

# 动机在人格与网络游戏成瘾之间的中介作用

房淑婷, 李佳钰, 周玉红, 高雪梅

西南大学心理学部, 重庆

收稿日期: 2023年2月20日; 录用日期: 2023年3月23日; 发布日期: 2023年3月30日

## 摘要

网络游戏成瘾对玩家现实生活的不良影响受到了更多人的关注, 社会各界采取各种方式来预防网络游戏成瘾, 从心理学的角度来说, 探究不同个性特点的玩家出于什么动机玩游戏对预防和治疗网络游戏成瘾有着重要的作用。因此, 本研究采用问卷的方式对573名在校大学生的人格特质、游戏动机和网络游戏成瘾状况进行了测量。使用SPSS对问卷结果进行了中介效应分析, 结果表明: 成就动机和沉浸动机在神经质与网络游戏成瘾中起中介作用; 社交动机在宜人性与网络游戏成瘾中起中介作用; 成就动机、沉浸动机和社交动机在开放性与网络游戏成瘾间起中介作用。研究结果表明, 神经质、宜人性和开放性可能会使得玩家出于不同的游戏动机沉迷于网络游戏。

## 关键词

神经质, 宜人性, 开放性, 网络游戏成瘾, 游戏动机

# The Intermediary Role of Motivation between Personality and Online Game Addiction

Shuting Fang, Jiayu Li, Yuhong Zhou, Xuemei Gao

Department of Psychology, Southwest University, Chongqing

Received: Feb. 20<sup>th</sup>, 2023; accepted: Mar. 23<sup>rd</sup>, 2023; published: Mar. 30<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

The negative impact of online game addiction on the real life of players has attracted more atten-

tion. All sectors of society have taken various ways to prevent online game addiction. From the perspective of psychology, exploring the motivations of players with different personality traits to play games plays an important role in preventing and treating online gaming addiction. Therefore, this study measured 573 college students' personality traits, game motivation and online game addiction by questionnaire. SPSS was used to analyze the mediating effect of the questionnaire results. The results show that achievement motivation and immersion motivation play an intermediary role in neuroticism and online game addiction; social motivation plays a mediating role in the relationship between comfort and online game addiction; achievement motivation, immersion motivation and social motivation play an intermediary role between openness and online game addiction. The results show that neuroticism, agreeableness and openness may make players indulge in online games for different motives.

## Keywords

Neuroticism, Agreeableness, Openness, Online Game Addiction, Game Motivation

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

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



Open Access

## 1. 引言

### 1.1. 网络游戏成瘾的危害

网络游戏成瘾指的是个体长时间沉迷于网络游戏，损害了正常的工作、生活和社交。2018年，世界卫生组织专门为“游戏成瘾”设立条目，并明确了“游戏成瘾”的多条诊断标准，包括以下九条：1) 完全沉迷于游戏；2) 停止游戏时，出现难受、焦虑、易怒等戒断症状；3) 玩游戏时间逐渐增多；4) 无法减少游戏时间，更无法停止游戏；5) 因为玩游戏放弃其他活动，对之前的其他爱好失去兴趣；6) 即使了解游戏对自己造成的不良影响，仍然沉迷于游戏；7) 向家人或他人隐瞒自己玩游戏时间；8) 通过玩游戏缓解负面情绪；9) 因为游戏使工作和社交受损。玩家持续12个月以上符合以上标准的5条以上，则认为存在游戏成瘾的可能。在社交媒体和日常生活中，我们经常看到或听到网络成瘾对游戏玩家的不良影响，社会各界也在积极采取措施预防网络游戏成瘾，从心理学的角度来看，从玩家的游戏动机入手是很有必要的研究方向。

### 1.2. 游戏动机与网络游戏成瘾

游戏动机由成就动机、沉浸动机和社交动机三大部分组成[1]。成就动机指的是在游戏内获得成就的动机；沉浸动机指的是沉浸在游戏世界中来逃避现实生活中的社交焦虑、孤独等困难的动机；社交动机则是指通过游戏与其他玩家进行社交的动机[2]。以往研究表明，三种游戏动机中，成就动机与网络游戏成瘾相关度最高，现实生活中缺乏成就感的玩家往往会将注意力转向游戏中的成就[3]，对游戏中获得的成就赋值更高的玩家会玩更多游戏来获取成功，从而容易产生网络游戏成瘾。沉浸动机中逃避动机与网络游戏成瘾的相关性最高，即玩家通过沉浸在游戏世界中来逃避现实生活中的问题[4]，而过度沉浸在游戏中会加剧现实问题，从而使得玩家花费更多的时间沉浸在游戏中。社交动机强的玩家更有可能通过游戏获得游戏内的社交支持[5]，这种社交支持需要玩家花费更多的时间在游戏中的。玩家出于什么动机玩网络游戏，是否会形成网络游戏成瘾，很大程度上受到了人格特质的影响。

