

# 賭博成癮和網絡成癮之間的關聯性與共通性： 文獻綜述和分析

陳嘉賢

(澳門理工學院,澳門)

**摘要:**本文基於在各主要學術文獻數據庫中搜索橫跨賭博成癮和網絡成癮的文獻,以求探索賭博成癮和網絡成癮之間任何多維度的、多領域的且概括性的關聯性和共通性,一般相信該等關聯性和共通性是存在的。對於每篇能夠搜索得到的文獻,分析了其所屬發表刊物的權威性學科分類、其具體文獻內容明示涉及的維度/領域和其所屬發表刊物明示的維度/領域取向,從而歸類每篇文獻的維度/領域,並分析具體文獻內容來確定其研究數據和個案的來源地和/或群體,用以印證上述關聯性和共通性並非單一和狹隘,而確實是多維度的、多領域的,且概括性的。最後提出上述關聯性和共通性在學術和應用上的意義。

**關鍵詞:**賭博成癮;網絡成癮;關聯性;共通性

**中圖分類號:**G350

## Association and Commonality between Gambling Addiction and Internet Addiction: Literature Review and Analysis

Victor K. Y. Chan

(Macao Polytechnic Institute, Macao)

**Abstract:** This article is based on a literature search through primary academic literature databases for documents that dwell on gambling addiction and/or Internet addiction, with a view to exploring

作者簡介:陳嘉賢,澳門理工學院管理科學高等學校教授。

any multidimensional, multidisciplinary and generalizable association and commonality between these two addictive behaviours that are generally believed to exist. For each document thus found, the author analysed the authoritative category classification of the publication in which the document was published, the dimension(s)/discipline(s) explicitly manifested in the document's content, and the explicit dimension/discipline orientation(s) of the publication in which the document was published so as to categorise the document's own dimension(s)/discipline(s). The geographical coverage and/or the cohort of the research data and case studies underlying each document was further determined by analysing the document's content. The aim is to corroborate that the aforementioned association and commonality are more than single-faceted and parochial but are indeed multidimensional, multidisciplinary and generalizable. Finally, this article puts forward the implications of the aforementioned association and commonality in both academic and applied perspectives.

**Key words:** gambling addiction; internet addiction; association; commonality

## 引 言

早於互聯網流行之初的上世紀末,著名心理學家 Kimberly Young 博士已經初步認定網絡成癮具有與病態賭博 (pathological gambling, 即賭博成癮) 或物質依賴 (substance dependence) 的類似特徵 (Canadian Medical Association Journal, 1997)。本世紀初, Villella 等 (2011) 在權威的賭博專科期刊 *Journal of Gambling Studies* 中發表他們的研究成果, 其中突顯了賭博成癮和網絡成癮, 以及其他一些行爲成癮有着顯著相關性, 甚至推論“在不同的行爲問題成癮之間, 潛在一個共同的精神病學維度 (the presence of a common psychopathological dimension underlying different problematic addictive behaviours [behaviors])”。這些年間亦有其他一些文獻印證了賭博成癮和網絡成癮之間的關聯性和共通性, 但是方向、焦點、取向、重點等各有不同, 比較零碎。本文以文獻綜述來分析、總結上述類別的現存文

獻, 探索賭博成癮和網絡成癮之間任何多維度的、多領域的, 且概括性的關聯性和共通性。期望確定該等關聯性和共通性能為原來看似“河水不犯井水”的賭博成癮和網絡成癮提供共同的裨益, 例如: 兩者的治療或許可以互惠互補, 通過治療其一者, 來同時舒緩另一者, 反之亦然; 類似的互惠互補也有可能同時可以應用到兩者的診斷, 即任何一者在診斷上的新、舊方法皆理應可以借用到另一者, 不論是作為主力診斷條件或最低限度的輔助診斷條件; 此外, 這些關聯性和共通性有機會被用以建構一個容許賭博成癮和網絡成癮共用的科學理論關係模型, 不但同時協助兩者的理論基礎發展, 而且有助於研究兩者之間的合併症 (comorbidity)。

## 1 賭博成癮

根據權威精神障礙診斷手冊 Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th edition (DSM-5) (American Psychiatric Association, 2013) 的定義, 賭博障礙 (gam-

bling disorder),或稱賭博成癮(gambling addiction)或強迫性賭博(compulsive gambling)(American Psychiatric Association, n.d.),是在12個月期間持續和反覆的問題賭博行為,導致臨床上的重大損傷或痛苦... (“persistent and recurrent problematic gambling behavior leading to clinically significant impairment or distress ... in a 12-month period”) (Substance Abuse and Mental Health Services Administration, 2016)。

