

情报理论与实践
Information Studies: Theory & Application
ISSN 1000-7490, CN 11-1762/G3

《情报理论与实践》网络首发论文

题目： 无聊倾向下享乐型信息系统与过度使用手机的关联机理研究
作者： 王文韬，唐思捷，钱鹏博，宋天骁，倪悦
网络首发日期： 2023-05-04
引用格式： 王文韬，唐思捷，钱鹏博，宋天骁，倪悦. 无聊倾向下享乐型信息系统与过度使用手机的关联机理研究[J/OL]. 情报理论与实践.
<https://kns.cnki.net/kcms/detail/11.1762.G3.20230504.1626.002.html>



网络首发：在编辑部工作流程中，稿件从录用到出版要经历录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿等阶段。录用定稿指内容已经确定，且通过同行评议、主编终审同意刊用的稿件。排版定稿指录用定稿按照期刊特定版式（包括网络呈现版式）排版后的稿件，可暂不确定出版年、卷、期和页码。整期汇编定稿指出版年、卷、期、页码均已确定的印刷或数字出版的整期汇编稿件。录用定稿网络首发稿件内容必须符合《出版管理条例》和《期刊出版管理规定》的有关规定；学术研究成果具有创新性、科学性和先进性，符合编辑部对刊文的录用要求，不存在学术不端行为及其他侵权行为；稿件内容应基本符合国家有关书刊编辑、出版的技术标准，正确使用和统一规范语言文字、符号、数字、外文字母、法定计量单位及地图标注等。为确保录用定稿网络首发的严肃性，录用定稿一经发布，不得修改论文题目、作者、机构名称和学术内容，只可基于编辑规范进行少量文字的修改。

出版确认：纸质期刊编辑部通过与《中国学术期刊（光盘版）》电子杂志社有限公司签约，在《中国学术期刊（网络版）》出版传播平台上创办与纸质期刊内容一致的网络版，以单篇或整期出版形式，在印刷出版之前刊发论文的录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿。因为《中国学术期刊（网络版）》是国家新闻出版广电总局批准的网络连续型出版物（ISSN 2096-4188，CN 11-6037/Z），所以签约期刊的网络版上网络首发论文视为正式出版。

●王文韬^{1,2}, 唐思捷¹, 钱鹏博³, 宋天晓¹, 倪悦¹

(1. 安徽大学管理学院, 安徽 合肥 230000; 2. 南京大学信息管理学院, 江苏 南京 210023; 3. 复旦大学文献信息中心, 上海 200433)

无聊倾向下享乐型信息系统与过度使用手机的关联机理研究*

摘要: [目的/意义] 结合个体频繁体验无聊的普遍社会现象, 厘清享乐型信息系统与过度使用手机的关联机理, 分析其触发路径与驱动模式, 有助于用户合理安排手机使用, 推动享乐型信息系统优化用户体验。[方法/过程] 采用扎根理论对 23 位受访者的访谈资料进行分析, 提取个体享乐型信息系统使用的影响因素。据此设计问卷, 共发放 342 份问卷, 实收有效问卷 267 份, 并用 fsQCA 方法对数据进行分析, 得到不同无聊倾向下享乐型信息系统触发用户过度使用手机的路径与驱动模式。[结果/结论] 难以自乐型、环境困扰型、内外刺激型和低无聊型 4 种驱动模式下过度使用手机的显著正向影响因素均包含内容质量和平台功能, 而感知行为控制是除低无聊型驱动模式外所有无聊倾向驱动模式下的核心负向影响因素; 低无聊型驱动模式下过度使用手机的触发路径与其他模式存在显著区别, 个体在该模式下更关注享乐型信息系统的功能属性而非享乐属性。

关键词: 无聊倾向; 享乐型信息系统; 过度使用手机; 关联机理; 混合研究方法

Research of Correlation Mechanism between Hedonic Information System and Excessive Use of Mobile Phones Driven by Boredom Tendency