### 1.3. 大五人格与网络游戏成瘾

研究者通过词汇学的方法,发现大约有五种特质可以涵盖人格描述的所有方面,分别是开放性,责任心,外倾性,宜人性和神经质五个方面[6]。开放性指的是寻求新体验的倾向,责任心指的是个体表现出目标导向行为的倾向,外向性是指寻求他人陪伴的倾向;宜人性的指的是寻求合作,避免冲突的倾向,神经质指的是敏感、情绪化的倾向。一项关于大五人格与网络游戏成瘾的元分析表明,大五人格中,神经质与网络游戏成瘾正相关,宜人性、责任心和向外性与网络游戏成瘾负相关,而开放性与网络游戏成瘾无关[6]。神经质越高的个体越容易经历负性情绪,而沉浸在游戏中可以暂时逃避负面情绪[7],因而容易出现网络游戏成瘾的倾向。宜人性指的是渴望合作、避免冲突的倾向[6],但在游戏中,冲突是无法避免的,因此高宜人性的个体不会长时间沉浸在存在冲突的游戏中,从而不容易网络游戏成瘾。责任心与个体社交、工作、学习等表现成正相关[8] [9] [10],高责任心不会选择网络游戏来逃避现实。外向性是一种积极、外向的倾向,高外向性的个体喜欢并积极寻求与他人相处,他们能在现实生活中获得更多的社交乐趣,游戏中远远满足不了高外向个体的高水平的外在刺激的需求[11],因此高外向性的个体更不容易网络游戏成瘾。由于个体对新奇性的定义存在差异[6],对于开放性与网络游戏成瘾的关系没有统一的结果。不同的人格类型会直接影响网络游戏成瘾,也会通过影响不同的游戏动机从而对网络游戏成瘾产生影响。

### 1.4. 游戏动机在大五人格与网络游戏成瘾间的中介作用

有研究表明,外向性可以正向预测游戏玩家的社交动机[12],高外向性个体的社交游戏动机更高,更倾向于在游戏中与其他玩家建立社会关系。另外,也有研究发现了神经质与社交动机之间的负性关系[13],即高神经质的玩家通过游戏追求社交满足的动机更少,他们玩游戏很大程度上还是出于逃避现实的需求。除此之外,并没有研究发现其他大五人格成分对成就游戏动机和沉浸游戏动机的明确影响,因此进一步明确不同大五人格成分对游戏动机的影响,以及通过游戏动机对网络游戏成瘾造成的影响是很有必要的。

### 1.5. 研究假设

根据以往研究,提出以下假设:

游戏动机在大五人格与网络游戏成瘾中起中介作用,大五人格直接对网络游戏成瘾产生影响的同时,会通过游戏动机间接影响网络游戏成瘾;

沉浸动机、成就动机和社交动机分别在大五人格的五个维度与网络游戏成瘾中起中介作用。

## 2. 方法

### 2.1. 被试

采用随机抽样的方法通过问卷星向大学生发放问卷。共收到问卷 580 份,7 份问卷人口统计学信息缺失,有效问卷 573 份,其中男生 287 名,女生 285 名,纳入后续数据分析。

### 2.2. 工具

#### 2.2.1. 简式网络游戏障碍量表

采用简式网络游戏障碍量表(Internet Gaming Disorder Scale -Short-Form, IGDS9-SF) [14]对被试网络游戏障碍情况进行施测。该量表共有 9 个项目,采用 5 点计分(1:从不,5:总是),得分越高表明网络游戏障碍的严重程度越高,得分在 36~45 之间可以被诊断为网络游戏障碍。本研究中该量表的 Cronbach's  $\alpha = 0.90$ 。

### 2.2.2. 网络游戏动机量表

采用网络游戏动机量表[1] [15]对大学生玩网络游戏的动机进行施测。修订后的网络游戏动机量表包括 38 个项目, 采用 5 点计分(1: 从不, 5: 总是), 各维度分等于维度内所有项目得分的总和。本研究中总量表的 Cronbach's  $\alpha = 0.949$ , 成就、社交、沉浸分量表的 Cronbach's  $\alpha$  系数分别为 0.88、0.86、0.89。

### 2.2.3. 中国大五人格问卷简式版

采用修改的中国大五人格问卷简式版(CBF-PI-B) [16]对被试人格特质进行施测。该量表共有 40 个项目, 采用 6 点计分(1: 完全不符合, 6: 完全符合), 在某个人格特质上得分越高, 表示个体越具备该人格特质倾向。本研究中总量表的 Cronbach's  $\alpha = 0.84$ , 神经质、严谨性、宜人性、开放性、外向性分量表的 Cronbach's  $\alpha$  系数分别为 0.86、0.81、0.74、0.85、0.82。

