的偏好不同，网络成瘾是存在多种不同类型的，不同类型的网络成瘾者，其成瘾原因是有所不同的，而且不同类型的网络成瘾者的心理机制也可能存在一定的差异(邓鹏，王欢，2010)。因此，统一的诊断标准可能会忽略不同类型成瘾之间的差异，所以有必要对网络成瘾的各种类型加以区分的进行研究。

本研究将对网络成瘾类型中的三种进行研究，即网络游戏成瘾、信息超载、网络人际关系成瘾。之所以采取这三项进行研究主要原因在于：1) 网络色情成瘾过于隐晦，牵涉到的个人隐私过深，出于自我保护、害羞等原因，很难进行信效度较高的调查，且目前也缺乏关于网络色情成瘾的量表。2) 虽然网络强迫行为已经出现，但目前这种行为在网络成瘾中所占的比例还很小，而且也缺乏用于筛选网络强迫行为的量表。

近几年来，网络的普及程度越来越大，每个学生都有了你的手机，几乎每部都能上网，大部分大学生也拥有了自己的电脑，学校附近的网吧也越来越多。这些变化丰富了大学生活，也使大学生获取知识的方式更加快捷便利，然而也使本就已经很严重的网络成瘾现象愈演愈烈，而且形式也更加多样化与复杂化了，大学生网络成瘾的比例也可能因此而增加了。以往对于网络成瘾状况的研究在变化如此之快的现代可能已经失去它的真实性了，因此有必要对网络成瘾的现状进行调查。

综上所述，本研究提出了以下假设：

假设 1：大学生网络成瘾的比例增加，且不同类型的成瘾者成瘾比例不同。

假设 2：大学生的性别、年级、网龄以及家庭来源在网络成瘾各类型上差异显著。

假设 3：大学生网络成瘾类型与情绪低落、行为不当、成就感低之间存在着相关关系。

假设 4: 在网络游戏成瘾、网络人际关系成瘾与网络信息成瘾三种成瘾类型上, 相对于一般网络使用者, 具有成瘾倾向的个体具有较显著的情绪低落、行为不当及成就感低现象。

2. 研究方法

2.1. 研究对象

采用两阶段分层抽样的方法, 抽取了河南省 7 所高校一、二、三年级的 1485 人进行调查, 回收问卷 1394 份, 其中有效问卷 1202 份。回收率 93.87%, 有效率 80.94%。1202 份有效问卷中, 男生 595 人, 占被试总数的 49.5%; 女生 607 人, 占被试总数的 50.5%。

2.2. 研究工具

大学生网络成瘾类型问卷: 由杨文娇和周冶金(2004)根据 Young 和 Rogers (1998)对网络成瘾的定义自行编制。该问卷包含游戏成瘾、人际关系成瘾和信息成瘾三个分量表。分量表得分愈高, 说明被试在该类型的网络成瘾倾向愈明显。该量表采用从“完全不符合”到“完全符合”的五级记分, 其中“完全不符合”记 1 分, “比较不符合”记 2 分, “不确定”记 3 分, “比较符合”记 4 分, “完全符合”记 5 分。本研究中, 三个分量表得分分别高于 25, 19, 19 的被试被认为在该类型网络成瘾方面具有较高的倾向性, 得分分别低于 8, 7, 10 的被试被认为在该类型网络成瘾方面具有较低的倾向性。

本文调查采用连榕(2006)编制的大学生学习倦怠表, 该表分为 3 个维度, 共 20 个项目。其中情绪低落维度包含了 8 个项目, 反映了学生不能很好处理学习中的问题, 表现出焦虑、倦怠、沮丧等消极情绪; 行为不当维度包括 6 个项目, 反映了学生逃课、不听课、迟到、早退和不交作业等行为特征; 成就感低维度包括 6 个项目, 反映学生完成学习任务体验的能力不足等方面的低成就感。该量表采用从“完全不符合”到“完全符合”的五级记分, 其中“完全不符合”记 1 分, “比较不符合”记 2 分, “不确定”记 3 分, “比较符合”记 4 分, “完全符合”记 5 分, 其中含有 8 道反向计分的题目。得分越高越容易产生学习倦怠。该表的 Cronbach's α 系数为 0.834, 分半信度为 0.836, 基本符合心理测量学要求。