賭博障礙是目前唯一一種被DSM-5納入為非物質行為成癮,儘管早前一個工作組建議,值得進一步研究網絡遊戲障礙(internet gaming disorder或IGD,作為網絡成癮理應概括的其中一個類別)是否應該被納入DSM-5,成為另外一種非物質行為成癮(Potenza, 2015)。在DSM-5中的賭博障礙正是本文所指的賭博成癮。DSM-5使用嚴格的閾值來診斷賭博障礙,9個條件中必須在過去一年內滿足4個或更多才會被確診,這樣相比診斷物質使用障礙(substance use disorder)更嚴格,後者在11個條件中只要滿足2個已經足以確診(Potenza, 2015)。上述9個條件具體如下:

- 需要不斷增加賭博金額,以獲得所期望的興奮;
- 試圖減少或停止賭博時,感到不安或煩躁;
- 反覆努力控制、削減或停止賭博卻不遂;
- 經常思考賭博(如重溫過去的賭博經歷,規劃下一次賭博活動,思考獲取金錢來賭博的方法);
- 經常每當感到苦惱時,就賭博;

- 賭博賠錢後,經常回去賭博以扳平(稱之為“追回”自己的損失);
- 撒謊以隱瞞賭博活動;
- 賭博危及或導致失去重要關係、工作或教育/前途機會;
- 依靠他人幫助解決賭博所造成的金錢問題。

(American Psychiatric Association, n.d., 2013)

## 2 網絡成癮

對於何為網絡成癮(Internet addiction),雖然坊間有着很直覺的理解,但是根據Brand等(2014)權威的學術描述,大多數人使用互聯網都是作為功能工具,以便在日常生活中實現他們的個人目標,例如預訂航空公司或酒店;然而,一部分個人因為失去對互聯網使用的自我控制,導致個人苦惱、心理依賴的症狀和各種負面後果,這種現象通常被稱為網絡成癮。Brand等(2014)同時指出,概括性的網絡成癮暫時還未被納入DSM-5內(American Psychiatric Association, 2013),只有網絡遊戲障礙已包含在DSM-5的附錄中(事實上,應該為DSM-5的第III節中)(Cole & Hooley, 2013; Fauth-Bühler & Mann, 2017; Floros, et al., 2014; Guertler, et al., 2014; Hwang, et al., 2014; Jiang, et al., 2018; King, et al., 2013; Kuss, et al., 2014; Li, et al., 2016; Mok, et al., 2014; Müller, et al., 2014, 2016; Potenza, 2015; Randler, et al., 2014; Rao, 2019; Şenormanci, et al., 2014; Servidio, 2019; Stavropoulos, et al., 2016; Stodt, et al., 2018; Wang, et al., 2015; Wu et

al., 2015)。網絡成癮也包括沉迷其他互聯網應用,例如網絡色情、社交網站(Wang, et al., 2015)、網絡購物和信息搜索也是一些有發展為成癮行為風險的互聯網應用。Brand 等(2014)進一步闡釋了 DSM-5 所提議用於診斷網絡遊戲障礙的條件,根本上與診斷其他形式的成癮,包括暫時被 DSM-5 確認為唯一一種非物質行為成癮的賭博成癮(Estevez, et al., 2019; Fauth-Bühler & Mann, 2017; Najavits, et al., 2014),即以上第 1 節所詳述者,所採用條件有着顯著雷同之處,其中包括:

- 全神貫注於網絡遊戲;
  - 煩躁、焦慮或悲傷的戒斷時症狀;
  - 出現耐受性;
  - 嘗試控制成癮行為卻不遂;
  - 對其他活動失去興趣;
  - 明知出現了社會心理問題卻繼續過度參與成癮行為;
  - 就用於網絡遊戲的時間,蒙騙他人;
  - 通過這種成癮行為來逃避或緩解消極情緒;
  - 危及/失去重要關係/工作/教育機會。
- (Kuss, et al., 2014; Li, et al., 2016)

### 3 文獻綜述和分析方法

本文的文獻綜述和分析,基於在各主要學術文獻數據庫中搜索橫跨賭博成癮和網絡成癮的文獻,主要學術文獻數據庫(依外語字母的先後次序)包括 EBSCOhost E-Journals (EJS)、Emerald Insight、Academic Search Ultimate (ASU)、JSTOR、MEDLINE Complete、ProQuest Central、ScienceDirect 和

