

Psychological Representation and Intervention Strategies for Adolescents' Addiction to Net Games: From Construal Level Theory

Kai Zhao, Huijing Yang, Kaiyun Li, Fengxun Lin

University of Jinan, Jinan Shandong
Email: sep_liky@ujn.edu.cn, sep_linfx@ujn.edu.cn

Received: Jul. 2nd, 2019; accepted: Jul. 23rd, 2019; published: Jul. 31st, 2019

Abstract

In the era of Internet information, the number of people playing online games is increasing rapidly. Some game players, especially teenagers, tend to over-participate in and become addicted to online games. From the perspective of personal characteristics, environmental factors and brain mechanisms, previous studies have explored the causes and mechanisms of game addiction. Thus, the treatment for game addicts was mostly from thought guidance and behavior modification. However, until now, the underline changes of psychological cognitive process of the gamers during the Internet game addiction remained unclear. Based on the construal level theory—"pure cognitive orientation" and the previous experimental researches of game addiction, this paper firstly discusses how the individual interpretation levels changed from high construal level to low construal level during the process of indulging in the game (immersive experience and incarnation identity). Moreover, this paper proposes an intervention strategy of "immersive" game experience by appropriately manipulating the psychological distance between players, and puts forward the perspective and applicability of applying construal level theory to interpret other addictive behaviors.

Keywords

Addiction to Net Games, Construal Level Theory, Optimal Experience, Avatar Identification, Psychological Distance

青少年网络游戏成瘾行为的心理表征与干预策略：解释水平理论视角

赵 凯, 杨蕙菁, 李开云, 林丰勋

济南大学, 山东 济南

Email: sep_liky@ujn.edu.cn, sep_linfu@ujn.edu.cn

收稿日期: 2019年7月2日; 录用日期: 2019年7月23日; 发布日期: 2019年7月31日

摘要

当下网络信息时代, 玩网络游戏的人数日益剧增, 一些游戏者, 特别是青少年游戏者在游戏过程中往往过度参与, 对网络游戏成瘾。以往针对游戏成瘾现象原因的探究, 多是从个人特质、环境因素以及脑机制角度出发探讨游戏成瘾的原因及机制; 而针对游戏成瘾者的治疗也多是从小思想疏导和行为矫正方面进行逐步治疗改善。目前, 尚未有研究探讨网络游戏成瘾过程中游戏者心理认知过程的变化, 特别游戏过程中认知表征的改变。本文基于心理学领域“纯粹认知导向”的解释水平理论, 结合以往游戏成瘾的相关实验研究, 在国内外首次分析了游戏者从接触游戏到沉迷于游戏这一过程(沉浸式体验与化身认同两个维度)中个体解释水平由高到低的认知表征变化, 提出通过适当的操纵游戏者心理距离的远近来干预游戏者对游戏的“沉浸式”体验的干预策略, 以减缓游戏者的游戏成瘾现象, 并提出解释水平理论应用于解释其他成瘾行为的角度和适用性。

关键词

游戏成瘾, 解释水平, 沉浸式体验, 化身认同, 心理距离

Copyright © 2019 by author(s) 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

1. 引言

近年来, 随着信息技术的发展, 网络游戏种类越来越丰富, 游戏制作越来越优良, 接触游戏的群体规模逐渐增大, 受众范围覆盖了小学生至中年人。现代网络游戏具有良好的体验性、文化性和交互性等特征, 在一定程度上不仅可以为大众日常生活增添趣味, 并且能够让游戏者在虚拟的游戏环境中通过完成任务获得成就感, 以及与社会支持相关的认同感和尊重感。但需要警惕的是, 一些游戏者, 特别是青少年游戏者在游戏过程中往往过度参与, 导致出现了一些心理异常或精神症状, 如游戏者容易在游戏玩耍中失去时间感并逐渐对网络游戏带来的愉悦感产生依赖, 以网络游戏为中心而忽视与周围环境的互动, 特别在意虚拟游戏中的回报和奖赏, 导致出现沉迷和上瘾现象, 对学习或工作产生负面影响。以往心理学研究中提出的解释水平理论(Construal level theory, CLT)可以在一定程度上解释人们对某事物的心理表征过程中发生的变化, 本文拟通过分析游戏者在初步接触网络游戏到沉迷到网络游戏中解释水平发生变化的过程, 有助于研究者更加深入了解游戏成瘾的原因以及如何从认知角度预防甚至干预游戏成瘾者。