问卷中还设计了关于调查大学生的生源、网龄等问题。

3. 研究结果

3.1. 大学生网络成瘾现状分析

根据网络成瘾类型问卷的施测结果, 对各类型网络成瘾者进行统计, 结果显示, 在 1202 名被调查者中, 在网络游戏成瘾上, 具有成瘾倾向的大学生共有 94 人, 所占比例为 7.82%; 在网络人际关系成瘾上, 具有成瘾倾向的大学生共有 75 人, 所占比例为 6.24%; 在网络信息成瘾类型上, 具有成瘾倾向的大学生共有 250 人, 所占比例为 20.80%。

对各类型网络成瘾大学生进行男女性别的卡方检验, 结果显示差异显著($\chi^2 = 27.485, p = 0.000$), 所以男女生成瘾比例在网络成瘾各类型上差异显著。进一步对数据进行卡方检验, 所得结果显示, 在网络游戏成瘾类型上男女之间的差异达到显著性水平($\chi^2 = 51.717, p = 0.000$)。在网络人际关系成瘾上, 男女之间的差异也达到显著性水平($\chi^2 = 9.429, p = 0.002$)。但是在网络信息成瘾上, 男女之间虽未达到显著性差异($\chi^2 = 3.546, p = 0.06$), 但已是“边缘显著”。

从各类型网络成瘾在各年级上的比例来看, 大二网络成瘾者比例最高。对网络成瘾各类型进行年级上的卡方检验, 结果显示, 在网络成瘾各类型上, 成瘾大学生人数的差异并未达到显著性水平($\chi^2 = 1.311, p = 0.860$)。对网络成瘾各类型进行网龄上的差异检验, 所得结果显示, 在网络成瘾各类型上, 成瘾大学生的人数差异显著($\chi^2 = 12.95, p = 0.04$)。

运用单因素方差分析考察总体样本的网龄在网络成瘾 3 个维度上的差异性。在网络游戏和网络信息的得分上,不同网龄段的大学生差异显著(p 值均小于 0.001),而在网络人际关系上,不同网龄段的大学生得分差异不显著($p = 0.303$)。对得分差异显著的网络游戏问卷得分和网络信息问卷得分进行多重比较,所得结果显示,在网络游戏问卷得分上,网龄小于 1 年、网龄为 1~2 年以及网龄为 3~4 年的得分与网龄大于 4 年的得分均分别具有差异显著性(p 值均小于 0.01),而其它网龄段之间不存在差异显著性;在网络信息问卷得分上,网龄小于 1 年、网龄为 1~2 年以及网龄为 3~4 年的得分与网龄大于 4 年的得分均分别具有差异显著性(p 值均小于 0.01),而其它网龄段之间也是不存在差异显著性。

采用单因素方差分析考察大学生网络成瘾类型得分的年级差异,不同年级的学生在网络游戏成瘾上的得分差异不显著。而在网络人际关系问卷和网络信息问卷上,不同年级的学生的得分差异显著(p 值均小于 0.01),二者均是大二学生的得分最高。对差异显著的网络人际关系和网络信息问卷得分进行事后多重比较。结果显示,在人际关系得分上,大一和大三的学生得分差异显著($p = 0.006$),大二和大三学生的得分差异显著($p = 0.003$),而大一和二二的得分差异不显著;在网络信息问卷得分上,大二和大三学生的得分差异显著($p = 0.004$),其它年级间差异不显著。采用单因素方差分析考察大学生的网络成瘾类型的家庭来源差异,家庭来源不同的学生,在网络游戏量表、网络人际关系量表以及网络信息量表上,差异均显著。