Scopus。上述搜索所用的關鍵詞為 gambling、internet addiction、personality 和 human values 等等與賭博成癮或網絡成癮有直接或間接關係的詞彙。由於上述數據庫一般提供同時搜索關鍵詞的同意詞之功能,甚至搜索關鍵詞的近似同意詞,所以上述關鍵詞搜索所得到的文獻,其實已經基本上包羅了含有這些關鍵詞所有近似意思的字詞者。鑒於上述數據庫一般也能建議一些並非由關鍵詞搜索所能直接得到,但內容與這些關鍵詞相關的文獻之功能,故此上述關鍵詞搜索所得到的文獻,亦基本上包羅了內容與這些關鍵詞相關的文獻。在上述搜索之後,對於每篇能夠搜索得到的文獻,本文分析了其所屬發表刊物的權威性學科分類(主要以 InCites Journal Citation Reports 在 2019 年的刊物學科分類 [category] 為準),以及其具體文獻內容所明示涉及的維度/領域和其所屬發表刊物所明示的維度/領域取向,從而歸類每篇文獻的維度/領域,並分析具體文獻內容,來確定其研究數據和個案的來源地和/或群體,最後總結每篇能夠搜索得到的文獻,有關其表述了賭博成癮和網絡成癮之間在什麼維度和什麼領域有着什麼關聯性和共通性,而且該等關聯性和共通性的概括性可以覆蓋到什麼的地域和/或群體。本文最終目的是期望印證上述關聯性和共通性並非單一和狹隘,而是確實多維度的、多領域的,且概括性的。

### 4 賭博成癮和網絡成癮:關聯性和共通性

透過第 3 節所詳述的文獻綜述和分析方法中的搜索程序,共篩選出 87 篇或部涉

及本文主題的文獻,其中 38 篇或部與主題關聯性較強。從發表時間來看,絕大部分發表於本世紀一二十年代,即過去十年內者,僅有的例外包括一篇是發表於本世紀首十年的末期,另一篇在上世紀九十年代末。以下是所搜索得到的文獻的總結。

環顧全球,均發現賭博成癮和網絡成癮存在着廣泛的關聯性(association)和共通性(commonality)。對於這種關聯性,Villella 等(2011)揭示了病態賭博和網絡成癮,以及其他一些行為成癮(behavioral addictions)在意大利高中生之間有着顯著的相關性,這種現象與該兩種行為成癮是基於假設其共同心理病理維度(psychopathological dimension)是一致的。Najavits 等(2014)在一項調查中一再證實,電腦/網絡成癮與賭博成癮存在關聯性/相關性(correlation)。Andrie 等(2019)發現,德國、希臘、冰島、荷蘭、波蘭、羅馬尼亞和西班牙的青少年有賭博問題(gambling problem,即賭博成癮),或面臨其風險與首次使用互聯網時年齡較低、學業成績較低、每週使用互聯網 6 至 7 天以及問題互聯網使用(problematic internet use,即網絡成癮)有着關聯性。

賭博和網絡兩種成癮之間的共通性也得到了許多網絡成癮研究先驅的肯定。例如,Kimberly Young 博士曾經說過:“網絡成癮,或我在臨床上所提到的病態互聯網使用(pathological Internet use),具有與病態賭博或物質依賴的類似特徵。”她還補充說:“失去控制、渴望和戒斷症狀、社會孤立、婚姻不和、學業失敗、過度的財務負債、喪失工作這些只是在我的研究中記錄得的一些後果。”(Canadian Medical Association Journal,

1997) 同樣,因應診斷條件重疊,Young (2009)將病態賭博與問題互聯網使用進行比較。

近年來,研究人員對更具體的共通性進行了檢視。Tonioni 等(2014)在一項有關患者在醫院內接受網絡成癮和病態賭博精神科醫學(psychiatry)服務的研究中發現,儘管網絡成癮和病態賭博患者在抑鬱、焦慮和整體功能水平上相對對照組表現出的差異是類似的,但是上述兩個臨床的成癮組別表現出不同的氣質、應對和社會模式。具體來說,網絡成癮患者與病態賭博患者相比,前者表現出更大的精神和行為脫節,與重要的人際障礙相關聯。兩個臨床的成癮組別共同擁有一個衝動的應對策略(impulsive coping strategy)和社會情緒障礙(socio-emotional impairments)。此外,Brand 等(2014)關於減少網絡成癮管控(executive control)的調查結果,與其他行為成癮的調查結果(例如病態賭博,即賭博成癮)是一致的。