## 2.3. 数据分析

采用 SPSS 25.0 进行统计。首先使用 Harman 单因素检验来检验共同方法偏差, 其次对人口统计学变量进行描述性统计, 对所有变量进行相关分析, 最后使用 SPSS 的 PROCESS 宏(模型 4)来进行中介效应分析。

## 3. 结果

### 3.1. 共同方法偏差检验

为了控制共同方法偏差问题, 本研究采用 Harman 单因子检验法进行共同方法偏差检验。结果表明, 未经旋转的第一个因子解释了全部变异量的 22.44%, 小于 40%的临界标准[17], 说明本研究的数据不存在明显的共同方法偏差。

### 3.2. 人口统计学结果

本研究共有男生 287 名, 女生 285 名。被试年级为大一至研二, 其中大二二年级被试人数最多, 有 261 人。每周游戏时间在 5~10 小时的人数最多, 为 241 人。被试的平均年龄为 20.68 岁, 标准差为 1.63。

### 3.3. 相关分析结果

相关分析结果表明, 大五人格中, 神经质( $r = 0.47, p < 0.01$ )、开放性( $r = 0.18, p < 0.01$ )与网络游戏障碍显著正相关, 宜人性( $r = -0.26, p < 0.01$ )与网络游戏障碍显著负相关, 严谨性( $r = -0.01, p = 0.37$ )与外向性( $r = 0.05, p = 0.13$ )与网络游戏障碍之间的相关不显著。成就动机( $r = 0.56, p < 0.01$ )、社交动机( $r = 0.49, p < 0.01$ )、沉浸动机( $r = 0.58, p < 0.01$ )都与网络游戏障碍显著正相关。性别( $r = -0.20, p < 0.01$ )与网络游戏障碍显著负相关, 说明网络游戏障碍存在显著的性别差异。具体结果见表 1。

### 3.4. 中介作用检验

根据相关分析的结果, 选取大五人格中的神经质、宜人性和开放性三个维度, 检验游戏动机在大五人格与网络游戏成瘾中的中介作用, 结果如表 2~7 所示和图 1~3 所示: 神经质显著正向预测网络游戏障碍, 神经质显著正向预测成就动机和沉浸动机, 神经质与社交动机关系不显著( $t = 1.31, p = 0.19$ )。当神经质和游戏动机共同预测网络游戏障碍时, 成就动机、社交动机、沉浸动机均显著正向预测网络游戏障碍, 神经质对网络游戏障碍的正向预测作用依旧显著。中介分析结果表明, 成就动机和沉浸动机在神经质对网络游戏障碍的影响中起中介作用, 效应量分别是 0.07 和 0.12, 其 95% Bootstrap 置信区间分别是[0.03~0.12]、[0.07~0.17], 成就动机的中介效应占总效应的 14.56%, 沉浸动机的中介效应占总效应的 24.32%。

**Table 1.** Correlation analysis and mean and standard deviation of main variables  
**表 1.** 主要变量的相关分析和平均数与标准差

	M	SD	网络游戏障碍	神经质	严谨性	宜人性	开放性	外向性	成就动机	社交动机	沉浸动机	性别
网络游戏障碍	24.23	7.79	1									
神经质	27.55	7.85	0.47**	1.00								
严谨性	34.41	5.90	-0.01	-0.22**	1.00							
宜人性	34.88	5.65	-0.26**	-0.38**	0.40**	1.00						
开放性	35.05	6.20	0.18**	-0.08	0.53**	0.38**	1.00					
外向性	31.26	6.88	0.05	-0.28**	0.43**	0.30**	0.58**	1.00				
成就动机	43.38	10.45	0.56**	0.11**	0.33**	0.06	0.392**	0.35**	1.00			
社交动机	35.08	7.57	0.49**	0.03	0.35**	0.18**	0.42**	0.36**	0.78**	1.00		
沉浸动机	42.75	10.68	0.58**	0.23**	0.25**	-0.02	0.349**	0.21**	0.78**	0.77**	1.00	
性别			-0.20**	0.09*	-0.12**	0.02	-0.16**	-0.18**	-0.35**	-0.25	-0.18**	1.00