Abstract: [Purpose/significance] Combined with the common social phenomenon that individuals frequently experience boredom, clarify the correlation mechanism of hedonic information system and excessive use of mobile phones, analyze its trigger path and driving mode, which helps users to arrange the use of mobile phones reasonably, and promotes hedonic information system to optimize the user experience. [Method/process] Using the Grounded theory method to analyze the interview data of 23 respondents, extracting the factors influencing the use of individual hedonic information systems, then designed the questionnaire, distributed to 342 respondents and collected 267 valid questionnaires. Finally, analyzed the data with fsQCA method to get the path for hedonic information system to excessive mobile phone use in different boredom tendency drive modes. [Result/conclusion] The significant positive influences on excessive mobile phone use in the difficult self-enjoyment drive mode, the environmental disturbance drive mode, the internal and external stimulation drive mode, and the low boredom drive mode all include content quality and platform services, while perceived behavioral control is the core negative influence in all boredom tendency drive modes except the low boredom drive mode; the trigger path of excessive mobile phone use in the low boredom drive mode is significantly different from other modes, in which individuals pay more attention to the functional attributes of hedonic information systems than to the hedonic attributes.

Keywords: boredom tendency; hedonic information system; excessive mobile phone use; correlation mechanism; mixed-methods approach

0 引言

手机凭借其交互性、便捷性、私人化等优势特性^[1], 已成为人们日常生活中不可或缺的一部分。相关数据显示^[2], 截至 2022 年 6 月, 我国手机网民达 10.47 亿人, 且人均每周上网时长高达 29.5 h。手机作为一种“混合媒介”, 能够通过内嵌各种享乐型信息系统为用户提供功能和服务以满足其享乐性追求, 享乐型信息系统是一种可以满足用户自我价值实现并在使用过程中产生愉悦感和沉浸感的信息系统^[3], 但这一特性也导致用户容易沉迷于手机的使用体验, 并进一步产生过度使用手机等问题。据统计, 18~30 岁的人群中, 智能手机成瘾率接近 40%^[4], 当前, 人们对手机的过度使用已经演变成一种群体化现象^[5], 不仅严重危害了个体的生理、心理健康, 还会降低公民素养, 破坏社会和谐^[6]。在此情形下, 过度使用手机行为的影响因素也逐渐受到学术界的关注和重视。其中, 无聊倾向作为一种消极的人格特质, 是过度使用手机行为的突出风险因素^[7]。客观自我意识理论认为, 无聊的人可能会通过参与自我意识较低的行为(如使用手机)来寻求逃避策略, 以降低无聊感^[8]。因此, 已有学者对无聊倾向与过度使用手机行为之间的关系和内在作用机制进行了研

* 本文为安徽省杰出青年科研项目“信息经验视域下信息成瘾的敏化机理与干预策略研究”(项目编号: 2022AH020004)和安徽高校研究生科学研究项目“弱关系社交媒体用户间歇性中辍行为反复机理及优化研究”(项目编号: YJS20210028)的成果。

究。

目前,相关研究多源于心理学等领域,重点关注人格因素、心理因素等对过度使用手机的影响^[9],但过度使用手机行为与这些因素的关系并不能简单地看作是单一对应,手机中享乐型信息系统的沉浸感与娱乐性也是这一行为产生的关键原因,然而较少有从信息系统视角探究过度使用手机的形成机理。鉴于此,本文采用先定性再定量的混合研究方法,以无聊倾向为切入点出发,厘清享乐型信息系统视角下过度使用手机的形成机理,并充分考虑个体心理差异,为不同群体提供针对性参考建议。研究结果将有助于用户正视心理需求、合理安排手机使用时间,以实现手机的“健康可持续”使用,同时也推动了享乐型信息系统优化用户体验,为相关行业提供了有益参考。

