

[综述]

技术性成瘾行为的发展演变: 概念争议与内容扩展*

姜永志^{1,2} 金荣^{2**} 金童林³ 刘振会³ 刘勇⁴ 赵思琦⁵¹(南开大学周恩来政府管理学院,天津,300350)²(内蒙古民族大学教育科学学院,通辽,028000)³(内蒙古师范大学心理学院,呼和浩特,010022)⁴(佳木斯大学心理健康教研室,佳木斯,154007)⁵(哈尔滨师范大学教育科学学院,哈尔滨,150025)

摘要 现代信息技术革命已经将当代社会推向一个全新的数字化网络时代,互联网在我们生活和学习中所起的作用也越来越重要,越来越多的现实问题被转移到网络中,现实世界与虚拟世界之间的界限越来越模糊,这也给社会治理带来了更多挑战。技术性成瘾行为作为一种信息时代的“社会疾病”,它的概念和内容随着信息技术的发展而发生变化。文章在对成瘾行为概念的争论基础上,对信息技术引发的技术性成瘾行为相关概念及其争议进行梳理和探讨,并基于概念梳理对技术性成瘾行为的内容体系进行了层次逻辑构建,这为人们进一步认识技术性成瘾行为为各类属关系起到积极作用。

关键词 技术革命;技术性成瘾;概念争议;内容体系

doi: 10.13936/j.cnki.cjdd1992.2019.01.003

中图分类号 B849

**The development and evolution of technical addiction behavior:
conceptual controversy and content expansion**

JIANG Yongzhi^{1,2}, JIN Rong², JIN Tonglin³, LIU Zhenhui³, LIU Yong⁴, ZHAO Siqi⁵¹(Zhou Enlai School of Government, Nankai University, Tianjin, 300350, China)²(School of Education Sciences, Inner Mongolia University for Nationalities, Tongliao, 028000, China)³(School of Psychology, Inner Mongolia normal university, Huhehaote, 010022, China)⁴(Department of Mental Health, Jiamusi University, Jiamusi, 154007, China)⁵(School of Educational Science, Harbin Normal University, Harbin, 150025, China)

Abstract The modern information technology revolution has pushed the contemporary society to a new digital network era. The role of the internet in our life is becoming more and more important, and more and more practical problems are transferred to the network. The boundary between the real world and the virtual world is becoming more and more blurred, which also brings more challenges to social governance. As a "social disease" in the information age, the concept and content of technical addiction behavior change with the development of information technology. Based on the debate on the concept of addictive behavior, this paper combs and discusses the related concepts and disputes of technical addictive behavior caused by information technology, and constructs the hierarchical logic of the content system of technical addictive behavior based on the concept combing, which plays a positive role in further understanding the relationship between various types of technical addictive behavior.

* 教育部人文社会科学青年基金项目(15XJC840003)、内蒙古社科规划项目(2017NDC135)、内蒙古自治区青年科技英才支持计划项目(NJYT-19-B20)、黑龙江省普通本科高等学校青年创新人才培养计划(UNPYSCT-2017150)和内蒙古民族大学《公共心理学》教学团队资助

** 通信作者: E-mail: jr.1234@163.com

Keywords technological revolution; technological addiction; conceptual dispute; content system

1 成瘾行为概念的争论

在信息时代,技术的发展引发的技术性使用及成瘾行为,已经成为现代社会对人们现实生活产生重要影响的社会现象。技术革命引发的技术性滥用与早期的物质滥用类似,引发了人们对信息时代“成瘾”行为的重新思考与界定。传统的诊断系统严格把重复性和过多的物质滥用所引起的生理、心理和行为症状视为成瘾,并强调成瘾是由于物质滥用导致个体生理和心理功能障碍的一种行为^[1],如毒品滥用、酒精滥用、过度吸烟引起的生理和心理症状。例如,当一个人痴迷于某种活动,且这种痴迷活动对他的日常生活产生消极影响,并呈现出类似物质成瘾的症状。然而美国《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)中,并没有使用“成瘾”这个概念来描述这样一种行为,而只是将物质滥用和物质依赖与其他精神疾病进行了鉴别,并且没有对不包括物质使用的成瘾行为进行讨论^[2]。