3.2. 大学生网络成瘾类型与学习倦怠各维度的相关分析

将各类型网络成瘾者在网络成瘾的 3 个分问卷与学习倦怠 3 个维度的得分之间进行相关系数分析,所得结果如表 1 所示,网络游戏成瘾的得分除了与成就感低之间不存在相关关系外($r = 0.146, p > 0.05$),与情绪低落、行为不当以及学习倦怠总分之间均存在正相关(p 值均小于 0.05)。对于网络人际关系问卷,其得分与学习倦怠的各维度以及学习倦怠总分均不存在相关关系(p 值均大于 0.05)。对于网络信息问卷,其得分与情绪低落存在正相关($p = 0.025$),这表明网络信息成瘾倾向越高的学生,其情绪低落的表现越明显。

3.3. 网络游戏成瘾类型上高分组与低分组的学习倦怠上的差异比较

按照网络游戏成瘾类型上的得分,将网络游戏成瘾者,即得分大于 25 分的大学生看作高分组,将得分小于 8 分的大学生看作低分组,对这两组进行独立样本的 t 检验,结果见表 2。在网络游戏成瘾类型中,高分组和低分组在情绪低落、行为不当、成就感低以及学习倦怠总分上差异均显著,高分组在学习倦怠总分以及各维度上的得分均显著高于低分组。

3.4. 网络人际关系成瘾类型上高分组与低分组的学习倦怠上的差异比较

按照网络人际关系成瘾类型上的得分,将网络人际关系成瘾者,得分大于 19 分的大学生看作高分组,将得分小于 7 的大学生看作低分组,对这两组进行独立样本的 t 检验,结果见表 3。在网络人际关系维度上,高分组和低分组在情绪低落、行为不当、成就感低以及学习倦怠总分上差异均显著,高分组在学习倦怠总分以及各维度上的得分均显著高于低分组。

3.5. 网络信息成瘾类型上高分组与低分组的学习倦怠上的差异比较

按照网络信息成瘾类型上的得分,将网络信息成瘾者,即得分大于 19 分的大学生看作高分组,将得分小于 10 分的大学生为一组,对这两组进行独立样本的 t 检验,所得结果如表 4 所示。在网络信息成瘾维度上,高分组和低分组在情绪低落、行为不当、成就感低以及学习倦怠总分上差异均显著,高分组在学习倦怠总分以及各维度上的得分均显著高于低分组。

Table 1. Correlations between the type of Internet Addiction and Learning Burnout**表 1.** 网络成瘾类型各分问卷得分与学习倦怠各维度得分之间的相关分析

	情绪低落	行为不当	成就感低	倦怠总分
网络游戏成瘾	0.249*	0.301**	0.146	0.333**
网络人际关系成瘾	0.085	0.01	0.192	0.143
网络信息成瘾	0.142*	0.066	0.073	0.085

注: ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$ 。**Table 2.** T-test between high score and low score of the network game addiction**表 2.** 网络游戏成瘾高分组与低分组的差异检验

	高分组($n = 94$)	低分组($n = 253$)	t	p
情绪低落	26.62 ± 4.71	19.04 ± 5.29	12.19**	0.000
行为不当	20.95 ± 3.21	17.01 ± 4.38	9.14**	0.000
成就感低	18.21 ± 4.17	16.31 ± 4.09	3.83**	0.000
倦怠总分	65.78 ± 8.26	52.36 ± 11.75	11.89**	0.000

注: ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$ 。**Table 3.** T-test between high score and low score of the network interpersonal relationship addiction**表 3.** 网络人际关系成瘾高分组与低分组的差异检验

	高分组($n = 75$)	低分组($n = 407$)	t	p
情绪低落	26.51 ± 4.93	19.11 ± 5.15	11.51**	0.000
行为不当	20.63 ± 3.54	17.08 ± 4.34	7.69**	0.000
成就感低	17.99 ± 4.18	15.99 ± 3.94	3.99**	0.000
倦怠总分	65.12 ± 9.01	52.18 ± 11.18	10.98**	0.000