1 理论基础

1.1 无聊

无聊是一种个体由于兴趣欠缺和活动匮乏所产生的消极情绪体验^[10],根据跨时间和跨情境的稳定性,可将无聊分为状态无聊和无聊倾向^[11]。状态无聊是个体在特定时刻或情境中短暂的体验,具有时间局限性;无聊倾向则是一种具有个人差异、稳定持久的无聊状态^[12],无聊倾向水平较高的个体,往往持续处于无聊状态中,这种消极情绪的积累会降低个体参与活动与执行任务的乐趣。相关研究表明,无聊可能具有 2~5 个维度。S. J. Vodanovich 等^[13]在对 6 个无聊量表进行探索性因子分析后得出了内部刺激和外部刺激两个具有跨文化、跨群体不变性的一般因素。内部刺激是指个体自我创造兴趣活动的低能力性,即无聊的个体并非无事可做,而是缺乏做事的能力,这种低能力性会使个体感到迷茫和焦虑,继而从主动创造转向被动地期待愿望的实现^[14];外部刺激反映的是个体对环境刺激的低感知性,即个体认为当前所处环境重复乏味并对此失去兴趣,陷入无聊^[13]。已有研究证实无聊倾向相比状态无聊对个体生理心理方面影响更显著,且与躯体化症状、负面行为外化等关联紧密^[15]。因此,本文选择无聊倾向作为研究变量。此外,考虑到无聊倾向是一个多维度的复杂概念,研究其整体水平可能会忽视个体的异质性,因此本文将无聊倾向这一变量细分为内部刺激和外部刺激两个维度,并基于个体差异视角分析过度使用手机的形成机理。

1.2 享乐型信息系统

H. Van Der Heijden^[16]首先将哲学中功利主义和享乐主义的概念引申到信息系统领域,提出了功利型信息系统和享乐型信息系统的概念^[17]。功利型信息系统主要满足用户完成任务的需求,而享乐型信息系统主要满足用户娱乐和情感需求^[18]。与结果导向的功利型信息系统相比,享乐型信息系统更注重用户的使用感受^[19]。因此,许多享乐型信息系统将心流理论引入开发过程,以使用户在使用过程中尽可能多地获得沉浸式体验^[20]。然而,一旦过度沉浸会导致这种积极的情绪体验发展为手机的过度使用。目前,有关享乐型信息系统的研究多聚焦于用户持续使用影响因素和意愿方面^[21-22],而其与过度使用手机之间是否存在关联,以及何种影响因素将作用于关联过程尚缺乏深入研究。短视频 APP 作为一种典型的享乐型信息系统^[9],在我国已拥有达 9.62 亿个用户群体^[2],普及率极高。因此,本文选取短视频 APP 作为享乐型信息系统的代表展开研究。

1.3 过度使用手机

过度使用手机是一种个体高强度、长时间使用手机的行为^[23]。用户过度使用手机的内在动机源于逃避现实问题或是减少负面情绪对自己的影响,主要与个体的低自尊、抑郁等心理因素相关^[24]。也有学者指出,错失焦虑也是这一行为的重要影响因素,即用户会因为担心错过重要信息而不断使用手机^[25]。此外,学业、人际关系、家庭和情绪等外界压力^[26]及性别、年龄等人口统计学变量也会对过度使用手机产生影响^[27]。目前研究已从内在心理特质、外在环境压力以及人口统计学 3 个维度对过度使用手机的内在机理进行充分研究,但鲜有将手机内部的享乐型信息系统这一渠道对用户的影响纳入实验设计。因此,本文通过调查用户享乐型信息系统使用情况,并基于用户无聊倾向的差异分析其触发过度使用手机的路径,以从信息系统视角明确过度使用手机的形成机理,为用户合理使用手机和信息系统优化用户体验提供有益参考。

2 研究设计

本文采用混合研究方法中的探索性设计方法^[28],主要包括扎根理论和模糊集定性比较分析两种。扎根理论是一种基于经验资料构建理论的有效方法,通过系统阅读、分析原始

资料进行编码、归纳、提炼和抽象，发现反映研究问题本质的概念和范畴，并找到不同范畴间的内在隐藏联系^[29]。鉴于享乐型信息系统视角下的过度使用手机研究尚未形成系统规范的理论框架，采用扎根理论进行模型的初步构建是合适且必要的。模糊集定性比较分析（fsQCA）是一种典型的定性比较分析方法^[30]，强调条件变量的相互依赖性和因果关系复杂性，其并不局限于单变量的“净效应”简单分析，而是关注于原因条件的相互依赖和不同组合构成的多重并发因果关系分析。这与本文中享乐型信息系统触发用户过度使用手机的路径分析较为契合。用户在使用享乐型信息系统时不是受某一个因素驱动，而是多种因素共同驱动下产生的过度使用手机行为。考虑到本文研究条件变量的多样性和复杂性，使用 fsQCA 方法深层次剖析享乐型信息系统触发用户过度使用手机的关联路径较为合适。