虽然在《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)中行为成瘾仍是按照物质成瘾的标准来制定,但《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-5)在物质相关障碍上做出重要修改,“成瘾及相关障碍”取代原来的“物质依赖”分类,增加了“行为成瘾”,并建议把“病理性赌博”从“冲动控制疾病”归类于“物质相关疾病”类目下的行为成瘾中,其主要理由是工作组认为病理性赌博跟物质成瘾在临床、病因、生理和治疗方面有诸多共同点,应把两者归为同类。工作组还将网络成瘾列入该类目下,但是由于目前还缺乏足够的神经生物学证据支持,因此暂将其列入手册的附录^[3]。

在《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-5)中也对物质使用障碍的标准进行了重新的描述,认为物质使用障碍可包括11个临床症状:(1)使用数量或者时间比想象的更多;(2)有想要控制或中断使用的愿望;(3)花费大量的时间来获取和使用;(4)使用渴求性;(5)反复的物质使用导致无法履行角色任务;(6)尽管知道反复使用会产生消极影响仍继续使用;(7)由于反复的使用而忽略其他重要活动;(8)在对身体有损害的情况下继续使用;(9)尽管知道使用对生理和心理的消极后果仍使用;(10)耐受性提高;(11)戒断性症状^[4]。根据这些症状标准,冲动性赌博行为、过度进食行为、冲动性行为,虽然不包含任何化学物质的使用,但它们表现出的症状与物质使用障碍标准十分相似。病理性赌博也是第

一个被正式收录在《精神疾病诊断与统计手册》(DSM)中的非化学物质使用导致的心理障碍。在传统的诊断系统中,病理性赌博被看作是一种冲动控制障碍,而此后的大多数成瘾行为都是以病理性赌博标准为依据来制定。例如,网络游戏成瘾。

在物质成瘾相关研究中,《精神疾病诊断与统计手册》(DSM)将发现神经生物学的证据视为成瘾行为存在的重要依据。早期研究均发现,病理性赌博、网络成瘾均可以找到有力的神经生物学证据,来证明成瘾行为导致了神经系统的变化。但目前《精神疾病诊断与统计手册》(DSM)并没有将网络成瘾看作是一种十分具体明确的精神疾病,那么将网络成瘾等技术性使用行为作为一种明确的行为成瘾是否成立,仍处在争论之中。不过可以明确的是,以病理性赌博为代表的行为成瘾已经基本具备了所有物质成瘾的各项生理和心理筛查标准,而基于现代信息通讯技术的问题性技术使用行为,是否应看作是一种行为成瘾,仍需要更多的证据来支持。

2 基于技术性使用的成瘾行为

2.1 技术性成瘾的概念

在信息社会,人们在生活中需要更快的获取各种信息,更快的与人沟通交流以节省时间成本,这就导致了人们对信息技术的更多渴求,使人被高度卷入到技术性需求之中,并最终产生对技术使用的依赖性。Kuss和Griffiths最早将行为成瘾的概念发展为“技术性成瘾行为”,认为技术性成瘾是一种不涉及化学物质的,在人机交互作用中产生的对机器使用的依赖,它也以《精神疾病诊断与统计手册》(DSM)的标准制定,常被描述成为一种基于技术使用并与心理相关的行为成瘾^[5]。这种行为成瘾主要与技术对人类生活中扮演的重要角色有关。正如以往研究所揭示,技术性使用对人们的生活具有积极作用,而过度的技术性使用则会让使用者产生很多生理、心理和行为问题^[6]。换句话说,当技术使用行为占据了个人大部分的时间和精力时,这些技术性行为就会对人的身心产生消极影响,并表现出成瘾行为的主要症状。Carbonell等人对近十年间技术性使用问题进行文献计量分析,认为技术性成瘾行为主要包括电视成瘾、网络成瘾和手机成瘾(早期研究主要涉及手机短信成瘾)等^[7]。心理学和健康医学研究均对技术性成瘾行为的各种形式开展研究,这些研究主要集中在过度的技术使用行为

如何发生^[8],例如,技术性成瘾行为使用的动机、发生机制,以及技术性使用行为对个体身心发展带来影响。

基于技术性成瘾的测量评估上,目前主要是以《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)中病理性赌博的症状标准为依据,如,网络成瘾中Young最早使用病理性赌博的标准编制了“网络成瘾量表”,并提出了网络成瘾行为的筛查标准^[9]。随着研究的深入,网络成瘾的神经生物学证据被越来越多的发现,这也进一步确证了过度的网络使用是一种基于技术性使用的成瘾行为。近年来,由于移动互联网的快速发展和WIFI覆盖率的提高,以及基于智能手机APP应用服务的快速发展,过度的智能手机使用行为也导致了一系列的社会心理问题,使过度的智能手机使用也发展为一种新的技术性成瘾行为^[10]。