2. 游戏成瘾原因及其影响因素

2.1. “沉浸式”游戏体验

现代游戏设计特别重视用户体验, 游戏设计者均致力于打造“沉浸式(flow)”游戏体验——游戏者会完全沉浸在此游戏当中, 而无视周围事物存在的状态。“沉浸感”被称为最佳体验(Optimal experience),

个体在此状态中会感受到强烈的幸福感，即人们常说的“心流”或“高峰体验”(魏华, 周宗奎, 田媛, 鲍娜, 2012)。这是一种个体能够完全沉浸于当下的活动，以至于感觉环境与自身融为一体而无视其他事物存在的一种满足享受型状态，在此过程中个体会体验到明确的目标、有力的控制感、扭曲的时间感和自我意识的消弱(Csikszentmihalyi, 1998)。因此当游戏者体验过“沉浸感”后，将不断的玩游戏以期望再次获得“沉浸”时的幸福感(李宏利, 雷雳, 2010)。国内外研究者通过编制或改编的“网络游戏沉浸问卷”(Choi & Kim, 2004; 张红霞, 谢毅, 2008)调查了大量的游戏玩家，发现游戏者在网络游戏中体验到的“沉浸感”与此类游戏成瘾的倾向性成正相关，能够成为网络游戏成瘾倾向的预测指标(魏婷, 李艺, 2011; 张国华, 雷雳, 2015)。在这种“沉浸式”游戏体验的过程中，游戏者在心理上容易产生化身认同感，但这一过程也会受其个人特质的影响和调节(衡书鹏, 周宗奎, 孙丽君, 2017)。

2.2. 化身认同现象

在现代游戏中，游戏玩家不仅能够通过操纵游戏中与之对应的虚拟角色完成各种任务和挑战，还能与虚拟游戏环境的其他游戏角色进行互动交流，会发生“化身认同”现象。“化身认同(Avatar Identification)”概念源自于 Klimmt, Hefner 和 Vorderer (2009)提出的自我知觉和自我认同的社会心理模型。游戏中的化身认同现象具体是指游戏者在游戏中基于对游戏角色与个体的相似性、对个体的吸引力和心理需要的满足程度的评价，所产生的一种自我知觉、临场感体验、情绪和态度等方面发生暂时性改变的心理现象(衡书鹏, 周宗奎, 孙丽君, 2017)。化身认同与传统的角色认同(Character identification)有部分相似——Cohen (2001)认为媒体角色认同是个体通过阅读书籍或观看影片想象体验某角色的身份，与角色存在情绪和认知上的联系。在现代游戏中，游戏者与虚拟游戏世界有充分的交互作用，游戏者可以在游戏中选择自己喜欢的角色并主动操纵游戏角色，且游戏界面会即时给予反馈，这增加了游戏者对游戏世界的感知，游戏化身的成功或失败都与游戏者有关，因此游戏者会倾向于将虚拟角色和现实自我在情感、成就、评价等各方面联系起来，游戏者与游戏角色的身份融合，更容易对游戏中的角色化身建立更紧密的角色认同(Klimmt, Hartmann, & Frey, 2007; Klimmt, Hefner, & Vorderer, 2009)。以往采用信度和效度良好的玩家-化身认同量表(PAI, Player-Avatar Identification) (Li, Liao, & Khoo, 2012)研究发现，游戏中的化身认同是游戏成瘾的重要影响因素(Hsu, Kao, & Wu, 2007)，成瘾玩家对化身有更强烈的认同感和情感卷入(Smahel, Blinka, & Ledaby, 2008)。Ganesh, van Schie, de Lange, Thompson 和 Wigboldus (2012)探究了与虚拟自我识别有关的大脑皮层活动区域，神经影像学数据显示在大脑皮层左下顶叶(与自我认同相关的脑区)有更大的化身参照皮层活动，这是一个与第三人称视角下的自我识别有关的区域，个体会对其虚拟化身优先识别记忆。

2.3. 个人因素

网瘾的最终形成是虚拟生存环境中的个体在自我确认方面倾向于虚拟生存而最终脱离现实生存的价值追求，个体将生活中心和身份认同转移到虚拟网络世界中(汪广荣, 2008; 于波, 2010)。人的行为受外部动机和内部动机的驱使，游戏者的内在心理需要对操作游戏时的沉浸式体验有较大的影响效应(魏婷, 李艺, 2011)。其中使游戏者产生“沉浸式”体验最重要的两个因素即游戏的挑战性和控制感——高挑战性任务会让游戏者的注意力更集中，控制感则影响着完成游戏任务时的感受。人们在现实生活有寻找挑战感和控制感的需要，当现实生活中无法满足个体的这种需要，并且个体曾在游戏中感受到以自我为中心的空间体验和具有英雄色彩的角色体验时，更容易不断的重复游戏行为以至于沉迷于虚拟的游戏世界。而控制感对网络成瘾的直接影响比挑战感更大，且控制感与自尊呈正相关的联系，可以推测游戏控制感可能会影响个体网络游戏中的虚拟自尊(魏华等, 2012)，以此补偿个体现实自尊感的缺失。何灿, 夏勉,