本文的研究思路主要分为两个部分：一是依循 A. L. Strauss^[31]的程序化扎根理论，采用开放式编码、主轴编码和选择性编码 3 级编码程序对用户无聊倾向下享乐型信息系统与过度使用手机的关联机理进行探索性研究，并进行理论模型的构建；二是使用 fsQCA 方法，辅以问卷调查收集数据对享乐型信息系统触发用户过度使用手机的不同路径进行组态分析。具体的研究路线如图 1 所示。

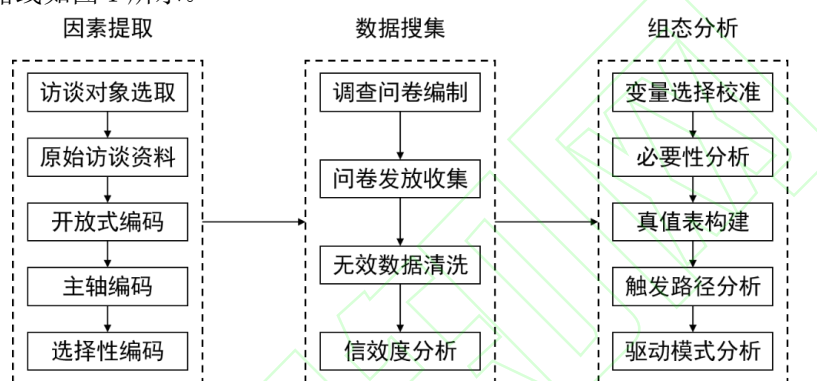


图 1 研究路线图

Fig.1 Research roadmap

3 基于扎根理论的定性研究

3.1 访谈提纲

本文的访谈提纲分为 4 个部分：第一部分收集受访者基本信息；第二部分了解受访者无聊倾向；第三部分了解受访者享乐型信息系统属性感知；第四部分了解受访者过度使用手机情况及其与享乐型信息系统之间的关联。初步访谈提纲确定后，邀请 5 位本专业研究生进行预访谈，并对原始提纲进行了修正，如将“请描述您的短视频使用体验”更改为“请详细描述最近一次您的短视频使用经历”，并根据专家建议增加无聊频次、手机使用时长等量化问题。更正后的访谈提纲见表 1。

表 1 半结构化访谈主要内容

Tab.1 Key elements of the semi-structured interview

访谈主旨	主要访谈内容
基本信息	1. 性别、年龄、学历、专业、学校
无聊倾向	2. 您有时会感觉到无聊吗？您每周感受到无聊的频次大概是多少？ 3. 无聊可以分为对外部环境刺激的低感知性和内部自我创造兴趣活动的低能力性，您觉得您无聊的原因属于哪一种？请详细描述 4. 您通常选择什么方式来排解无聊的感受？
享乐型信息系统属性感知	5. 您常用的短视频 APP 有哪些？您使用它们多久了？ 6. 您每周有几天会使用短视频 APP？每次使用多久？ 7. 您最初下载短视频 APP 的契机是什么？目前这个契机还有影响吗？ 8. 目前您的短视频 APP 整体体验感如何？请详细谈一谈使用过程中您觉得满意的因素。这些因素对您的使用有多大影响？ 9. 您觉得使用短视频 APP 对您的生活产生了什么影响？使用短视频 APP 后您的无聊状况是否得到缓解？请描述一下最近一次您的使用感受
过度使用	10. 您每天在使用手机上大概花费多少时间？您平均多久打开一次手机？

手机情况	11. 如果手机不在身边您是否会觉得不习惯，甚至出现焦虑等心理状态？ 12. 您认为自己是否存在过度使用手机行为？是什么导致您过度使用手机呢？您是否发生过因使用短视频 APP 而导致过度使用手机的情况？ 13. 请回忆并描述一个您曾因使用短视频 APP 而导致过度使用手机的例子，请从短视频 APP 使用动机到使用过程到过度使用手机的顺序具体说明
------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.2 数据收集

《2021 中国网络视听发展研究报告》显示，年轻、高学历网民短视频使用率较高，20~29 岁本科及以上学历群体中短视频使用率高达 89.2%^[32]。这类群体具有较高的理解能力，并能够应用其强大的知识网络对享乐型信息系统使用情况进行感知与反馈。因此，本文在访谈初期选择 17 位在校大学生作为访谈对象，同时为了研究对象的全面性，采取差异化抽样策略收集 6 位其他年龄、职业的样本资料。最终收集到 23 位受访者的访谈数据。样本描述性统计如表 2 所示。