注: ** $p < 0.01$ 。**Table 4.** T-test between high score and low score of the network information addiction**表 4.** 网络信息成瘾高分组与低分组的差异检验

	高分组($n = 250$)	低分组($n = 318$)	t	p
情绪低落	24.34 ± 5.02	19.38 ± 5.38	11.24**	0.000
行为不当	19.45 ± 3.66	17.00 ± 4.08	7.52**	0.000
成就感低	17.44 ± 3.78	16.55 ± 4.25	2.60**	0.010
倦怠总分	61.24 ± 9.39	52.93 ± 11.10	9.65**	0.000

注: ** $p < 0.01$ 。

4. 讨论

4.1. 关于大学生网络成瘾现状的讨论

4.1.1. 大学生中存在的网络成瘾类型的比例不同

本研究结果显示, 大学生在不同网络成瘾类型上所占的比例不同, 这说明不同的网络使用功能对大学生的吸引力是不同的, 大学生网络成瘾者由于对不同的网络使用功能的偏好不同而对不同的网络使用

产生迷恋。大学生网络成瘾的现状与以往相比，网络游戏成瘾和人际关系成瘾所占比例基本不变，而网络信息成瘾的比例明显升高。

4.1.2. 大学生网络成瘾类型与性别、年龄、网龄、生源的关系

研究表明，在网络游戏成瘾上，男大学生的成瘾比例显著高于女大学生。本研究认为这可能是因为多数的网络游戏的操作性很强，从游戏的成功中能得到很大的征服感。而且当前网络游戏的主要形式是多人在线角色扮演游戏，这类游戏更多地表现为暴力性和竞争性，这些特征都较符合男性的特征，可能因此而使男生更容易沉迷于此中(周英，2006)。

结果显示，在网络成瘾各类型上，各年级成瘾大学生的比例基本相同。本研究认为这可能是因为各年级学生虽然应对的环境不同，但都存在着一定的压力，大一、大二学生课业负担重，大三学生面对考研或就业压力。因此对网络的使用时间及态度大体相同。

在网络游戏成瘾类型上，成瘾趋势随着网龄的增大先降低后增高，本研究认为这可能是因为初接触网络游戏时，网络游戏对使用者来说有一定的新异性及适当的难度所引发的成就感，所以成瘾人数较多。较多的接触游戏后，游戏不再具有新异性，难度也降低，因此游戏对一些人失去了吸引力。而一些爱挑战的人继续攻破更多的游戏难关，随着网龄的增加，技术也越来越高，从游戏中获得的成就感越来越强，因此成瘾比例又呈增加趋势。

在网络成瘾各类型上，成瘾大学生比例在家庭来源上差别并不明显。本研究认为这可能是由于现在网络的使用率已比较普遍，很多农村的学生也很早的开始通过手机、家用电脑、网吧等途径接触网络，生源地对大学生网络成瘾的影响已不大。

4.1.3. 网络成瘾类型在性别、网龄、年级、家庭来源上的差异

从性别上来说，在网络游戏，网络人际关系与网络信息得分上，男女大学生的平均得分相差很大，男生的平均得分均明显高于女生。说明总体上，男生花费更多的时间和精力在网络游戏，网络信息下载，网络人际关系交往上。本研究认为可能的原因是，在网络游戏方面，多数网络游戏都是需要一定的操作技巧以及一些用户本身对游戏的理解思维的，而男生在这些方面是优于女生的，所以男生可能会花费更多的时间和精力在网络游戏上。在网络人际关系方面，男生在语言、姿势等影响交流的方面男生的能力弱于女生，造成男生在现实中的人际交往方面存在更多的障碍，因此更多的将自己的交流需要投注在网络上的人际交往方式上。可能是这些原因男大学生会花费更多时间和精力在网络人际交往上。

虽然不同年级的学生在网络人际关系问卷和网络信息问卷的得分上差异显著，但事后检验的结果证明，其差异是由个别年级间的差异引起的，而在三个问卷的得分总趋势上是基本不变的。本研究认为这可能是因为各年级学生虽然应对的环境不同，但都存在着一定的压力，大一、大二学生课业负担重，大三学生面对考研或就业压力。因此对网络的使用时间及态度大体相同，因此在各问卷得分上不存在显著差异。