江光荣和魏华(2012)的实验研究证明网络游戏成瘾与个体的自我控制感、自尊感之间有着紧密相关,其中自我控制在网络游戏成瘾和自尊之间起着完全中介作用,个体的自我控制能力对游戏成瘾有着重要影响。

人们还需要各种社会支持,如尊重和认同感。楼高行和王慧君(2009)发现家庭依恋焦虑性因素、朋友依恋焦虑性因素均能显著预测网络成瘾——青少年如果与家人、朋友的关系不够亲密,得不到家人、朋友的信任与理解时,更容易沉迷于虚拟网络游戏世界。个体在现实生活中得到的社会支持不足会倾向于在虚拟网络世界中寻求社会支持,网络游戏的依赖程度与现实人际交往的满意程度成正相关(Lo, Wang, & Fang, 2005),过度游戏者比一般游戏者更多的依赖互联网来满足现实情感补偿和发泄、人际交往和团队归属这三方面的心理需要(才源源,崔丽娟,李昕,2007),因此在现实社会中缺乏社会支持和关怀的游戏玩家更容易对游戏成瘾。

3. 基于解释水平理论对游戏成瘾现象的分析

3.1. 解释水平理论概要

解释水平指个体对于事物进行心理表征的抽象水平——表征的抽象程度高即高解释水平,表征事物首要核心特征,是去背景化的、本质的、上位的、与目标相关的;相反,对事物表征的抽象程度低即低解释水平,表征事物具体的特征,是表面的、下位的、与目标无关的。例如把钱表征为文字是高解释水平,而低解释水平把钱表征为图片(孙晓玲,张云,吴明证,2007)。

解释水平会随着个体心理距离远近变化而变化,进而影响个体对事物的判断和相应的行为(黄俊,李晔,张宏伟,2015)。具体体现在两个方面,一是距离远的事物具体特征是模糊且不清晰的,个体只能借助自己已有的知识经验对此事件总体进行概括抽象的表征,并进行大致推断,随后再逐渐对事件具体的次要特征进行关注和思考(孙晓玲等,2007);而距离近的事物则相反,因为能够比较清楚的观测到具体特征,一般而言将自动降低解释水平。另一方面是,当事物的信息充分时,人们对某事物的解释水平也是根据事件的心理距离进行调整过渡的——当心理距离较远时,人们可以舍弃事物表面或背景性的特征,主要关注与高水平特征价值相关的事物核心特征,随着心理距离缩小,人们才逐步关注事物的具体特征。不仅如此,人们对某事物的心理距离也会随着对其当时表征的解释水平的高低而变化——即人们不仅会主动的以高水平表征解释心理距离较远的事件,也会将对高抽象概括表征的事件知觉为心理距离更远(孙晓玲等,2007)。如阅读对某一事物的描述,当提升对其描述的抽象程度时,人们会增加对这一事物的心理距离。

此外,心理距离可以从时间距离、空间距离、社会距离和假设性四个方面进行操纵。时间距离是指对某个在过去或者未来发生的事件遥远程度上的知觉;空间距离是指对空间位置远近的知觉;社会距离是指对社会客体与个体自我差异的大小的知觉,如朋友比陌生人的社会距离低,同龄人比其他年龄阶段的社会距离低;假设性是指事件发生的可能性大小或现实性的大小。心理学实验研究通过直接和间接操纵的方式改变的解释水平和心理距离。直接操纵指对某事件心理距离的某个维度的调节,例如将某事件发生的时间距离操纵为遥远或急切两个水平、空间距离操纵为远近两水平、社会距离操纵为在自己身上发生或在他人身上发生、假设性操纵为发生的可能性的(Higgins, Idson, Freitas, Spiegel, & Molden, 2003; Eyal, Liberman, Trope, & Walther, 2004)。间接操纵指对个体当时心理表征的抽象或具体性的操纵,例如利用“why-how”范式——当人们思考“为什么”做某事时是对某事进行整体概括性的分析即高解释水平,而当人们思考“怎样”做某事时是对某事具体分析即低解释水平——如让被试写出4个参加某一活动的理由(高解释水平操纵),或者让被试写出4个完成这一活动的方法(低解释水平操纵);还可以使用上下位概念词启动——要求被试填写一组词语的上位词(高解释水平操纵)或填写这一组词语的下位词(低解释水平操纵)(Fujita, Trope, Liberman, & Levin-Sagi, 2006; McCrae, Wieber, & Myers, 2012)。