從神經解剖學和神經認知學的(neuro-anatomical and neurocognitive)觀點來看,Olsen 等(2015)的文獻綜述強調:“證據證明,物質依賴、病態賭博和網絡成癮的特點是神經區域的結構和功能異常,一如體細胞標記假設(somatic marker hypothesis)所概述的那樣。此外,物質依賴者(substance dependents)和行為成癮者都在對體細胞標記功能(somatic marker functioning)敏感的決策指標上表現出類似的障礙(impairments)。”Li 等(2016)在美國東南部一所大型公立大學對學生進行標準化量度和焦點小組討論(focus group),其結果表明學生的

問題互聯網使用經歷,與物質使用障礙、賭博障礙和網絡遊戲障礙四者的 DSM-5 診斷條件中所反映的跡象和症狀之間存在實質性重疊。這些跡象和症狀包括:使用互聯網的時間超過預期;全神貫注於互聯網;無法造訪互聯網時出現戒斷症狀;嘗試停止或減少互聯網使用不遂;渴望;對互聯網以外的嗜好或活動失去興趣;明知相關問題,仍然過度使用互聯網;使用互聯網以逃避或緩解消極情緒和謊報互聯網使用。

Fauth-Bühler 和 Mann(2017)觀察到網絡遊戲障礙和病態賭博兩者在神經生物學(neurobiology)上有多重類似性,上述神經生物學上的是指所量度出來大腦功能和行為的變化;網絡遊戲障礙患者和病態賭博患者均表現出降低了對損失的敏感度,並提升了對遊戲和賭博綫索的反應及衝動選擇行為,異常基於獎勵的學習和認知靈活性則沒有變化。

Hammond(2018)的一個綜述發現了強而有力的、嶄新的證據,其表明強迫性參與賭博(compulsive engagement in gambling,即賭博成癮)以及參與電子遊戲和參與互聯網使用(即網絡成癮)三者有許多領域中類似於物質成癮(substance addictions),該等領域包括自然史學(natural history)、現象學(phenomenology)、遺傳性(heritability)、神經生物學基質(neurobiological substrates)和對治療的反應(response to treatment)。Estevez 等(2019)基於西班牙阿拉瓦省(Álava province)內中學學生樣本證實,至少依戀(attachment)和問題逃避(problem avoidance)是賭博成癮和網絡成癮背後的兩個共通點。Carreno 和 Pérez-Escobar(2019)

的研究突顯成癮者不論其為與物質濫用(substance abuse)、賭博(即賭博成癮)、網上瀏覽(即網絡成癮)、購物還是飲食有關,通常皆表現出存在主義的鬥爭(existential struggles),這些鬥爭可以解釋其成癮的發展和維持。上述兩位作者亦總結文獻得出,已經證實成癮者具有關係問題、逃避罪責和責任與缺乏人生意義的特徵。

Lee 等(2019)進行了定量綜合分析(meta-analyses)的綜合回顧(meta-review),滙總發現表明,衝動(impulsivity)是酒精(alcohol)、大麻(cannabis)、可卡因(co-caine)、搖頭丸(即“狂喜”、“忘我”、亞甲二氧甲基苯丙胺、3,4-亞甲二氧甲基苯丙胺、3,4-methylenedioxymethamphetamine、ecstasy、molly 或 MDMA)、甲基安非他明(methamphetamine)、鴉片(opioid)類藥物和烟草使用,以及賭博成癮和網絡成癮等物質和行為成癮障礙背後的核心過程。

對於馬來西亞(Malaysia)吉隆坡(Kuala Lumpur)的伊朗(Iran)青少年,Khasmohammadi 等(2020)發現,強迫性互聯網使用(compulsive internet use,即網絡成癮)和問題賭博(problem gambling,即賭博成癮)通過感知到的朋輩支持,對心理健康產生顯著的間接影響。此外,賭博成癮和網絡成癮對心理健康總的影響是負面的。

Çakıcı 等(2020)發現,臉書成癮(Facebook addiction)作為網絡成癮的其中一個類別,也被認為與創傷後應激障礙(post-traumatic stress disorder 或 PTSD)和抑鬱症有着關係,該關係的型式類似於賭博成癮和創傷後應激障礙之間者。

綜上,賭博成癮與網絡成癮之間存在的

關聯性和共通性,已經在多個維度、多個領域被證實,而且該等關聯性和共通性的概括性可以覆蓋幾乎全球各地所有群體。表 1 總結了這些維度/領域<sup>①</sup>、在各維度/領域的