2.2 技术性成瘾行为的分类

2.2.1 网络成瘾行为

网络成瘾是一种十分普遍的网络使用障碍,它是近20年基于技术性使用开展研究最多的一种行为成瘾。网络成瘾是Young在1996年以《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)中病理性赌博的诊断标准为基础提出的概念,将它看作一种对特定在线行为过度使用的冲动控制障碍^[11]。目前大多网络成瘾的研究认为,网络成瘾与其他公认的成瘾行为(如病理性赌博、进食障碍、酒精依赖等)一样具有破坏性,其滥用模式类似于病理性赌博,具有精神病理行为特征,是一种包括耐受性增强(按以前相同的上网量则满足感下降,须增加上网量才能达到原有的满足程度),戒断性症状(尤其是震颤、焦虑),情绪障碍(包括抑郁、焦虑等),社会关系中断(数量减少或质量降低)等的精神障碍,而且Young开发的网络成瘾筛查工具也是根据赌博成瘾改编而来,要求满足8条标准中的5条可被认为成瘾行为^[12]。虽然在《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)及其修订版DSM-4中也没有将网络成瘾列入其中,但在DSM-5的附录中将网络成瘾列入其中,认为网络成瘾是一种更为普遍的成瘾行为^[13]。尽管没有被收录在正文中,但这也标志着作为非化学物质使用行为的技术性使用问题,已经被权威机构承认。目前学界已经承认这样一种基于网络使用成瘾行为的存在,并将基于网络的成瘾行为视为精神卫生疾病一种亚型,强调网络成瘾与物质成瘾和药物滥用间的关系,以及网络成瘾行为对现实生活产生的消极影响^[14]。

根据《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-5)的症状标准,网络成瘾及其亚型应主要包括以下症状:一是缺乏控制,个体试图控制和减少使用网络的时

间但总是失败;二是耐受性提高,个体总是无意识延长了使用网络的时间,并且只有花费更多的时间上网才能达到以往同样的愉快体验;三是戒断性症状,当网络使用受限时,个体会产生紧张、焦虑、易怒、攻击性等消极情绪,并产生强烈的上网渴求;四是消极结果,个体长时间使用网络对生理、心理和行为产生消极影响。根据现有成瘾行为诊断标准,网络成瘾除了应具有显著的临床症候群外,同时也应具备独特的神经生物学基础^[15]。例如,现有研究已发现,网络成瘾与物质使用障碍都存在类似的大脑神经机制,当使用网络时大脑的奖赏系统会比一般情况下释放更多的多巴胺,引起大脑过度兴奋状态,并导致该区域神经元联结变化,而且网络成瘾已经被证明存在前额皮层和扣带回区域的频繁激活,这些神经生物学的证据都表明网络成瘾作为一种行为成瘾,呈现出了与物质成瘾越来越多的相似性^[16]。

2.2.2 社交网络成瘾行为

社交网络集合了多种网络应用服务,尤其是社交网络向智能手机终端的转移,使越来越多的人频繁高强度的使用社交网络,智能手机已经成为社交网络依托的最主要媒介。目前在欧美国家使用的主流社交网站主要是指Facebook,作为世界上最流行的社交网站,Facebook综合了多种网络功能,如Facebook提供了图片、音乐、视频、信息传输、娱乐和网络游戏等功能,人们在这个社交网络中可以与熟悉人或陌生人通过视频、音频等进行联系,同时个体也可以通过这个平台发布和更新状态、上传和下载照片、玩网络游戏、听歌和看电影等,使用社交网络已经成为一种新的生活方式,就如同我们每一个使用智能手机的人都会使用微信一样。