3.2. 游戏成瘾时的游戏者解释水平

当游戏者初步接触某游戏时,比已经能熟练操作的游戏者所体验到的沉浸感可能性更低,对此上瘾的倾向性更小(Wu, Scott, & Yang, 2013)。从解释水平角度出发是因为当个体面对不熟悉的新奇事物时倾向于使用高解释水平用抽象信息表征事物核心特征(Förster, Liberman, & Shapira, 2009)。随着现代游戏制作技术的发展,当游戏者在熟悉游戏操作时,游戏者并不是游戏环境外的观察者,他们还能够积极参与在游戏环境中展开的故事。为游戏者们打造的“沉浸式体验”会进一步强化游戏者们的化身认同感并增加了游戏者成瘾的可能性。此外,影响化身认同的因素包括视频游戏的交互性、化身定制、化身与个体相似性和化身的吸引力(衡书鹏等, 2017),这些能够拉近游戏者与游戏角色、游戏世界之间的心理距离,即游戏者与游戏界面的空间距离、社会距离甚至假设性(指发生概率)都进一步降低,从而使游戏者在玩游戏时是处于较低的解释水平。以往实验研究表明,当个体处于低解释水平时更关注事件的近期具体结果,而不是事件长远的利弊关系,因而表现出更多及时满足的行为,不能有效地抵制诱惑物,自控能力较低(Fujita & Han, 2009; Fujita & Sasota, 2011); 凤四海, 张甜, 黄希庭, 李丹和苏丹(2008)还发现低解释水平操纵下的被试较少考虑负性事件,游戏者更容易沉迷在游戏的玩乐中,无法自我控制。

除此之外,网络游戏中的价值取向往往背离社会文明的基本价值,有数据显示,多达 89%的网络游戏含有暴力内容(Wallenius & Punamäki, 2008),通过美化暴力攻击行为来使游戏者获得英雄角色的成就感。如网络游戏常涉及对抗任务,玩家利用自己的游戏角色攻击他人直至对方生命结束(信梦婷, 2011)。Agerström 等的系列研究发现,人们在高解释水平下对事件进行抽象表征时,更重视道德原则和观念,因此对道德判断更加严格;而人们在低解释水平下更容易接受不道德行为(Agerström & Björklund, 2013; Agerström, Björklund, & Carlsson, 2013)。因此,处于低解释水平的游戏玩家更容易接受游戏中的暴力血腥情境以及粗秽的网络游戏用语,对游戏操控更投入。

4. 解释水平理论对游戏成瘾现象的干预应用

根据闫宏微(2013)的定义,网络游戏成瘾指人们因过度使用网络游戏(在时间上表现尤为明显),进而诱发产生对网络游戏的生理和心理的病态依赖,追求虚拟快乐的一种冲动与控制失序行为,会伴随产生和网络游戏使用相关的耐受性、戒断、强迫性行为,并导致个体明显的心理、社会功能受损。以往对网瘾的干预矫治方法主要分为基于发展价值取向的预防性方法和基于戒断价值取向的矫治性方法两种(李礼, 刘新庚, 李超民, 2012)。但目前,预防性方法往往是说服式思想教育,矫治性方法常常是强制性的行为矫治,难以从游戏者认知行为方式上进行干预。

基于前文对游戏成瘾现象与解释水平理论的分析可知,当游戏者通过“化身认同”现象拉近了和虚拟游戏世界的心理距离时,可以通过完成游戏任务在虚拟游戏世界中获得情感上的满足和支持,满足内在心理需要,而低解释水平下游戏者的自我控制力较弱,更容易进行冲动性游戏行为,长时间处于“沉浸式”游戏体验,进而导致游戏成瘾。因此对游戏成瘾现象进行预防和干预时,可以从游戏玩耍中间断性提高游戏者解释水平和拉近游戏者与现实世界心理距离两方面着手。