**Table 2.** Regression analysis of game motivation mediation  
**表 2.** 游戏动机中介作用的回归分析

结果变量	预测变量	拟合指标		系数显著性		
		R <sup>2</sup> 值	F 值	β 值	t 值	95% CI
网络游戏障碍	性别	0.27	107.96***	-0.48	-6.77***	(-0.62, -0.34)
	神经质			0.49	13.57***	(0.42, 0.56)
成就动机	性别	0.14	48.10***	-0.73	-9.35***	(-0.88, -0.57)
	神经质			0.14	3.73***	(0.07, 0.22)
社交动机	性别	0.06	19.09***	-0.50	-6.13***	(-0.66, -0.34)
	神经质			0.05	1.31	(-0.03, 0.13)
沉浸动机	性别	0.09	29.38***	-0.40	-4.94***	(-0.55, -0.24)
	神经质			0.25	6.26***	(0.17, 0.33)
网络游戏障碍	性别	0.48	174.02***	-0.13	-1.98*	(-0.26, -0.00)
	神经质			0.42	13.50***	(0.35, 0.48)
	成就动机			0.49	14.91***	(0.42, 0.55)
网络游戏障碍	性别	0.46	160.26***	-0.26	-4.13***	(-0.39, -0.14)
	神经质			0.46	14.90***	(0.40, 0.52)
	社交动机			0.44	13.87***	(0.38, 0.50)
网络游戏障碍	性别	0.48	172.44***	-0.30	-4.79***	(-0.42, -0.18)
	神经质			0.37	11.68***	(0.31, 0.43)
	沉浸动机			0.47	14.79***	(0.41, 0.53)

**Table 3.** The direct effect of neuroticism on online game addiction and the intermediary effect of game motivation  
**表 3.** 神经质对网络游戏成瘾的直接效应和游戏动机的中介效应

		效应量	Boot 标准误	Boot CI 下限	Boot CI 上限	效应占比
总效应		0.49	0.04	0.41	0.57	
成就动机	直接效应	0.42	0.03	0.35	0.48	85.44%
	间接效应	0.07	0.02	0.03	0.12	14.56%
社交动机	直接效应	0.46	0.03	0.40	0.52	95.16%
	间接效应	0.02	0.02	-0.02	0.07	/
沉浸动机	直接效应	0.37	0.03	0.31	0.43	75.68%
	间接效应	0.12	0.02	0.07	0.17	24.32%

**Table 4.** Regression analysis of game motivation mediation  
**表 4.** 游戏动机中介作用的回归分析

结果变量	预测变量	拟合指标		系数显著性		
		R <sup>2</sup> 值	F 值	$\beta$ 值	t 值	95% CI
网络游戏障碍	性别	0.10	33.32***	-0.19	-4.92***	(-0.55, -0.23)
	宜人性			-0.25	-6.39***	(-0.33, -0.18)
成就动机	性别	0.13	41.78***	-0.35	-9.02***	(-0.86, -0.55)
	宜人性			0.07	1.68	(-0.01, 0.14)
社交动机	性别	0.09	29.34***	-0.25	-6.25***	(-0.66, -0.34)
	宜人性			0.18	4.58***	(0.10, 0.26)
沉浸动机	性别	0.03	9.23***	-0.18	-4.27***	(-0.51, -0.19)
	宜人性			-0.01	-0.35	(-0.10, 0.07)
网络游戏障碍	性别	0.40	124.32***	0.01	0.26	(-0.12, 0.16)
	宜人性			-0.29	-8.92***	(-0.36, -0.23)
	成就动机			0.58	16.56***	(0.51, 0.65)
网络游戏障碍	性别	0.37	109.28***	-0.06	-1.77	(-0.26, 0.01)
	宜人性			-0.35	-10.33***	(-0.42, 0.28)
	社交动机			0.54	15.30***	(0.47, 0.61)
网络游戏障碍	性别	0.41	132.24***	-0.10	-2.93**	(-0.32, -0.06)
	宜人性			-0.25	-7.62***	(-0.31, -0.18)
	沉浸动机			0.56	17.19***	(0.50, 0.63)

**Table 5.** The direct effect of agreeableness on online game addiction and the intermediary effect of game motivation  
**表 5.** 宜人性对网络游戏成瘾的直接效应和游戏动机的中介效应