随着使用强度的增加,有一少部分个体出现了过度的社交网络使用问题,这种过度的社交网络使用行为被认为是网络成瘾的一种具体形式^[17],也常被称作社交网络成瘾行为。有研究者将社交网络成瘾被看作是一种基于人机交互作用的不涉及化学物品使用的技术性成瘾行为^[18]。而这种行为被描述成成瘾行为时,研究者常使用《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)中病理性赌博的标准来看待。按照该标准来看,社交网络成瘾行为主要体现在社交网络使用的时间和频率方面(即凸显性)。基于《精神疾病诊断与统计手册》来解释,人们使用社交网络主要是用来缓解负性情绪(即情绪调节或心境改变),希望通过频繁使用社交网络获得积极愉悦体验(即耐受性或渴求感),而终止使用时就会产生痛苦体验(即戒断症状),由于过度的社交网络使用会对个体的生理或心理产生功能性损害(即冲突或功

能损害),个体便会试图控制社交网络使用但却总是失败(即反复或失去控制)。有研究者总结认为,社交网络成瘾行为不仅是指社交网络使用时间和强度的增加,它还是一种包含心理依赖性、缺乏控制和对日常生活产生消极影响的行为,而且表现出较强烈的戒断综合征^[19]。目前社交网络使用已经成为人们日常生活不可缺失的一部分,尽管研究表明社交网络使用的积极影响显著大于消极影响,但因社交网络使用消极影响的范围因智能手机的普及而迅速蔓延,越来越多的青少年产生了社交网络成瘾行为,而且青少年社交网络成瘾行为常常与抑郁倾向、自卑心理、低挫折耐受性和低自尊有关,并且会导致青少年学习成绩下降、攻击性行为、盗窃行为、社会关系发展不良等行为问题^[20]。正是由于目前社交网络成瘾行为带来消极影响,社交网络成瘾的生理、心理与行为研究才显得迫切。

2.2.3 手机成瘾行为 智能手机除了具备传统手机的便携式特点之外,它还是一部掌上电脑,它可以不受时间地点限制连接互联网,并可以随时下载、安装并使用各种APP应用,例如,基于智能手机的Facebook、微信、人人网、在线网络游戏、在线视频音频、卫星定位等功能的APP。由于智能手机是一种集合式的便携设备,它的诸多优点使人们越来越频繁地使用,在时间和强度上都超出了正常水平,并对个体的生理、心理和行为产生了消极后果。近年研究指出,手机的过度使用会对个体的健康产生消极后果,这使手机使用问题成为心理学、健康医学和信息技术科学的研究热点问题^[21]。尤其是有研究表明手机的过度使用会导致学业成绩下降、家庭冲突和工作困扰,甚至导致较为严重的抑郁和孤独症状^[22]。基于智能手机终端的低头族(phubbing)现象就是一种典型的手机使用问题,低头族泛指那些只顾低头玩手机,而无暇顾及(冷落)其他人或事物的一群人或一种社会现象[词汇来源:phubbing = phone(手机) + snubbing(s nub 冷落的进行时代)]^[23]。这种现象的全球蔓延趋势已经产生了较为明显的消极后果。

在移动网络时代,个体可以通过各种智能手机APP进行网络活动,使得由传统计算机进行的活动都可以转移到智能手机上,这使得这种行为与网络成瘾具有很多的相似性并且存在相互影响,例如,如果一个人总是在网络上花费大量时间,那么他更容易产生手机成瘾行为。手机成瘾常被看作为“由于过度的手机使用而对个体生理、心理和行为产生消极影响的一种冲动控制障碍”^[24],并认为这种行为与病理性赌博、冲动性购物、网络成瘾等成瘾行为具

有很多相似性。但是,手机成瘾的概念在学界尚未统一,关于手机成瘾行为的观点主要有两种:一种观点认为过度的手机使用是一种病理性的成瘾行为;另一种观点认为过度手机使用应看作是一种非病理性的问题性使用行为。

第一种观点认为过度手机使用所表现的临床症状与病理性赌博和网络成瘾等十分相似,应该将其看作成瘾行为。持有此种观点主要有两点理由,一是在临床心理学的文献中,手机成瘾与网络成瘾、病理性赌博等一样都具有相同的核心症状症候群,手机成瘾的筛查标准也要以《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)的症状标准为依据来评价,例如,Mok等人认为手机成瘾行为可表现为以下临床症状^[25]:(1)个体专注于特定行为(如,智能手机);(2)这种行为是为了逃避现实或带来积极体验;(3)随着行为的持续会出现耐受性提高;(4)当行为终止或受干扰会出现戒断症状(如,感到焦虑、抑郁、暴躁);(5)行为持续的后果会带来人际关系问题;(6)渴望终止行为却总是失败。二是过度的手机使用给个体的生理、心理和行为都带来巨大的消极影响,如,过度手机使用会产生睡眠障碍、注意力不集中、记忆力减退等生理问题,会给个体带来焦虑、孤独和抑郁等消极情绪,并产生学业成绩下降、工作效率低下和退缩行为等。