4.1. 提高游戏者解释水平

对游戏成瘾者进行干预治疗时,应该避免让游戏者体验到游戏中的“沉浸感”,游戏者体验到“沉浸感”时往往是处于与虚拟游戏世界的心理距离较低的低解释水平状态,不仅如此,在低解释水平下游戏者自我控制能力也会降低,这将导致游戏者对游戏成瘾的恶性循环。陈武(2016)探讨了手机使用与解释水平之间的关系,发现解释水平在手机使用与自我控制中起到中介作用,手机使用组的自我控制能力和解释水平都低于非手机使用组,当实验者通过要求被试填写上下位概念词的实验范式来操纵手机使用组

的解释水平后,高解释水平手机使用组在握力计任务上坚持的时间高于低解释水平手机使用组。这说明当提高手机使用者的解释水平时手机使用者的自我控制能力会有一定程度上的提高。同样,也有研究证明,对易于成瘾的现在享乐型个体进行高解释水平的处理后,会更多的考虑高热量食物带来的长远危害,对“垃圾食品”的内隐态度变得消极,而当接受低解释水平操纵时情况则相反(钟毅平,李璘,王潇,2017)。那么是否提高游戏者的解释水平,对游戏者自我控制能力有所帮助并降低游戏成瘾者即时满足的倾向性,未来研究者可以进行实证探究。研究者们可以考虑通过一定的方法操纵游戏者娱乐游戏时的解释水平,比如借鉴“*How-Why*”游戏范式,在游戏进行阶段随机穿插一些有关对游戏概括性描述的“*Why*”的问题和与此游戏相关的高抽象水平的描述语句,来启动游戏者的高解释水平,借此来预防和干预游戏成瘾现象。另一方面,在对游戏成瘾者进行思想说服式的干预治疗时,治疗师还应该着重对游戏进行抽象性描述表征,阐述游戏娱乐的意义和价值,提高游戏者对游戏的表征水平。

4.2. 拉近与现实世界的心理距离

游戏者成瘾的因素除了外在的良好游戏体验所带来的愉悦感外,还有不可忽视的个体内在需求因素。游戏者参与网络游戏的重要原因是为了与其他人产生联系(张卫,胡谏萍,甄霜菊,曾毅茵,张燕贞,2012),需要在游戏中获得他人的支持,以此满足自己的自尊和情绪需要(Weibel, Wissmath, Habegger, Steiner, & Groner, 2008)。而当支持者都是来源于虚拟游戏世界认识的游戏者时,则更容易拉近与虚拟游戏世界的心理距离,从而有脱离甚至逃避现实的感觉。已有研究发现,虚拟环境中的网络化身交流具有隐匿身份和责任模糊化这两个重要特征,个体更容易做出违反常规的行为(罗婷,周冶金,2013),通过实名认证的网民在网络论坛中的网络道德行为约束性更高(王友利,陈建文,罗婷,2016)。当虚拟网络世界与现实生活有联系时,人们会受到现实生活中的道德舆论的约束,沉迷于虚拟世界的可能性较小。比如现在专业游戏主播以及游戏选手,虽然每天长时间保持高度注意力的“沉浸”在游戏中,也并未产生游戏成瘾现象,可能是因为他们玩游戏时仍然因为工作等现实原因和真实社会有着很强的联系,在游戏中获得的内在满足感来源于现实生活,与现实社会的心理距离比游戏世界的更近一些。网瘾就是个体在一定程度上未能分清虚拟世界与现实生活(汪广荣,2008),导致个体长时间的与虚拟世界的心理距离更近,而逐渐疏远现实生活。因此游戏厂家和游戏成瘾治疗师应该提倡游戏者多和现实认识的朋友一起娱乐,使游戏者“沉浸”在虚拟游戏世界中也体会到与现实生活的联系,仍将游戏娱乐作为寻求现实社会支持的一种方式,在现实生活中满足内在的情感需求。

5. 研究展望

解释水平理论是一种普遍的、应用广泛的理论,能够解释和理解一系列评价和行为上的影响。除了游戏成瘾外,研究者们还可以考虑从解释水平角度探究各种类型成瘾的预防与干预,如烟瘾、已度过生理戒毒期的毒瘾。已有研究发现,网络游戏成瘾者由游戏线索激活的脑区,与药物成瘾者由药物线索激活的脑区相同(李琦,齐玥,田莫千,张侃,刘勋,2015)。此外,戴砢懿,马庆国和王小毅(2011)应用“线索—反应范式”提出并证实了网络游戏成瘾者对特有的成瘾相关线索具有高度敏感性,由此引起的注意偏向可能是其成瘾行为产生和维持的重要基础,还有研究者从大脑神经机制水平上也发现环境线索能够重新激活成瘾记忆(Zhao et al., 2017),可以解释为当个体处于相同或相似环境中时与某成瘾行为的心理距离降低——与此前记忆中的成瘾行为会产生近空间距离和高行为可能性。因此在进行成瘾预防和干预时,治疗师应该注意启动成瘾者的高解释水平,保持成瘾者对某成瘾行为的远心理距离。