上述關聯性和共通性、支持所述關聯性和共通性的文獻,以及該文獻所引用研究數據和個案的來源地和/或群體。

表 1 賭博成癮與網絡成癮之間存在的關聯性和共通性:文獻總結

| 維度/領域  | 關聯性和共通性   | 支持文獻/其研究數據和個案的來源地和/或群體(如有)                 |
|--|---|--|
| 多領域心理學 (multidisciplinary psychology)、物質濫用 (substance abuse) 和心理病理學 (psychopathology)                          | 賭博成癮和網絡成癮以及其他一些行為成癮有着顯著相關性  | Villella 等(2011)                           |
| 精神科醫學 (psychiatry)、心理學 (psychology) 和物質濫用 (substance abuse)  | 電腦/網絡成癮與賭博成癮存在關聯性/相關性   | Najavits 等(2014)                           |
| 精神科醫學 (psychiatry)、社會精神科醫學 (social psychiatry) 和精神科流行病學 (psychiatric epidemiology)                             | 賭博成癮或面臨其風險與首次使用互聯網時年齡較低、學業成績較低、每週使用互聯網 6 至 7 天以及網絡成癮有着關聯性                               | Andrie 等(2019)/德國、希臘、冰島、荷蘭、波蘭、羅馬尼亞和西班牙     |
| 普通科和內科醫學 (general and internal medicine)   | 網絡成癮具有與賭博成癮或物質依賴的類似特徵,包括失去控制、渴望和戒斷症狀、社會孤立、婚姻不和、學業失敗、過度的財務負債和喪失工作                        | Canadian Medical Association Journal(1997) |
| 心理療法 (psychotherapy)   | 賭博成癮與網絡成癮的診斷條件重疊  | Young(2009)                                |
| 臨床心理學 (clinical psychology) 和物質濫用 (substance abuse)  | 網絡成癮和賭博成癮患者在抑鬱、焦慮和整體功能水平上相對對照組表現出的差異是類似的,且共同擁有一個衝動的應對策略和社會情緒障礙                          | Tonioni 等(2014)                            |
| 神經科學 (neurosciences) 和心理學 (psychology)   | 關於減少網絡成癮管控的調查結果與其他行為成癮(例如賭博成癮)是一致的  | Brand 等(2014)                              |
| 臨床心理學 (clinical psychology)、多領域心理學 (multidisciplinary psychology)、神經解剖學 (neuroanatomy) 和神經認知學 (neurocognition) | 物質依賴、賭博成癮和網絡成癮的特點是神經區域的結構和功能異常,一如體細胞標記假設所概述的那樣。此外,物質依賴者和行為成癮者都在對體細胞標記功能敏感的決策指標上表現出類似的障礙 | Olsen(2015)                                |
| 多領域科學 (multidisciplinary sciences)   | 網絡成癮經歷與物質使用障礙、賭博成癮與網絡遊戲障礙四者的 DSM-5 診斷條件中所反映的跡象和症狀之間存在實質性重疊                              | Li 等(2016)/美國東南部一所大型公立大學                   |

<sup>①</sup> 維度/領域是基於相應支持文獻所屬發表刊物的權威性學科分類,主要以 InCites Journal Citation Reports 在 2019 年對該文獻所屬發表刊物的學科分類 (category) 為準,不過,倘若該文獻的具體內容明示涉及其他維度/領域和/或該文獻所屬發表刊物明示其他維度/領域取向,那麼該等維度/領域也會被相應納入表 1 中。