持有第二种观点的研究者认为,过度的手机使用所产生的临床症状与病理性赌博等虽然十分相似,但并不能完全按照《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-4)的标准将其看作成瘾行为,应看作是基于一般心理问题的手机使用行为,而不是基于精神病学的病理性成瘾行为^[26]。持此观点的人认为主要有两点理由:一是尽管过度手机使用行为带来很多消极后果,但是与网络成瘾相比这些症状显得微不足道,手机使用产生的心理和行为问题几乎在每一个使用智能手机个体身上都存在,危害并没有想象的那样严重;二是尚无明确证据表明过度手机使用与某些神经生物学机制存在联系,而神经机制是评价成瘾行为的关键指标,不能将这一行为称之为手机成瘾,而应看作是一种心理问题。

事实上,从现有研究来看,很多学者仍认为过度手机使用是一种成瘾行为,但这个概念仍然缺少确切的证据,至今为止将这种行为作为成瘾症状的证据仅仅来自于一些测量学数据分析。更具体说,与其他化学物质及行为成瘾相比,手机成瘾缺乏类似的神经生理学及心理学机制参与其中的证据。在《精神疾病诊断与统计手册》中,这类证据在病理性赌博和网络游戏成瘾的诊断中起到了关键作用,尤

其是成瘾行为的三大特征方面,即控制力丧失、耐受性和戒断症状,但在手机成瘾研究领域仍然缺少确切的证据。很多研究者主张将控制力缺失看作手机成瘾的关键症状(例如,失去对冲动的控制),在现有研究框架内,研究结果主要来自于心理测量分析和少数案例报告,在神经生物学方面仍然缺少实证证据。因此,需要进一步研究来证实这种证据的存在,即与病理性赌博和网络成瘾研究类似,需要从神经生物学层面上对其加以研究(例如,使用ERP、EEG或fMRI技术)。根据物质成瘾标准,学者们试图将耐受性应用于手机成瘾的诊断,如,姜永志等人指出在手机成瘾的研究框架内,耐受性表现为“通过增加使用手机的频率与持续时间来获得满足”或者“需要市场中出现新型的替代操作设备”^[27]。事实上,根据手机使用时间和频率的增加来推断其耐受性是否科学仍值得商榷,尤其是在不同情境下,以及受到其他社会心理变量的影响,都会对使用频率和时间产生影响,如年龄(青少年更容易受到同龄人的影响)、状态关系(单身或恋爱)、职业情况(职业性质)及重要的生活事件(恋爱关系的开始或结束)等。

尽管以往研究均认为,手机成瘾具有与药物成瘾类似的戒断症状特点,但这方面的支撑证据仍然很稀少。在这类研究中,用来评估戒断的项目包括“当无法使用时我会感到焦躁易怒”或“当我无法使用手机时会恐慌”等。从严格意义上讲,这些研究仅能够提供戒断症状的间接证据。正是由于这些问题的不确定性,将过度手机使用看作是成瘾行为还存在问题。但这并不意味着过度手机使用并非不能看作是一种成瘾行为(至少一部分个体展现出问题性手机使用症状),只是目前现有研究证据还不足以得出明确的结论,还需要通过深入的实验研究来获取它与神经生物学基础的关系。

2.2.4 问题性移动社交网络使用行为 基于上述概念分析,有研究将基于手机终端的社交网络过度使用称为“问题性移动社交网络使用”。从文献分析来看,国外研究主要使用量表测量社交网络使用,主要使用“成瘾”这个概念,如“Facebook addiction scale”,也有研究使用“Problematic Social Networks Usage”来表述的。一般认为“Addiction”偏向于精神病学的病理性症状(尤其是物质成瘾),而“Problematic”更倾向于正常人的使用问题(较少表现病理性症状)。“精神病学成瘾行为诊断标准”具体指行为符合《精神疾病诊断与统计手册》(DSM)中规定的冲动控制障碍(ICD)的诊断标准,而且所有被试同时还至少表现出符合《精神疾病诊断与统