有关行为决策的研究发现,成瘾人群具有跨期决策障碍——其中时间折扣是区分正常人与成瘾人群的敏感指标(彭娟,冯廷勇,2014),药物成瘾、酒精成瘾、烟瘾及网络成瘾等行为成瘾人群的时间折扣显

著大于正常人(Bickel et al., 2011; Mitchell, Fields, D'Esposito, & Boettiger, 2010; Saville, Gisbert, Kopp, & Telesco, 2010), 成瘾者赋予未来获益的权重较低, 更偏好即时享乐而不顾远期消极后果。而人们在进行决策时, 心理距离会通过影响对事物信息的表征来影响选择和评价过程。决策结果的各种属性实质是赋予结果量以不同类型的心理距离, 结果属性对决策结果评价的影响, 本质上就是心理距离对决策结果评价的影响(蒋多, 何贵兵, 2017)。有实验证明, 不管是在时间、社会或概率性维度上对被试的心理距离进行操纵, 被试在心理距离较远的跨期选择中都更倾向于选择延迟高获益(陈海贤, 何贵兵, 2014), 表现出更多的理性行为。现在已有研究者提出针对改善成瘾人群高时间折扣率的干预方法, 如预期想象训练和金钱管理指导。预期想象训练指导个体对未来的事件(大多是积极事件)进行高卷入的生动想象, Peters 和 Büchel (2010)实验证明, 预期想象条件下的被试时间折扣较低, 并且前扣带回、海马与杏仁核的功能连接预测了情景预期中时间折扣下降的程度。金钱管理指导(Advisor-Teller Money Manager, ATM), 培养被试近期管理上的长远意识, 如在做每个月的预算时要考虑长远目标, ATM 干预降低了实验组被试的时间折扣, 并且减少了可卡因的使用(Black & Rosen, 2011)。这两种干预方法本质上是建立在解释水平上的, 未来研究者可以直接从解释水平的角度出发, 对成瘾人群跨期选择中受损的时间感知进行干预或预防。除此之外, 对成瘾人群跨期决策障碍认知机制的解释理论中, 也有研究者认为可能只是由于自我控制能力下降, 不能控制对即刻满足的冲动性, 导致有较高的时间折扣(Figner et al., 2010); 而高解释水平与高自我控制能力有关(Fujita & Sasota, 2011), 因此提高成瘾者解释水平时, 也可以通过提高其自控力的途径, 降低其时间折扣。

基金项目

本文获得国家自然科学基金青年项目(31800913)和山东省自然科学基金博士项目(ZR2018BC065)资助。

参考文献

- 才源源, 崔丽娟, 李昕(2007). 青少年网络游戏行为的心理需求研究. *心理科学*, 30(1), 169-172.
- 陈海贤, 何贵兵(2014). 心理距离对跨期选择和风险选择的影响. *心理学报*, (5), 677-690.
- 陈武(2016). *手机使用对青少年自我控制的影响——基于解释水平理论*. 博士论文. 武汉: 华中师范大学.
- 戴神懿, 马庆国, 王小毅(2011). 网络游戏成瘾者对成瘾相关线索的注意偏向: 一项 ERP 研究. *心理科学*, (6), 1302-1307.
- 凤四海, 张甜, 黄希庭, 李丹, 苏丹(2008). 解释水平和事件性质对活动设定时间距离的影响. *心理科学*, (4), 848-851.
- 何灿, 夏勉, 江光荣, 魏华(2012). 自尊与网络游戏成瘾——自我控制的中介作用. *中国临床心理学杂志*, 20(1), 58-60.
- 衡书鹏, 周宗奎, 孙丽君(2017). 视频游戏中的化身认同. *心理科学进展*, 25(9), 1565-1578.
- 黄俊, 李晔, 张宏伟(2015). 解释水平理论的应用及发展. *心理科学进展*, 23(1), 110-119.
- 蒋多, 何贵兵(2017). 心理距离视角下的行为决策. *心理科学进展*, 25(11), 176-185.
- 李宏利, 雷雳(2010). 沉醉感及其在现实世界以及虚拟空间的表现. *心理研究*, 3(3), 14-18.
- 李礼, 刘新庚, 李超民(2012). 大学生网瘾干预矫治新型方法体系探索. *思想政治教育研究*, 28(3), 136-139.
- 李琦, 齐玥, 田莫千, 张侃, 刘勋(2015). 网络成瘾者奖赏系统和认知控制系统的神经机制. *生物化学与生物物理进展*, (1), 32-40.
- 楼高行, 王慧君(2009). 青少年家庭依恋、朋友依恋与网络游戏成瘾的关系. *现代教育科学(普教研究)*, (1), 44-45.
- 罗婷, 周治金(2013). 网络化身对青少年身份认同构建的影响. *中国青年研究*, (1), 84-87.
- 彭娟, 冯廷勇(2014). 成瘾人群跨期选择的神经机制及干预方法. *心理科学进展*, 22(5), 810-821.
- 孙晓玲, 张云, 吴明证(2007). 解释水平理论的研究现状与展望. *应用心理学*, 13(2), 181-186.
- 汪广荣(2008). 从虚拟生存与现实生存的关系看网瘾问题. *学术论坛*, (6), 9-12.