續表 1 賭博成癮與網絡成癮之間存在的關聯性和共通性: 文獻總結

| 維度/領域  | 關聯性和共通性  | 支持文獻/其研究數據和個案的來源地和/或群體(如有)                |
|--|--|---|
| 臨床心理學 (clinical psychology)、物質濫用 (substance abuse) 和神經生物學 (neurobiology)   | 網絡遊戲障礙(作為網絡成癮理應概括的其中一個類別)和賭博成癮兩者在神經生物學上有多重類似性,上述神經生物學上是指所量度出來大腦功能和行為的變化                          | Fauth-Bühler 和 Mann (2017)                |
| 兒科醫學 (pediatrics)、精神科醫學 (psychiatry)、發展心理學 (developmental psychology)、自然史學 (natural history)、現象學 (phenomenology)、遺傳性 (heritability)、神經生物學基質 (neurobiological substrates) 和對治療的反應 (response to treatment) | 賭博成癮以及參與電子遊戲和網絡成癮三者在許多領域類似於物質成癮 (substance addictions)   | Hammond (2018)                            |
| 多領域心理學 (multidisciplinary psychology)  | 至少依戀和問題逃避是賭博成癮和網絡成癮背後的兩個共通點  | Estevez 等 (2019)/西班牙阿拉瓦省 (Álava province) |
| 輔導心理學 (counselling psychology)   | 成癮者,不論其為與物質濫用、賭博成癮、網絡成癮、購物,還是飲食有關,通常皆表現出存在主義的鬥爭,該等鬥爭可以解釋其成癮的發展和維持,而且,成癮者具有關係問題、逃避罪責和責任與缺乏人生意義的特徵 | Carreno 和 Pérez-Escobar (2019)            |
| 神經科學 (neurosciences)、臨床心理學 (clinical psychology) 和神經心理學 (neuropsychology)  | 衝動是賭博成癮和網絡成癮,以及多種其他物質和行為成癮障礙背後的核心過程  | Lee 等 (2019)                              |
| 心理學 (psychology)、發展心理學 (developmental psychology)、多領域心理學 (multidisciplinary psychology) 和遺傳心理學 (genetic psychology)  | 網絡成癮和賭博成癮通過感知到的朋輩支持對心理健康產生顯著的間接影響,以及網絡成癮和賭博成癮對心理健康總的影響是負面的                                       | Khasmohammadi 等 (2020)/馬來西亞吉隆坡的伊朗青少年      |
| 精神科醫學 (psychiatry)   | 臉書成癮作為網絡成癮的其中一個類別,也被認為與創傷後應激障礙和抑鬱症有着關係,該關係的型式類似於賭博成癮和創傷後應激障礙之間者                                  | Çakıcı 等 (2020)                           |

## 5 討論: 關聯性和共通性的意義

### 5.1 賭博成癮和網絡成癮之間互動治療

Andrie 等 (2019) 涉獵到精神科醫學、社會精神科醫學和精神科流行病學維度/領域的文獻, Najavits 等 (2014) 涉獵到精神科

醫學、心理學和物質濫用維度/領域的文獻, 以及 Villella 等 (2011) 涉獵到多領域心理學、物質濫用和心理病理學維度/領域的文獻, 皆證實個人的生活背景 (包括使用互聯網的模式) 和/或網絡成癮跟賭博成癮有着關聯性/相關性, 意味着若要改善賭博成癮, 那麼改變使用互聯網的模式和改善網絡成

癮有望是一個有效途徑。這個發現尤其對臨床應用意義重大,開闢了賭博成癮治療的一個新方向。

## 5.2 賭博成癮和網絡成癮的診斷

Canadian Medical Association Journal (1997) 涉獵到普通科和內科醫學維度/領域的文獻確認,網絡成癮具有與賭博成癮的類似特徵;Young(2009) 涉獵到心理療法維度/領域的文獻確認,賭博成癮與網絡成癮的診斷條件重疊;Li 等(2016) 涉獵到多領域科學維度/領域的文獻確認,網絡成癮與賭博成癮的 DSM-5 診斷條件中所反映的跡象和症狀之間存在實質性重疊。在進一步研究確認後,以及為這些類似特徵的描述和定義,和/或重疊的診斷條件對這兩種行為成癮的任一種作適應性調整後,這些類似特徵和/或重疊的診斷條件,極可能足以作為診斷該行為成癮的條件。尤其現在賭博成癮已經被 DSM-5 納入為非物質行為成癮,即 DSM-5 已經訂定出賭博成癮的診斷條件,那麼既然確認了網絡成癮具有與賭博成癮的類似特徵,而且賭博成癮與網絡成癮的診斷條件重疊,該等賭博成癮的 DSM-5 診斷條件相信在適應性調整後,可以作為網絡成癮相應的診斷條件。

## 5.3 賭博成癮和網絡成癮共同的心理學和/或神經科學理論基礎研究

Tonioni 等(2014) 涉獵到臨床心理學和物質濫用維度/領域的文獻確認,網絡成癮和賭博成癮患者在多種心理水平(抑鬱、焦慮、整體功能、衝動的應對策略和社會情緒障礙)是接近的。Brand 等(2014) 涉獵到神經科學和心理學維度/領域的文獻確認,減