表 2 访谈样本描述性统计

Tab.2 Descriptive statistics of the interview sample

基本情况		人数	比例/%
性别	男	10	43.5
	女	13	56.5
年龄	20~29 岁	18	78.3
	30 岁及以上	5	21.7
受教育程度	本科	9	39.1
	研究生	14	60.9

3.3 访谈分析

3.3.1 开放式编码 编码是质性研究中资料分析的首要环节，通过反复阅读原始访谈资料，充分理解每个语句的含义，再围绕研究主题逐句分析、编码，最终形成初始概念^[33]。在此过程中要力求认真细致，不遗漏任何重要信息。参考靳代平等^[34]的做法，本文利用 Nvivo 12 质性分析软件对原始资料进行标签化 (a_x) 和概念化 (A_x)，依据最大可能性原则提炼了 288 条初级编码 (AA_x)，并按照意思相近原则将其进一步归纳为 30 个初始概念 (A_x)。

范畴是反映事物种类本质的概念，范畴化需要进一步寻找初始概念间的内在联系，从而将具有相同本质属性的初始概念归纳为一类，以此形成范畴体系。本文在对初始概念进行范畴化后共得到 11 个范畴。部分开放式编码结果如表 3 所示。

表 3 部分开放式编码表

Tab.3 Partial open coding list

原始资料	初级编码	初始概念	范畴
就是可以了解很多信息，不仅是有意思的搞笑视频，还有一些社会上的新闻之类的，都会从抖音了解到 (a105)	了解多样化信息 (A87)	信息多元性 (A1)	内容质量
抖音吸引我的地方，就是它每次的一些新闻出来的很快，可以让我获得第一手资料，信息流动得非常快 (a135)	获取第一手信息资料 (A93)	信息及时性 (A2)	
还有一点就是它可以精准的推送吧，它会根据比如说我之前看的观看记录的话，然后它就会推送我感兴趣的或者是需要的题材 (a364)	精准推送兴趣题材 (A265)	个性化推荐 (A12)	平台功能
比如说我听那个心理咨询的直播间，有时候两三个小时，人家在直播间里面答疑，或者在里面讲些什么内容，我就一直在听 (a185)	观看心理咨询直播 (A133)	功能多样性 (A14)	
我持续用这个是因为有一些对于我的工作学习有帮助 (a247)	辅助学习和工作 (A183)	信息有用性 (A17)	感知有用

比如说碎片化的时间，能快速的让自己兴奋一点 (a231)	消磨碎片化时间 (A175)	碎片时间利用 (A19)	
但是我的话就没有特别感兴趣的东西 (a18)	主观能动性缺失 (A15)	内在无聊 (A28)	内部刺激
感觉生活没有什么波澜，就是每天去工作室，吃饭，睡觉 (a343)	生活环境单调 (A247)	外在无聊 (A29)	外部刺激

3.3.2 主轴编码 主轴编码的任务是发现和建立主范畴概念间的各种联系，需要回答“哪里、为什么、谁、怎样及结果如何”的问题^[35]。本文将通过质性研究探讨用户享乐型信息系统的使用影响因素，厘清享乐型信息系统视角下用户过度使用手机的形成机理。由于用户过度使用手机行为符合“行为—目的—结果”这一经典认知模式^[33]，即用户为了缓解无聊（谁、为什么），使用享乐型信息系统（怎样），从而发展为过度使用手机（结果如何），本文据此归纳与分析开放式编码中得到的 11 个范畴，并将其进一步归纳为 4 个主范畴，如表 4 所示。