- 王友利, 陈建文, 罗婷(2016). 网络化身使用中一致性及控制性对网络道德行为的影响. *心理研究*, 9(3), 74-80.
- 魏华, 周宗奎, 田媛, 鲍娜(2012). 网络游戏成瘾: 沉浸的影响及其作用机制. *心理发展与教育*, 28(6), 651-657.
- 魏婷, 李艺.(2011). 教育游戏参与者行为意向影响因素的实证研究. *电化教育研究*, (4), 81-87.
- 信梦婷(2011). *大学生网络游戏的道德思考*. 硕士论文. 大连: 大连医科大学.
- 闫宏微(2013). *大学生网络游戏成瘾问题研究*. 博士论文. 南京: 南京理工大学.
- 于波(2010). 青少年网瘾的外在影响因素分析及对策研究. *思想政治教育研究*, 26(6), 129-132.
- 张国华, 雷雳(2015). 青少年网络游戏体验与网络游戏成瘾的交叉滞后分析. *心理科学*, (4), 883-888.
- 张红霞, 谢毅(2008). 动机过程对青少年网络游戏行为意向的影响模型. *心理学报*, 40(12), 1275-1286.
- 张卫, 胡谏萍, 甄霜菊, 曾毅茵, 张燕贞(2012). 网络游戏成瘾的心理与神经机制研究. *华南师范大学学报(社会科学版)*, (5), 48-53.
- 钟毅平, 李璿, 王潇(2017). 时间洞察力特质对食品选择偏好的影响: 解释水平对内隐偏好的作用. *心理科学*, (5), 1161-1167.
- Agerström, J., & Björklund, F. (2013). Why People with an Eye toward the Future Are More Moral: The Role of Abstract Thinking. *Basic and Applied Social Psychology*, 35, 373-381. <https://doi.org/10.1080/01973533.2013.803967>
- Agerström, J., Björklund, F., & Carlsson, R. (2013). Look Atyourself! Visual Perspective Influences Moral Judgment by Level of Mental Construal. *Social Psychology*, 44, 42-46. <https://doi.org/10.1027/1864-9335/a000100>
- Bickel, W. K., Landes, R. D., Christensen, D. R., Jackson, L., Jones, B. A., Kurth-Nelson, Z., & Redish, A. D. (2011). Single- and Cross-Commodity Discounting among Cocaine Addicts: The Commodity and Its Temporal Location Determine Discounting Rate. *Psychopharmacology*, 217, 177-187. <https://doi.org/10.1007/s00213-011-2272-x>
- Black, A. C., & Rosen, M. I. (2011). A Money Management-Based Substance Use Treatment Increases Valuation of Future Rewards. *Addictive Behaviors*, 36, 125-128. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2010.08.014>
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why People Continue to Play Online Games: in Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents. *Cyber Psychology & Behavior*, 7, 11-24. <https://doi.org/10.1089/109493104322820066>
- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters. *Mass Communication and Society*, 4, 245-264. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*.
- Eyal, T., Liberman, N., Trope, Y., & Walther, E. (2004). The Pros and Cons of Temporally near and Distant Action. *Journal of Personality and Social Psychology*, 86, 781-795. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.86.6.781>
- Figner, B., Knoch, D., Johnson, E. J., Krosch, A. R., Lisanby, S. H., Fehr, E., & Weber, E. U. (2010). Lateral Prefrontal Cortex and Self-Control in Intertemporal Choice. *Nature Neuroscience*, 13, 538-539. <https://doi.org/10.1038/nn.2516>
- Förster, J., Liberman, N., & Shapira, O. (2009). Preparing for Novel versus Familiar Events: Shifts in Global and Local Processing. *Journal of Experimental Psychology: General*, 138, 383-399. <https://doi.org/10.1037/a0015748>
- Fujita, A., & Sasota, J. A. (2011). The Effects of Construal Levels on Asymmetric Temptation-Goal Cognitive Associations. *Social Cognition*, 29, 125-146. <https://doi.org/10.1521/soco.2011.29.2.125>
- Fujita, J., & Han, H. A. (2009). Moving beyond Deliberative Control of Impulses: The Effect of Construal Levels on Evaluative Associations in Self-Control Conflicts. *Psychological Science*, 20, 799-804. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02372.x>
- Fujita, K., Trope, Y., Liberman, N., & Levin-Sagi, M. (2006). Construal Levels and Self-Control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90, 351-367. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.90.3.351>
- Ganesh, S., van Schie, H. T., de Lange, F. P., Thompson, E., & Wigboldus, D. H. J. (2012). How the Human Brain Goes Virtual: Distinct Cortical Regions of the Person-Processing Network Are Involved in Self-Identification with Virtual Agents. *Cerebral Cortex*, 22, 1577-1585. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhr227>
- Higgins, E. T., Idson, L. C., Freitas, A. L., Spiegel, S., & Molden, D. C. (2003). Transfer of Value from Fit. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 1140-1153. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.6.1140>
- Hsu, S. H., Kao, C. H., & Wu, M. C. (2007). Factors Influencing Player Preferences for Heroic Roles in Role-Playing Games. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 293-295. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9955>
- Klimmt, C., Hartmann, T., & Frey, A. (2007). Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 845-847. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9942>
- Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoya-