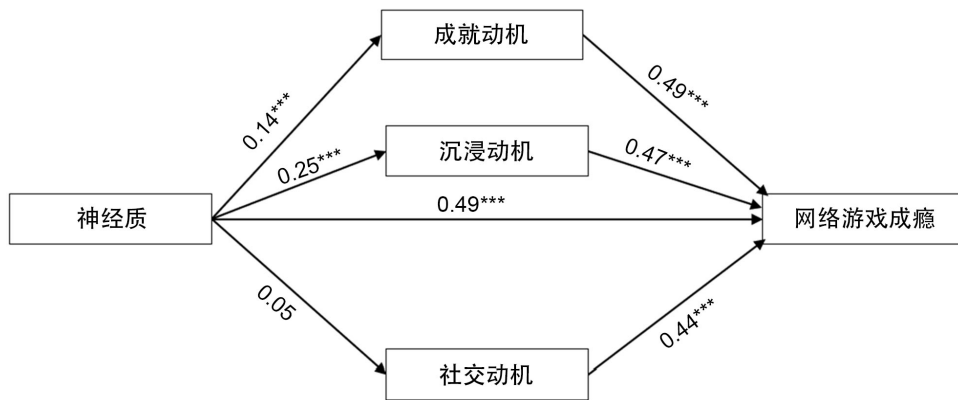
		效应量	Boot 标准误	Boot CI 下限	Boot CI 上限	效应占比
总效应		-0.25	0.04	-0.33	-0.18	
成就动机	直接效应	-0.29	0.03	-0.36	-0.23	114.96%
	间接效应	0.04		-0.01	0.08	/
社交动机	直接效应	-0.35	0.03	-0.42	-0.28	138.67%
	间接效应	0.10	0.02	0.06	0.14	-38.60%
沉浸动机	直接效应	-0.25	0.03	-0.31	-0.18	96.69%
	间接效应	-0.01		-0.06	0.04	/

**Table 6.** Regression analysis of game motivation mediation  
**表 6.** 游戏动机中介作用的回归分析

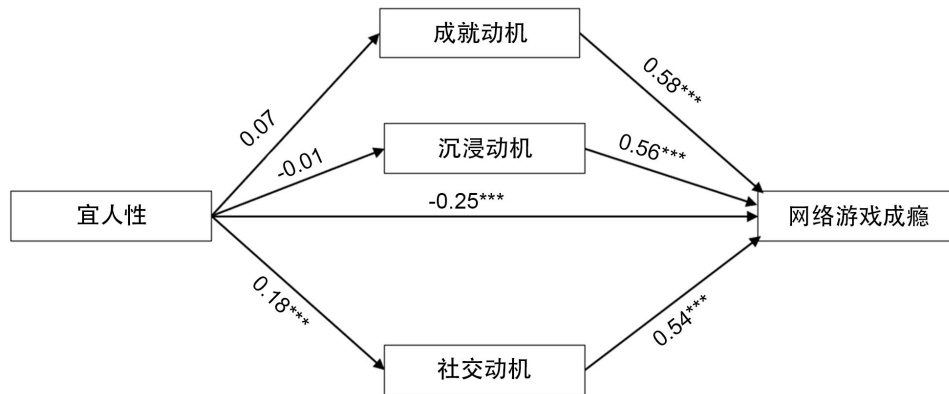
结果变量	预测变量	拟合指标		系数显著性		
		R <sup>2</sup> 值	F 值	$\beta$ 值	t 值	95% CI
		0.06	18.69***			
网络游戏障碍	性别			-0.18	-4.32***	(-0.52, -0.19)
	开放性			0.15	3.58***	(0.07, 0.23)
		0.24	89.61***			
成就动机	性别			-0.30	-8.00***	(-0.74, -0.45)
	开放性			0.34	9.31***	(0.27, 0.42)
		0.21	74.22***			
社交动机	性别			-0.18	-4.82***	(-0.51, 0.22)
	开放性			0.39	10.26***	(0.31, 0.46)
		0.14	45.10***			
沉浸动机	性别			-0.12	-3.13**	(-0.40, -0.09)
	开放性			0.33	8.34***	(0.25, 0.41)
		0.31	86.72***			
网络游戏障碍	性别			-0.01	-0.19	(-0.16, 0.13)
	开放性			-0.05	-1.36	(-0.13, 0.02)
	成就动机			0.58	14.46***	(0.50, 0.65)
		0.25	62.51***			
网络游戏障碍	性别			-0.09	-2.37*	(-0.33, -0.03)
	开放性			-0.04	-1.02	(-0.12, 0.04)
	社交动机			0.48	11.87***	(0.40, 0.56)
		0.35	103.17***			
网络游戏障碍	性别			-0.11	-3.07**	(-0.35, -0.08)
	开放性			-0.04	-1.2121	(-0.12, 0.03)
	沉浸动机			0.58	15.98***	(0.51, 0.65)

**Table 7.** The direct effect of openness on online game addiction and the intermediary effect of game motivation  
**表 7.** 开放性对网络游戏成瘾的直接效应和游戏动机的中介效应