表 4 主轴编码结果
Tab.4 Axial coding results

主范畴	范畴	主要内涵
平台服务	内容质量	短视频 App 的信息质量、视听相结合和生动的信息传播方式会促进用户的使用
	平台机制	平台的广告植入、审核机制、时长限制等机制都会对用户的使用造成影响
	平台功能	平台提供的个性化推荐、直播、购物等功能对用户使用体验有积极影响
个体认知	感知有用	用户感知到使用短视频 App 的有用性会促进其使用
	感知易用	用户感知到使用短视频 App 的简单、便捷等对其使用产生积极影响
	感知享乐	用户感知到使用短视频 App 享乐需求得到满足的程度影响其使用
	感知行为控制	用户感知到自己在何种程度上能控制住自己使用行为决定其对短视频 App 的使用程度
无聊倾向	沉浸体验	用户的沉浸体验对其使用短视频 App 有积极影响
	内部刺激	用户自我创造兴趣活动的低能力性促进其使用短视频 App
	外部刺激	用户对环境刺激的低感知性促进其使用短视频 App
过度使用手机	过度使用手机	用户对享乐型信息系统的使用促进其过度使用手机

3.3.3 选择性编码 选择性编码是用“故事线”将主范畴系统地联系起来构成典型模型的过程，旨在通过分析主范畴间的典型联系，对主轴编码结果进行进一步整合和精炼^[36]。本文在对 4 个主范畴进行反复比较分析后，得出围绕主范畴的故事线：在平台服务、无聊倾向和个体认知的直接影响下，用户产生了过度使用手机行为，而平台服务和无聊倾向还可以依托个体认知这一中介变量对用户过度使用手机行为产生间接影响。本文据此构建了用户过度使用手机行为影响因素的理论模型，如图 2 所示，主范畴间的关系见表 5。

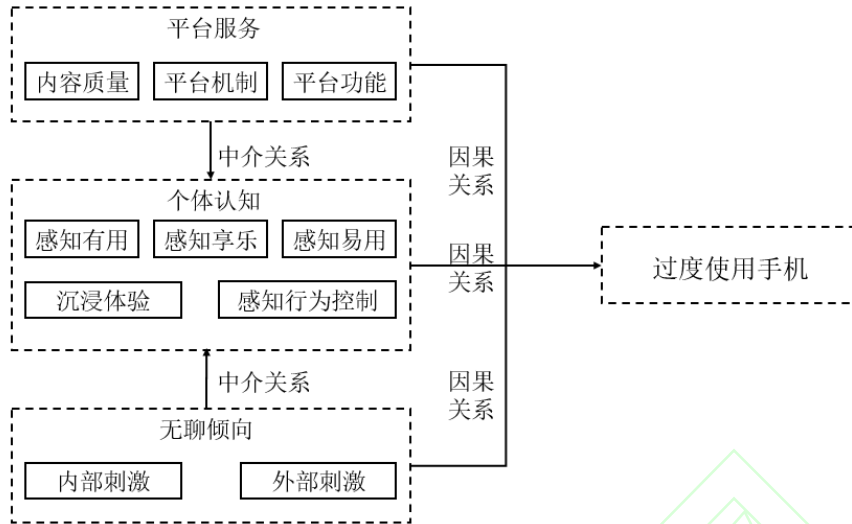


图 2 用户过度使用手机行为影响因素理论模型

Fig.2 The theoretical model of the factors influencing users' excessive mobile phone use behaviour

表 5 选择性编码结果

Tab.5 Selective coding results

典型关系	关系结构	关系指向性	部分原始资料
平台服务→过度使用手机	因果关系	内容质量→过度使用手机	视频内容都很精彩(A5)，停下就会有意犹未尽的感觉，会导致我一下就用了很久(A30)
		平台机制→过度使用手机	因为短视频刷的很快(A9)，就会让你在不知不觉中刷了一个又一个，然后导致你使用很长时间的手机(A30)
		平台功能→过度使用手机	比如说我听那个心理咨询的直播间(A14)，有时候两三个小时，人家在直播间里面答疑，或者在里面讲些什么内容，我就一直在听(A30)
无聊倾向→过度使用手机	因果关系	内部刺激→过度使用手机	如果当我处在一个人的时候(A28)，我就会花一整天的时间来看手机(A30)
		外部刺激→过度使用手机	手机上面，现在我觉得时间挺长的(A30)，这两天然后就是因为假期嘛，没事的时候(A29)，然后在追剧，因为用手机就比较方便，每天会几个小时
个体认知→过度使用手机	因果关系	感知有用→过度使用手机	就是它让我知道更多(A17)，就是消息呀，内容呀，然后就是多元化的东西(A1)，但是也觉得有时候会浪费时间，就是刷着刷着自己就没有时间意识了(A30)
		感知享乐→过度使用手机	我觉得还是就是手机上面的一些娱乐的功能吧(A23)。要是用手机学习什么的就比较有计划，但是用手机娱乐的话时间一般会比较长(A30)
		感知易用→过度使用手机	目前短视频的功能还是挺简单的，就是你可以自由的刷你感兴趣的视频(A21)，有时候就难以把握时间(A30)
		沉浸体验→过度使用手机	就是比如说电影解说或者是美食探店类的，然后就是它有那种续集，你看完一集还想看一集，慢慢时间就全部都花在那上面来了(A30)，然后自己也没感受到(A27)
		感知行为控制	就是可能我觉得是我自己的问题，就是会刷着刷