计手册》(DSM)中规定的I型精神障碍(包括情绪障碍、精神病、物质依赖、焦虑障碍、饮食障碍、冲动控制障碍等)^[3]。显然问题性移动社交网络使用较少反应出这些症状,那么将问题性移动社交网络使用作为一种成瘾行为是否恰当仍值得探讨。

问题性移动社交网络使用是否一定要依据现有的《精神疾病诊断与统计手册》(DSM)来制定?这个标准是否也可以是正常化的而非病理性的?问题性移动社交网络使用虽然与网络成瘾等类似,会对青少年的理、心理与行为方面带来消极影响,但这种使用行为带来消极影响与网络成瘾并不完全一样,而且目前并没有足够证据表明问题性移动社交网络使用与网络成瘾具有一致或相似的神经生物学基础。例如,一般认为网络成瘾者大脑神经中枢会引起肾上腺素水平异常增高,交感神经过度兴奋和植物神经功能紊乱等症状,并且激活个体中枢神经的奖赏机制^[28]。

现有研究并不否定将问题性移动社交网络使用归为网络成瘾的一种亚型,但并不完全认可其评估标准,认为并没有任何特异性的症候群与“问题性移动社交网络使用”相对应,而是应以一般心理问题的生理-心理-社会不良反应作为评价指标。主张使用“问题性移动社交网络使用”来界定更为恰当。问题性社交网络使用以及基于移动终端的移动社交网络使用,是基于正常社交网络使用基础上,对个体带来的介于病理性与正常使用之间的一种心理问题,这种心理问题可被看作由正常使用向“病理性使用”的一种过渡水平。那么,通过问题性移动社交网络使用测量和评估,可以进一步预测社交网络成瘾行为(这里更多应指具有精神病学诊断标准的行为),这部分观点可以从网络成瘾形成的相关理论,以及网络成瘾的阶段性特点等研究作为依据。因此,可将问题性移动社交网络使用界定为“个体长时间和高强度使用移动社交网络,使个体的生理、心理和行为等受到消极影响,并在一定程度上对正常的生活产生消极影响,但这种影响尚未达到精神障碍程度的一种移动社交网络使用行为”。

3 技术性成瘾行为的内容体系建构

通过上述相关概念及其争议的探讨,本研究基于相关概念的梳理,将技术性成瘾行为研究的内容按照层级逻辑进行了层级逻辑构建。这个内容系统共分为四层,第一层为行为成瘾,它是与物质成瘾相对应的概念类别,是一种不包括化学物质使用的冲动控制障碍,它作为非物质成瘾行为的最高层次,具备非物质成瘾行为的典型性特征。第二层可分为技

术性成瘾与非技术性成瘾,技术性成瘾与非技术性成瘾是相对应的概念,这一层次主要依据成瘾对象是基于技术使用还是非技术性使用来划分。第三层次中,非技术性成瘾主要以病理性赌博最为典型,其他还包括色情成瘾、性行为成瘾等;技术性成瘾主要包括网络成瘾、手机成瘾和其他技术性成瘾,其中网络成瘾是最为典型的技术性成瘾。早期技术性成瘾还包括电视成瘾,而手机成瘾是近年随着手机尤其是智能手机的展而产生的一种新技术性使用问题,但目前尚缺乏足够的证据支持其为成瘾行为;第四层次主要包括基于互联网技术使用成瘾的各种亚

型,以及基于问题性手机使用的各种亚型;典型的网络成瘾包括网络游戏成瘾和社交网络成瘾,其中网络游戏成瘾是最早提出来的网络成瘾亚型,而社交网络成瘾则是近十年随着 Facebook 等社交网络的发展而出现的一种新网络使用行为;典型的问题性手机使用主要包括问题性移动社交网络使用和问题性移动在线游戏使用,其中问题性移动社交网络使用是随着社交网络从电脑终端向智能手机终端转移后,产生的一种新技术性使用行为,这种技术使用行为已经成为人们生活的一部分,对人们的学习生活和心理发展都具有重要作用(见图1)。