家庭来源不同的学生，在网络游戏问卷，网络人际关系问卷以及网络信息问卷上，差异均显著，事后检验后知，这些差异都是来自农村、乡镇的学生问卷得分与其他家庭来源的学生的得分引起的，这可能是因为大多数来自于农村和乡镇的学生家庭经济条件相比城市来说较低，他们更珍惜来之不易的上大学的机会，会更多的考虑网络成瘾对他们命运的影响，因此他们在网络成瘾的各类型上会花费的时间相对较少。

4.2. 大学生网络成瘾类型与学习倦怠的关系

4.2.1. 网络成瘾类型与学习倦怠的相关分析

将各类型网络成瘾者在3个分问卷与各学习倦怠量表得分之间进行相关系数分析，可以看到，网络

游戏成瘾的得分除了与成就感低维度的得分之间不存在相关外,与学习倦怠的总分以及学习倦怠的其它两个纬度间均存在正相关,这表明网络游戏成瘾的倾向越高,其学习倦怠感越高。在网络人际关系成瘾类型问卷上,网络人际关系成瘾的得分与学习倦怠总分,以及学习倦怠的三个维度间均不存在相关关系,这说明网络人际关系成瘾和学习倦怠之间没有关系。这可能是因为网络人际关系成瘾主要是由现实生活中的人际交往满意度不高引起的,而与学习倦怠无关。在网络信息成瘾上,网络信息成瘾得分除了与情绪低落存在相关外,与学习倦怠的总分以及学习倦怠的其他维度均不存在相关关系。这可能是因为情绪低落时人会更容易产生强烈的不安全感、无价值感,不安全感使他们害怕落后于时代、被社会淘汰,无价值感使他们总想抓住一些东西,想要向社会证明自己的价值,于是就会下载更多的信息来了解社会动态以及期望提升自己,最终却陷入了信息成瘾的泥沼。

4.2.2. 网络成瘾类型上学习倦怠及其各维度的差异分析

本研究进一步对网络成瘾各类型上的高分组与低分组进行了对比,结果表明:在网络游戏成瘾、网络人际关系成瘾以及网络信息成瘾类型中,高分组和低分组在情绪低落、行为不当、成就感低以及学习倦怠总分上均存在差别,高分组在学习倦怠总分以及各维度上的得分均明显高于低分组,这说明各网络成瘾者均具有明显的学习倦怠倾向。成就感低、情绪低落、行为不当是学习倦怠的三个维度,具有学习倦怠的个体可能由于成就感低、情绪低落、行为不当等原因而在现实生活中需求感得不到满足,而虚拟的网络世界、复杂的又不必担心被拒绝的网络人际交往以及丰富多彩的信息海洋,这些都暂时缓解了其在现实生活中的不适,然而另一方面也愈发强化了其对网络的依赖(Schaufeli, Leiter, Maslach, & Jackson, 1996)。

5. 研究结论

本研究通过问卷调查的方法,探讨了大学生网络成瘾的类型并在此基础上考察了网络成瘾类型与学习倦怠的关系。

1) 大学生中存在一定比例的网络成瘾者,并且这些成瘾者的成瘾类型是不同的,主要成瘾类型是网络游戏成瘾、网络人际关系成瘾、网络信息成瘾。并且网龄超过4年的男大学生更易成瘾。

2) 从网络成瘾各问卷的总体得分来看,网龄越大的男大学生更容易产生程度较深的网络游戏成瘾和网络信息成瘾;男大学生更容易产生程度较深的网络人际关系成瘾。

从网络成瘾类型与学习倦怠的关系来看:

1) 网络游戏成瘾的得分越高,学习倦怠的表现越明显;网络信息成瘾得分越高,情绪低落的表现越明显。

2) 网络游戏成瘾、网络人际关系成瘾和网络信息成瘾的倾向越明显,越容易产生学习倦怠。

6. 不足与展望

被试结构上的不足,本研究中的被试仅来自于河南省的7所高校,而学生的生源地大部分都是本省,因此样本的地域性不足。网络成瘾类型划分中的不足,比较得到认可的网络成瘾的类型有5种,但是由于网络色情成瘾过于隐晦,牵涉到的个人隐私过深,很难进行信效度较高的调查,且目前也缺乏关于网络色情成瘾的量表。另外,虽然网络强迫行为已经出现,但目前这种行为在网络成瘾中所占的比例还很小,而且也缺乏用于筛选网络强迫行为的量表。出于以上原因,本研究并未对这两种成瘾类型加以深入研究,而只是研究了其中三种类型,这是本研究的不足之一。

针对本研究中的不足,我们提出了未来研究可能的发展方向:在未来的研究中扩大样本量,扩大样本的取样范围,使样本更具有代表;探索网络色情成瘾问卷以及网络强迫行为问卷的编制方法,以期更

深入的了解网络成瘾各类型的状况；在研究网络成瘾问题上，本研究只采用了问卷调查法，因此在未来的研究中，可以综合运用多种研究方法进行进一步的研究，如可以采用跟踪调查法等，使研究方法更加严密和完善，这也是我们今后研究中需要改进的地方。

参考文献 (References)

- 陈侠, 黄希庭, 白纲(2003). 关于网络成瘾的心理学研究. *心理科学进展*, 11(3), 355-359.
- 邓鹏, 王欢(2010). 网络游戏成瘾: 概念、过程、机制与成因. *远程教育*, 6, 87-92.
- 顾海根(2007). *青少年网络成瘾预防与治疗*. 上海: 华东师范大学出版社.
- 胡俏, 戴春林(2007). 中学生学习倦怠结构研究. *心理科学*, 30(1), 162-164.
- 连榕, 杨丽娟, 吴兰花(2005). 大学生专业承诺、学习倦怠的关系与量表编制. *心理科学*, 37(5), 632-636.
- 连榕(2006). 大学生专业承诺、学习倦怠的状况及其关系. *心理科学*, 29(1), 28-31.
- 孙静(2007). *上海市体育教育专业大学生学习倦怠现状及其与专业承诺关系的研究*. 硕士论文, 华东师范大学, 上海.
- 王滨, 于海滨, 杨爽(2007). 大学生网络游戏成瘾与学习倦怠的关系. *中国心理卫生杂志*, 21(12), 841-844.
- 王澄华(2001). *网络人际互动特质与依附型态对网络成瘾的影响*. 台湾大学心理学系, 台湾.
- 杨文娇(2004). *大学生网络成瘾类型及其与人格特征的关系研究*. 硕士论文, 华中科技大学, 武汉.
- 周英(2006). *浅析青少年网络成瘾的原因与对策*(页 18). 硕士论文, 华中师范大学, 武汉.
- Armstrong, L. (2001). How to Beat Addiction to Cyberspace. *Vibrant Life*, 17, 14.
- Davis, R. A. (2002). Internet Addicts Think Differently: An Inventory of Online Cognitions. Retrieved April, 10, 2002.
- Griffiths, M. D. (1998) Psychology of Computer Use: Some Comments on "Addictive Use of the Internet" by Young. *Psychological Reports*, 80, 81-82.
- Schaufeli, W. B., Leiter, M., Maslach, C., & Jackson, S. (1996). *The Maslach Burnout Inventory General Survey*. *Maslach Burnout Inventory Manual* (3rd ed., pp. 19-26). Palo Alto, CA: Consulting Psychologists Press.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. New York: John Wiley & Sons.
- Young, K. S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyber-Psychology and Behavior*, 1, 237-244.
- Young, K. S., & Rogers, R. C. (1998). The Relationship between Depression and Internet Addiction. *Cyber-Psychology & Behavior*, 1, 25-28. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.1998.1.25>