		→过度使用手机	着, 超过那个时间就会上瘾, 自己会控制不住 (A26), 导致使用了很长时间 (A30)
平台服务→个体认知	中介关系	内容质量→个体认知	我觉得它的内容还是很多的, 就是不管是美食还是拍摄, 化妆美妆之类的, 它各个方面的内容都有 (A1), 所以就有时候了解一些可能平时生活中不太能够接触到的领域 (A17), 我觉得很满意 (A24)
		平台机制→个体认知	抖音很方便 (A22), 你一打开就可以直接刷了 (A10), 你使用别的 App 可能需要寻找, 就是会有选择困难, 你就不知道自己要什么
		平台功能→个体认知	第三点就是现在那个抖音 App 里面还有购物的这个功能 (A13), 然后有时候会去抖音里面搜一些东西来去购物, 然后感觉质量都还可以 (A18)
无聊倾向→个体认知	中介关系	内部刺激→个体认知	它是一种很好的去解决 (A17) 我碎片化的无聊时间的一个消遣 (A28)
		外部刺激→个体认知	没事的时候 (A29) 就刷短视频, 打发打发时间挺好的 (A19)

3.3.4 理论饱和度检验 扎根理论方法在完成 3 级编码后需验证理论构建的饱和度。一般认为, 当原始资料不能再提供新的范畴和关系时, 再进行 3 份及以上资料的验证, 若仍未发现新的范畴和关系, 即表明研究所得理论达到饱和^[37]。本文在 23 份访谈资料的基础上继续收集 4 份访谈资料进行编码后, 没有发现新的范畴与关系, 因此认为所构建的理论已达到饱和状态。

4 基于 fsQCA 的定量研究

4.1 变量选取

根据上文的扎根理论分析结果, 在定量研究阶段, 本文将内容质量、平台机制、平台功能、感知有用、感知易用、感知享乐、感知行为控制、沉浸体验、内部刺激、外部刺激 10 个范畴作为前因变量, 选取用户过度使用手机程度范畴作为结果变量, 并基于组态分析相关原理构建用户过度使用手机行为机理模型, 以期深入探究影响用户过度使用手机的路径机制, 如图 3 所示。

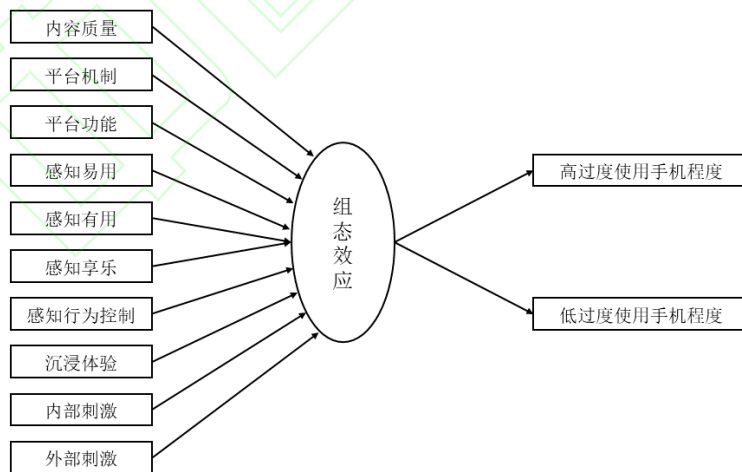


图 3 用户过度使用手机行为机理模型

Fig.3 Mechanistic model of users' excessive use of mobile phones

4.2 问卷设计与数据收集

本文以扎根理论主轴编码中提取的核心范畴作为条件变量。为帮助被试明确条件变量的内容, 研究者围绕开放式编码中得到的初始概念, 并参照前人的研究成果设计问卷题项, 采用李克特七级量表对题项计分, 范围从“非常不符合”到“非常符合”。问卷由问卷星平台制作, 采用线上线下相结合的方式发放, 完成问卷填写的被试将随机获得 3~5 元的红