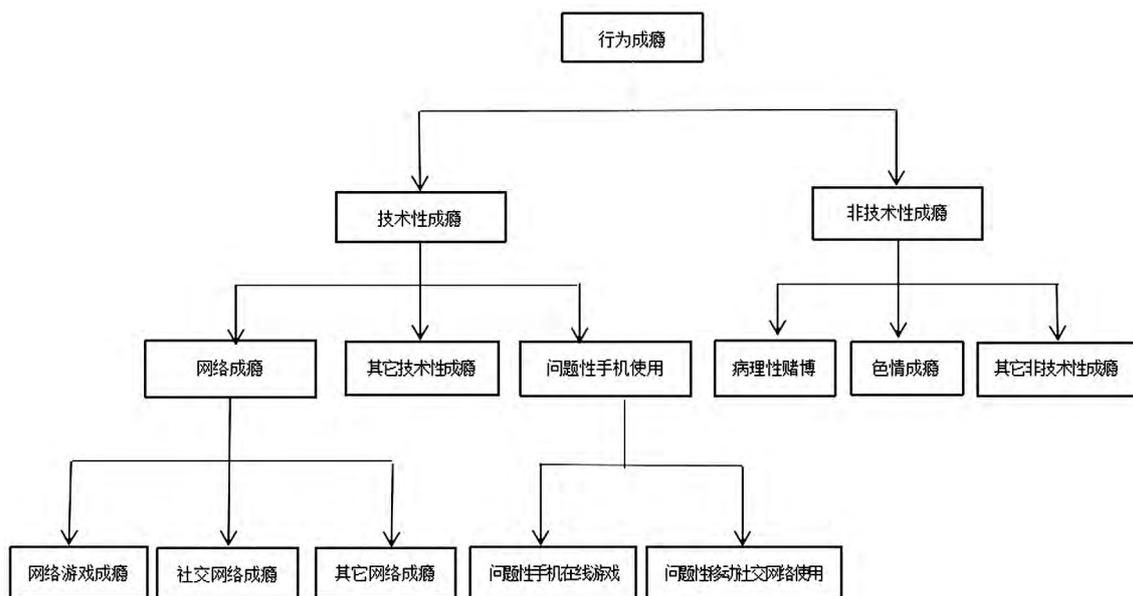


图1 技术性成瘾行为内容体系

综上所述,技术性使用行为是否会演变或发展成为病理性成瘾行为,一方面应看其是否偏离社会常态,并对个体和社会造成较大消极影响,另一方面也应借鉴以往相关评估标准中典型的指标进行评估。基于上述内容体系的梳理,技术性使用及成瘾行为无论在概念上还是在内容上,都越来越精细化,而且随着现代信息通讯技术的发展,以及技术在人们生活中所占地位的提升,技术性使用及成瘾行为已经成为越来越多人现代人的一种“社会疾病”。上述分类在逻辑层次上做了简单且必要区分,能帮助研究者构建一个概念和内容体系,澄清相关概念,明确概念的内涵和类属,为相关研究提供概念的等

值价值,避免因概念内涵和类属不清导致的概念等值性缺失,同时对网络心理学等相关学科的概念与内容分类也具有一定价值。但是,这一内容体系的区分仅是基于现有概念系统,而现有相关概念大多仍处在争论之中,例如,现有技术性成瘾行为的评价标准,均采用了《精神疾病诊断与统计手册》中病理性赌博的标准,而这一标准又是基于病理性的物质滥用标准为依据,那么以此来推广到网络使用、社交网络使用和智能手机使用等领域,在一定程度上也缺乏严谨性。尽管如此,澄清技术性成瘾行为的概念争议,厘清相关概念的逻辑层次,也能对人们进一步认识技术性成瘾行为各类属关系起到积极作用。

4 参考文献

[1] Merlo LJ, Stone AM, Bibbey A. Measuring problematic mobile phone use: Development and preliminary psychometric properties of the PUMP scale[J]. J Addict, 2013, 2013(6): 912807-912807.