		效应量	Boot 标准误	Boot CI 下限	Boot CI 上限	效应占比
	总效应	0.15	0.04	0.07	0.23	
成就动机	直接效应	-0.05	0.04	-0.13	0.02	/
	间接效应	0.20	0.03	0.14	0.26	134.97%
社交动机	直接效应	-0.04	0.04	-0.12	0.04	/
	间接效应	0.19	0.03	0.14	0.25	127.89%
沉浸动机	直接效应	-0.04	0.04	-0.12	0.03	/
	间接效应	0.19	0.03	0.13	0.25	129.86%



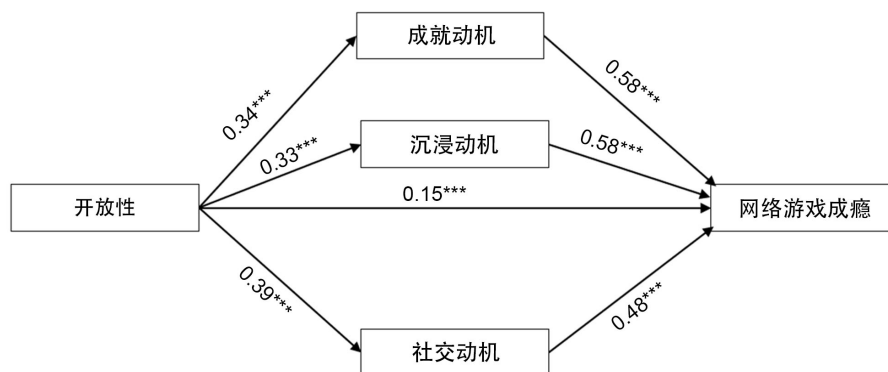
**Figure 1.** The mediating effect of game motivation on neuroticism and online game addiction  
**图 1.** 游戏动机在神经质与网络游戏成瘾中的中介效应



**Figure 2.** The mediation effect of game motivation in agreeableness and online game addiction  
**图 2.** 游戏动机在宜人性与网络游戏成瘾中的中介效应

宜人性和神经质显著负向预测网络游戏成瘾，宜人性和神经质显著正向预测社交动机，宜人性和神经质与成就动机( $t = 1.68, p = 0.09$ )、沉浸动机( $t = -0.35, p = 0.72$ )关系不显著。当宜人性和神经质共同预测网络游戏成瘾时，成就动机、社交动机、沉浸动机均显著正向预测网络游戏成瘾，宜人性和神经质对网络游戏成瘾的负向预测作用依旧显著。中介分析结果表明，社交动机在宜人性和神经质对网络游戏成瘾的影响中起中介作用，效应量为 0.10，其 95% Bootstrap 置信区间分别是[0.06~0.14]，社交动机的中介效应占总效应的-38.60%。





**Figure 3.** The mediation effect of game motivation in openness and online game addiction  
**图 3.** 游戏动机在开放性与网络游戏成瘾中的中介效应

开放性显著正向预测网络游戏障碍，开放性显著正向预测成就动机、社交动机和沉浸动机。当开放性和游戏动机共同预测网络游戏障碍时，成就动机、社交动机、沉浸动机均显著正向预测网络游戏障碍，开放性对网络游戏障碍的正向预测作用不再显著。中介分析结果表明，成就动机、社交动机和沉浸动机在开放性对网络游戏障碍的影响中起完全中介作用，效应量分别是 0.20、0.19 和 0.19，其 95% Bootstrap 置信区间分别是 [0.14~0.26]、[0.14~0.25] 和 [0.13~0.25]。

## 4. 讨论

### 4.1. 游戏动机在神经质与网络游戏成瘾间的中介作用

中介效应分析结果表明，成就动机和沉浸动机在神经质与网络游戏障碍中起中介作用。与以往研究结果一致，高神经质的个体更容易成瘾[18] [19]。高神经质的个体在现实生活中更容易体验到更多的负性情绪，更容易沉浸在网络游戏中来逃避现实的负性事件。同时体会到更多的负性情绪会产生更多的心理困扰，更多的心理困扰会使得个体玩更多的网络游戏来逃避现实。先前研究表明，游戏动机中，逃避现实与心理困扰的相关性最强[4]。本研究中，将逃避动机归为沉浸动机的一个子动机，也发现了沉浸动机在神经质与网络游戏成瘾之间的中介作用。高神经质的个体为了逃避现实生活的负性事件而玩网络游戏，沉浸于网络游戏会加剧现实生活中的问题，从而在游戏中花费更多的时间来逃避。此外，本研究还发现了成就动机在神经质与网络游戏成瘾间的中介效应，可能是高神经质的个体在现实生活中获得的成就体验较少，因此更倾向于在游戏中获取更高的成就来弥补缺失。