少網絡成癮管控與賭博成癮者是一致的。Olsen 等(2015) 涉獵到臨床心理學、多領域心理學、神經解剖學和神經認知學維度/領域的文獻確認,賭博成癮和網絡成癮的特點,皆是神經區域的結構和功能異常,而且都在對體細胞標記功能敏感的決策指標上表現出類似的障礙。Fauth-Bühler 和 Mann (2017) 涉獵到臨床心理學、物質濫用和神經生物學維度/領域的文獻確認,網絡成癮(最低限度其網絡遊戲障礙類別)和賭博成癮兩者在神經生物學上有多重類似性。Hammond(2018) 涉獵到兒科醫學、精神科醫學、發展心理學、自然史學、現象學、遺傳性、神經生物學基質和治療反應維度/領域的文獻確認,賭博成癮和網絡成癮在許多領域類似於物質成癮。Estevez 等(2019) 涉獵到多領域心理學維度/領域的文獻確認,至少依戀和問題逃避是賭博成癮和網絡成癮背後的兩個共通點。Carreno 和 Pérez-Escobar(2019) 涉獵到輔導心理學維度/領域的文獻確認,賭博成癮和網絡成癮患者通常皆表現出存在主義的鬥爭,並具有關係問題、逃避罪責和責任與缺乏人生意義的特徵。Lee 等(2019) 涉獵到神經科學、臨床心理學和神經心理學維度/領域的文獻確認,衝動是賭博成癮和網絡成癮背後的核心過程。Çakıcı 等(2020) 涉獵到精神科醫學維度/領域的文獻確認,網絡成癮(最低限度其臉書成癮類別)被認為與創傷後應激障礙和抑鬱症有着關係,該關係的型式類似於賭博成癮和創傷後應激障礙之間者。

這些心理水平、管控、神經區域的結構和功能異常,對體細胞標記功能敏感的決策指標上表現出的類似障礙,神經生物學上的

多重類似性,類似於物質成癮的許多領域,依戀、問題的避免,存在主義的鬥爭,關係問題,罪責和責任的逃避,人生意義的缺乏,衝動,創傷後應激障礙和/或抑鬱症或許可以作為因素,建構一個共同或幾乎共同的心理學和/或神經科學理論關係模型,同時預測這兩種行為成癮。

### 參 考 文 獻

- [1] American Psychiatric Association. (n.d.). What is gambling disorder? <https://www.psychiatry.org/patients-families/gambling-disorder/what-is-gambling-disorder>.
- [2] American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Washington/ London. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>.
- [3] Andrie, E. K., Tzavara, C. K., & Tzavela, E., et al. (2019). Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: Results from the European network for addictive behavior study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 54(11), 1429-1441.
- [4] Brand, M., Young, K. S., & Laier, C. (2014). Prefrontal control and Internet addiction: A theoretical model and review of neuropsychological and neuroimaging findings. *Frontiers in Human Neuroscience*, (8), 375.
- [5] Çakici, M., Babayiğit, A., & Karaaziz, M., et al. (2020). The prevalence and risk factors of Facebook addiction: Does Facebook addiction is related with depression and PTSD?. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 21(3), 245-252.
- [6] Canadian Medical Association Journal. (1997). Can users get addicted to the Internet?. *Canadian Medical Association Journal*, 157(6), 785-786.
- [7] Carreno, D. F., & Pérez-Escobar, J. A. (2019). Addiction in existential positive psychology (EPP, PP2.0): From a critique of the brain disease model towards a meaning-centered approach. *Counselling Psychology Quarterly*, 32(3-4), 415-435.
- [8] Substance Abuse and Mental Health Services Administration. (2016). Impact of the DSM-IV to DSM-5 changes on the national survey on drug use and health. Substance Abuse and Mental Health Services Administration.
- [9] Cole, S. H., & Hooley, J. M. (2013). Clinical and personality correlates of MMO gaming. *Social Science Computer Review*, 31(4), 424-436.
- [10] Estevez, A., Jauregui, P., & Lopez-Gonzalez, H. (2019). Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies. *Scandinavian Journal of Psychology*, 60(4), 348-360.
- [11] Fauth-Bühler, M., & Mann, K. (2017). Neurobiological correlates of internet gaming disorder: Similarities to pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 64(1), 349-356.
- [12] Floros, G., Siomos, K., & Stogiannidou, A., et al. (2014). Comorbidity of psychiatric disorders with Internet addiction in a clinical sample: The effect of personality, defense style and psychopathology. *Addictive Behaviors*, 39(12), 1839-1845.
- [13] Guertler, D., Rumpf, H. J., & Bischof, A., et al. (2014). Assessment of problematic internet use by the compulsive internet use scale and the internet addiction test: A sample of problematic and pathological gamblers. *European Addiction Research*, 20(2), 75-81.