- [2] Billieux J, Maurage P, Lopez-Fernandez O, et al. Can disordered mobile phone use be considered a behavioral addiction? An update on current evidence and a comprehensive model for future research [J]. *Curr Addict Rep*, 2015, 2(2): 156-162.
- [3] 姜永志, 白晓丽, 阿拉坦巴根, 等. 青少年问题性社交网络使用 [J]. *心理科学进展*, 2016, 24(9): 1435-1447.
- [4] Laconi S, Rodgers RF, Chabrol H. The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties [J]. *Comput Hum Behav*, 2014, 41: 190-202.
- [5] Kuss DJ, Griffiths MD. Online social networking and addiction: A review of the psychological literature [J]. *Int J Environ Res Public Health*, 2011, 8(9): 3528-3552.
- [6] Hadlington LJ. Cognitive failures in daily life: Exploring the link with Internet addiction and problematic mobile phone use [J]. *Comput Hum Behav*, 2015, 51(A): 75-81.
- [7] Carbonell X, Chamarro A, Griffiths M, et al. Uso problemático de Internet y móvil en adolescentes y jóvenes españoles [J]. *Pediatría*, 2012, 50(11): 73-74.
- [8] Rosen LD, Whaling K, Rab S, et al. Is Facebook creating “iDisorders”? The link between clinical symptoms of psychiatric disorders and technology use, attitudes and anxiety [J]. *Comput Hum Behav*, 2013, 29(3): 1243-1254.
- [9] Young KS. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder [J]. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 1998, 1(3): 237-244.
- [10] Wei PS, Lu HP. Why do people play mobile social games? An examination of network externalities and of uses and gratifications [J]. *Internet Res*, 2014, 24(3): 313-331.
- [11] 王福兴, 倪牧宇, 李卉, 等. 网络成瘾的诊断及其治疗 [J]. *心理科学*, 2008, 31(3): 714-716.
- [12] 梅松丽, 柴晶鑫. 青少年使用手机上网与主观幸福感、自我控制的关系研究 [J]. *中国特殊教育*, 2013, (9): 78-83.
- [13] Marder B, Joinson A, Shankar A, et al. Strength matters: Self-presentation to the strongest audience rather than lowest common denominator when faced with multiple audiences in social network sites [J]. *Comput Hum Behav*, 2016, 61: 56-62.
- [14] Sansone RA, Sansone LA. Cell Phones: The Psychosocial Risks [J]. *Innov Clin Neurosci*, 2013, 10(1): 33-37.
- [15] Masur PK, Reinecke L, Ziegele M, et al. The interplay of intrinsic need satisfaction and Facebook specific motives in explaining addictive behavior on Facebook [J]. *Comput Hum Behav*, 2014, 39(C): 376-386.
- [16] Duven E, Müller KW, Beutel ME. Psychological perspective on problematic and addictive computer game use in adolescence [J]. *Int J Child Adolesc Health*, 2013, 6(4): 421-435.
- [17] Andreassen CS, Torsheim T, Brunborg GS, et al. Development of a Facebook addiction scale [J]. *Psychol Rep*, 2012, 110(2): 501-517.
- [18] Lin YH, Chang LR, Lee YH, et al. Development and validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI) [J]. *PLoS ONE*, 2014, 9(6): e98312.
- [19] Cheung CM, Lee MK. A theoretical model of intentional social action in online social networks [J]. *Decis Support Syst*, 2010, 49(1): 24-30.
- [20] Huang H, Leung L. Instant messaging addiction among teenagers in China: Shyness, alienation, and academic performance decrement [J]. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 2009, 12(6): 675-679.
- [21] Babadi-Akashe Z, Zamani BE, Abedini Y, et al. The Relationship between Mental Health and Addiction to Mobile Phones among University Students of Shahrekord, Iran [J]. *Addict Health*, 2014, 6(3-4): 93-98.
- [22] Chen L, Yan Z, Tang W, et al. Mobile phone addiction levels and negative emotions among Chinese young adults: The mediating role of interpersonal problems [J]. *Comput Hum Behav*, 2016, 55: 856-866.
- [23] Karadag E, Tosuntas SB, Erzen E, et al. Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: a structural equation model [J]. *J Addict Behav*, 2015, 4(2): 60-74.
- [24] Guzeller CO, Cosguner T. Development of a problematic mobile phone use scale for Turkish adolescents [J]. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 2012, 15(4): 205-211.
- [25] Mok JY, Choi SW, Kim DJ, et al. Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students [J]. *Neuropsychiatr Dis Treat*, 2014, 10(default): 817-828.
- [26] Kittinger R, Correia CJ, Irons JG. Relationship between Facebook use and problematic Internet use among college students [J]. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 2012, 15(6): 324-327.
- [27] 姜永志, 刘勇, 白晓丽. 青少年移动社交网络使用偏好及影响因素研究 [J]. *教育学术月刊*, 2017(1): 90-96.
- [28] Yellowlees PM, Marks S. Problematic Internet use or Internet addiction? [J]. *Comput Hum Behav*, 2007, 23(3): 1447-1453.