- ble Alterations of Players' Self-Perception. *Communication Theory*, 19, 351-373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
- Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication Theory*, 19, 351-373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
- Li, D. D., Liao, A. K., & Khoo, A. (2012). Player-Avatar Identification in Video Gaming: Concept and Measurement. *Computers in Human Behavior*, 29, 257-263. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002>
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 8, 15. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>
- McCrae, S. M., Wieber, F., & Myers, A. L. (2012). Construal Level Mind-Sets Moderate Self- and Social Stereotyping. *Journal of Personality and Social Psychology*, 102, 51-68. <https://doi.org/10.1037/a0026108>
- Mitchell, J. M., Fields, H. L., D'Esposito, M., & Boettiger, C. A. (2010). Impulsive Responding in Alcoholics. *Alcoholism Clinical & Experimental Research*, 29, 2158-2169. <https://doi.org/10.1097/01.alc.0000191755.63639.4a>
- Peters, J., & Büchel, C. (2010). Episodic Future Thinking Reduces Reward Delay Discounting through an Enhancement of Prefrontal-Mediotemporal Interactions. *Neuron*, 66, 138-148. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2010.03.026>
- Saville, B. K., Gisbert, A., Kopp, J., & Telesco, C. (2010). Internet Addiction and Delay Discounting in College Students. *Psychological Record*, 60, 273-286. <https://doi.org/10.1007/BF03395707>
- Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 715-718. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0210>
- Wallenius, M., & Punamäki, R. L. (2008). Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent-Child Communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 286-294. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.04.010>
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing Online Games against Computer- vs. Human-Controlled Opponents: Effects on Presence, Flow, and Enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24, 2274-2291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.11.002>
- Wu, T.-C., Scott, D., & Yang, C.-C. (2013). Advanced or Addicted? Exploring the Relationship of Recreation Specialization to Flow Experiences and Online Game Addiction. *Leisure Sciences*, 35, 203-217. <https://doi.org/10.1080/01490400.2013.780497>
- Zhao, Y., Zhang, J., Yang, H., Cui, D., Song, J., Ma, Q. et al. (2017). Memory Retrieval in Addiction: A Role for mir-105-mediated Regulation of d1 Receptors in Mpf neurons Projecting to the Basolateral Amygdala. *BMC Biology*, 15, 128. <https://doi.org/10.1186/s12915-017-0467-2>

知网检索的两种方式:

1. 打开知网首页: <http://cnki.net/>, 点击页面中“外文资源总库 CNKI SCHOLAR”, 跳转至: <http://scholar.cnki.net/new>, 搜索框内直接输入文章标题, 即可查询; 或点击“高级检索”, 下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2160-7273, 即可查询。
2. 通过知网首页 <http://cnki.net/>顶部“旧版入口”进入知网旧版: <http://www.cnki.net/old/>, 左侧选择“国际文献总库”进入, 搜索框直接输入文章标题, 即可查询。

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: ap@hanspub.org