### 4.2. 游戏动机在宜人性与网络游戏成瘾间的中介作用

中介效应分析还表明，社交动机在宜人性与网络游戏成瘾之间起中介作用。宜人性显著负性预测网络游戏成瘾，即低宜人性的个体更容易网络游戏成瘾。这与先前研究结果一致[20] [21]，低宜人性的个体表现出敌对和不友好，缺乏对他人的关心[22] [23]，这些人在现实生活中可能难以与他人建立良好和谐的关系，在社交过程中不容易受欢迎，因此他们更有可能也有更多的时间沉浸在网络游戏中，在网络游戏中寻求更多的社交，将网络游戏作为一种社交工具，弥补现实生活中的社交不足。低宜人性的个体更喜欢寻求对抗和竞争[23]，更喜欢玩有更多竞争元素的网络游戏，也更容易受到网络游戏的不良影响。

### 4.3. 游戏动机在开放性与网络游戏成瘾间的中介作用

与元分析结果不一致[6]，本研究发现了成就动机、沉浸动机和社交动机在开放性与网络游戏成瘾间

的中介作用。在本研究中, 开放性与网络游戏成瘾存在显著的正相关关系。先前有研究发现玩过动作电子游戏后的玩家在创造力测试中有更好的表现[24], 经常玩暴力电子游戏的玩家开放性更高[25]。本研究中的被试大多是王者荣耀玩家, 这类游戏中不同的游戏英雄如何出装备, 如何操作都不尽相同, 因此这类游戏能够很大程度上满足玩家开放性探索的需求。开放性显著正向预测成就动机、沉浸动机和社交动机, 高开放性的个体玩游戏本身就是一种探索过程, 他们期望在游戏中获得各种各样新奇的体验。在引入了游戏动机之后, 开放性完全通过不同的游戏动机来影响网络游戏成瘾。本研究是在疫情期间进行的, 受到疫情的影响, 大学普遍封校, 大学生课余生活的丰富性大大下降, 因此高开放性的个体可能难以在现实生活中获得足够多的新奇体验。此时网络游戏更能满足高开放性个体对新事物探索的需求, 因此玩家可能会花费大量的时间在游戏中进行探索。

#### 4.4. 不足与展望

本研究仍然存在很多不足, 首先本研究在进行中介效应分析时仅仅控制了性别这一变量, 对于其他的人口统计学变量并没有进行严格控制, 先前有研究表明年龄也会对个体的游戏动机产生影响[26], 因此在之后的研究中, 控制其他人口统计学变量也是有必要的; 其次, 本研究采用的是横断研究, 无法得出因果关系, 未来的研究中, 纳入纵向研究以更好的探究网络游戏成瘾的原因是很有必要的。

### 5. 结论

总的来说, 本研究表明高神经质的个体更容易网络游戏成瘾, 高神经质个体可能出于获得成就和逃避现实的原因沉迷于网络游戏; 低宜人性的个体更容易网络游戏成瘾, 低宜人性个体在游戏中寻求更多的与他人交往来弥补现实生活中的社交困难; 高开放性的个体更倾向在游戏中探索更多的新奇体验, 对游戏探索的越多, 越容易沉迷于网络游戏。在今后的研究中, 从游戏动机的角度去探究不同个性的玩家的成瘾原因是很有必要的。

最后, 感谢导师和师兄师姐对我的指导和帮助。

### 参考文献

- [1] Yee, N. (2006) Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, **9**, 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- [2] Wang, H.Y. and Cheng, C. (2022) The Associations between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-Analysis. *JMIR Mental Health*, **9**, e23700. <https://doi.org/10.2196/23700>
- [3] Snodgrass, J.G., Dengah, H.J.F., Lacy, M.G. and Fagan, J. (2013) A Formal Anthropological View of Motivation Models of Problematic MMO Play: Achievement, Social, and Immersion Factors in the Context of Culture. *Transcultural Psychiatry*, **50**, 235-262. <https://doi.org/10.1177/1363461513487666>
- [4] Hagstroem, D. and Kaldo, V. (2014) Escapism among Players of Mmorpgs—Conceptual Clarification, Its Relation to Mental Health Factors, and Development of a New Measure. *Cyberpsychology Behavior & Social Networking*, **17**, 19. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0222>
- [5] Kaye, L.K., Kowert, R. and Quinn, S. (2017) The Role of Social Identity and Online Social Capital on Psychosocial Outcomes in Mmo Players. *Computers in Human Behavior*, **74**, 215-223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.030>
- [6] Chew, P.K. (2022) A Meta-Analytic Review of Internet Gaming Disorder and the Big Five Personality Factors. *Addictive Behaviors*, **126**, Article ID: 107193. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107193>
- [7] Chen, K.H., Oliffe, J.L. and Kelly, M.T. (2018) Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men. *American Journal of Men's Health*, **12**, 1151-1159. <https://doi.org/10.1177/1557988318766950>
- [8] Nofhle, E.E. and Shaver, P.R. (2006) Attachment Dimensions and the Big Five Personality Traits: Associations and Comparative Ability to Predict Relationship Quality. *Journal of Research in Personality*, **40**, 179-208. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2004.11.003>
- [9] Dudley, N.M., Orvis, K.A., Lebiecki, J.E. and Cortina, J.M. (2006) A Meta-Analytic Investigation of Conscientious-