- [14] Hammond, C. J. (2018, October). An introduction to behavioral addictions: Concepts and the example of gambling disorder. In 65th Annual Meeting, AACAP.
- [15] Hwang, J. Y., Choi, J. S., & Gwak, A. R., et al. (2014). Shared psychological characteristics that are linked to aggression between patients with Internet addiction and those with alcohol dependence. *Annals of General Psychiatry*, 13(1), 1-6.
- [16] Jiang, Q., Huang, X., & Tao, R. (2018). Examining factors influencing Internet addiction and adolescent risk behaviors among excessive Internet users. *Health Communication*, 33(12), 1434-1444.
- [17] Khasmohammadi, M., Ghazizadeh Ehsaei, S., & Vanderplasschen, W., et al. (2020). The impact of addictive behaviors on adolescents psychological well-being: The mediating effect of perceived peer support. *The Journal of genetic psychology*, 181(2-3), 39-53.
- [18] King, D. L., Haagsma, M. C., & Delfabbro, P. H., et al. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33(3), 331-342.
- [19] Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Karila, L., et al. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4026-4052.
- [20] Lee, R. S., Hoppenbrouwers, S., & Franken, I. (2019). A systematic meta-review of impulsivity and compulsivity in addictive behaviors. *Neuropsychology Review*, 29(1), 14-26.
- [21] Li, W., O'Brien, J. E., & Snyder, S. M., et al. (2016). Diagnostic criteria for problematic internet use among US university students: A mixed-methods evaluation. *PloS one*, 11(1), e0145981.
- [22] Mok, J. Y., Choi, S. W., & Kim, D. J., et al. (2014). Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 10, 817-827.
- [23] Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B., et al. (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(3), 129-136.
- [24] Müller, K. W., Dreier, M., & Beutel, M. E., et al. (2016). Is sensation seeking a correlate of excessive behaviors and behavioral addictions? A detailed examination of patients with Gambling Disorder and Internet Addiction. *Psychiatry Research*, 242, 319-325.
- [25] Najavits, L., Lung, J., & Froias, A., et al. (2014). A study of multiple behavioral addictions in a substance abuse sample. *Substance Use and Misuse*, 49(4), 479-484.
- [26] Olsen, V. V., Lugo, R. G., & Sütterlin, S. (2015). The somatic marker theory in the context of addiction: Contributions to understanding development and maintenance. *Psychology Research and Behavior Management*, (8), 187-200.
- [27] Potenza, M. (2015). Behavioural addictions. *Nature*, 522(7557), 1.
- [28] Randler, C., Horzum, M. B., & Vollmer, C. (2014). Internet addiction and its relationship to chronotype and personality in a Turkish university student sample. *Social Science Computer Review*, 32(4), 484-495.
- [29] Rao, Y. (2019). From Confucianism to psychology: Rebooting Internet addicts in China. *History of Psychology*, 22(4), 328-350.

- [30] Şenormanci, Ö., Saraçlı, Ö., & Atasoy, N., et al. (2014). Relationship of Internet addiction with cognitive style, personality, and depression in university students. *Comprehensive Psychiatry*, 55(6), 1385-1390.
- [31] Servidio, R. (2019). A discriminant analysis to predict the impact of personality traits, self-esteem, and time spent online on different levels of internet addiction risk among university students. *Studia Psychologica*, 61(1), 56-70.
- [32] Stavropoulos, V., Kuss, D., & Griffiths, M., et al. (2016). A longitudinal study of adolescent internet addiction: The role of conscientiousness and classroom hostility. *Journal of Adolescent Research*, 31(4), 442-473.
- [33] Stodt, B., Brand, M., & Sindermann, C., et al. (2018). Investigating the effect of personality, internet literacy, and use expectancies in internet-use disorder: A comparative study between China and Germany. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 579.
- [34] Tonioni, F., Mazza, M., & Autullo, G., et al. (2014). Is Internet addiction a psychopathological condition distinct from pathological gambling? *Addictive Behaviors*, 39(6), 1052-1056.
- [35] Villeda, C., Martinotti, G., & Di Nicola, M., et al. (2011). Behavioural addictions in adolescents and young adults: Results from a prevalence study. *Journal of Gambling Studies*, 27(2), 203-214.
- [36] Wang, C.- W., Ho, R. T. H., & Chan, C. L. W., et al. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42(3), 32-35.
- [37] Wu, C.- Y., Lee, M.- B., Liao, S.- C., et al. (2015). Risk factors of Internet addiction among internet users: An online questionnaire survey. *PloS one*, 10(10), e0137506.
- [38] Young, K. (2009). Internet addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 241-246.