- ness in the Prediction of Job Performance: Examining the Intercorrelations and the Incremental Validity of Narrow Traits. *Journal of Applied Psychology*, **91**, 40-57. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.91.1.40>
- [10] Chamorro-Premuzic, T. and Furnham, A. (2003) Personality Predicts Academic Performance: Evidence from Two Longitudinal University Samples. *Journal of Research in Personality*, **37**, 319-338. [https://doi.org/10.1016/S0092-6566\(02\)00578-0](https://doi.org/10.1016/S0092-6566(02)00578-0)
- [11] Philipp, R.L. and Wilde, G.J. (1970) Stimulation Seeking Behaviour and Extraversion. *Acta Psychologica*, **32**, 269-280. [https://doi.org/10.1016/0001-6918\(70\)90105-8](https://doi.org/10.1016/0001-6918(70)90105-8)
- [12] Graham, L.T. and Gosling, S.D. (2013) Personality Profiles Associated with Different Motivations for Playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **16**, 189-193. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0090>
- [13] Jeng, S.P. and Teng, C.I. (2008) Personality and Motivations for Playing Online Games. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, **36**, 1053-1060. <https://doi.org/10.2224/sbp.2008.36.8.1053>
- [14] Pontes, H.M. and Griffiths, M.D. (2015) Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and Validation of a Short Psychometric Scale. *Computers in Human Behavior*, **45**, 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- [15] 张锦涛, 陈超, 刘凤娥, 等. 网络游戏动机量表在中国大学生中的初步修订[J]. 中国临床心理学杂志, 2013(1): 13-16.
- [16] 王孟成, 戴晓阳, 姚树桥. 中国大五人格问卷的初步编制 III: 简式版的制定及信效度检验[J]. 中国临床心理学杂志, 2011, 19(4): 454-457.
- [17] Podsakoff, P.M., MacKenzie, S.B., Lee, J.Y. and Podsakoff, N.P. (2003) Common Method Biases in Behavioral Research: A Critical Review of the Literature and Recommended Remedies. *Journal of Applied Psychology*, **88**, 879. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.88.5.879>
- [18] Mehroof, M. and Griffiths, M.D. (2010) Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology Behavior & Social Networking*, **13**, 313-316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
- [19] Cole, S.H. and Hooley, J.M. (2013) Clinical and Personality Correlates of MMO Gaming: Anxiety and Absorption in Problematic Internet Use. *Social Science Computer Review*, **31**, 424-436. <https://doi.org/10.1177/0894439312475280>
- [20] Lehenbauer-Baum, M., Klaps, A., Kovacovsky, Z., Witzmann, K., Zahlbruckner, R. and Stetina, B.U. (2015) Addiction and Engagement: An Explorative Study toward Classification Criteria for Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **18**, 343-349. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0063>
- [21] Müller, K.W., Beutel, M.E., Egloff, B. and Wölfling, K. (2014) Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls Regarding the Big Five Personality Traits. *European Addiction Research*, **20**, 129-136. <https://doi.org/10.1159/000355832>
- [22] Ventura, M., Shute, V. and Kim, Y.J. (2012) Video Gameplay, Personality and Academic Performance. *Computers & Education*, **58**, 1260-1266. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.022>
- [23] Sheeck, K., Lee, D.Y. and Pyo, K.B. (2015) The Relationship between the Five Factor Personality Model and Motivations for Play in MMORPGS. *Indian Journal of Science and Technology*, **8**, 1. <https://doi.org/10.17485/ijst/2015/v8i21/78457>
- [24] Yeh, C.S.H. (2015) Exploring the Effects of Videogame Play on Creativity Performance and Emotional Responses. *Computers in Human Behavior*, **53**, 396-407. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.024>
- [25] Chory, R.M. and Goodboy, A.K. (2011) Is Basic Personality Related to Violent and Non-Violent Video Game Play and Preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **14**, 191-198. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0076>
- [26] Carlisle, K.L., Neukrug, E., Pribesh, S. and Krahwinkel, J. (2019) Personality, Motivation, and Internet Gaming Disorder: Conceptualizing the Gamer. *Journal of Addictions & Offender Counseling*, **40**, 107-122. <https://doi.org/10.1002/jaoc.12069>