包奖励，最终回收问卷 342 份。在正式发放问卷前，研究者邀请本专业的 5 位同学进行小范围的前测，并计算出作答平均时长为 124.4 秒。考虑到不同个体在阅读速度、理解能力等方面的差异，本文以 100 秒为标准，低于该标准的视为无效问卷。最终筛选出有效问卷 267 份，有效率为 78.1%。问卷样本描述性统计如表 6 所示。

表 6 问卷样本描述性统计

Tab.6 Descriptive statistics of the questionnaire sample

基本情况		人数	比例/%
性别	男	98	36.7
	女	169	63.3
年龄	20 岁及以下	88	33.0
	21~40 岁	154	57.6
	40 岁以上	25	9.4
受教育程度	专科及以下	21	7.9
	本科	179	67.0
	研究生	67	25.1

4.3 信效度检验

信度是反映被测特征真实程度的指标，体现所得结果的一致性。本文通过观察克朗巴哈系数 (Cronbachs Alpha, CA) 值来判断内容的一致性。表 7 中所有变量的 CA 均大于 0.7，说明本文所用量表内部一致性较好。效度通常从内容效度和收敛效度两方面来分析。由于本量表是在相关实证研究证明量表的基础上改写的，内容效度可以得到保证；收敛效度通过平均方差萃取 (AVE 值) 进行判断，表 7 中所有变量的 AVE 值均大于 0.5，说明本研究量表数据收敛效度较好。综上所述，本文的量表具有较高的信效度，可开展进一步研究。

表 7 问卷变量信效度统计

Tab.7 Questionnaire variable reliability and validity statistics

变量	CA	AVE
内部刺激	0.806	0.500
外部刺激	0.706	0.580
内容质量	0.812	0.727
平台机制	0.721	0.526
平台功能	0.727	0.647
感知享乐	0.841	0.759
感知有用	0.753	0.668
感知易用	0.828	0.742
感知行为控制	0.825	0.740
沉浸体验	0.714	0.631
过度使用手机	0.867	0.524

4.4 数据赋值与校准

本文采用的是七级李克特量表，样本数据量值为 1~7，而 fsQCA 隶属值范围为 0~1，因此在进行模糊集比较分析前需对数据进行校准。先将各变量对应测度项的均值作为变量的反映值，每一份问卷样本相当于一份案例，最终形成包含 10 个前因条件变量和 1 个结果变量的 267 份样本案例。根据前因条件的数据特征以及前人研究建议，本文采用均值-标准差法将锚点选择为 (均值+标准差, 均值, 均值-标准差)，也即高于均值+标准差为完全隶属，均值点为最大模糊隶属点，低于均值-标准差为完全不隶属^[38]。

4.5 必要性分析

条件的必要性分析通常用于观测单一条件变量对结果变量的解释程度，只有当单一条件变量不构成结果变量的充分或必要条件时，分析条件变量的组合路径才是有意义的。一致性取值区间为 0~1，一致性达到 0.9 即表明条件变量是结果变量的必要条件。如表 8 所示。在表 8 中，10 个条件变量一致性值均低于 0.9，表明在本文的研究中无单一条件变量是过度使用手机的必要条件。因此，进一步分析 10 个条件变量的组合路径及其对过度使用手机的影响。

表 8 必要性分析
Tab.8 Necessity analysis

条件变量	一致性	覆盖度
内部刺激	0.675	0.650
外部刺激	0.720	0.754
内容质量	0.711	0.748
平台机制	0.632	0.663
平台功能	0.719	0.713
感知享乐	0.692	0.757
感知有用	0.739	0.699
感知易用	0.699	0.766
感知行为控制	0.542	0.571
沉浸体验	0.750	0.729

4.6 真值表构建

本文基于校准后的数据构建真值表，将 10 个变量全部纳入考虑，因此有 1024 种路径组合的可能性。一般来说，当样本数据超过 150 时应设置大于 1 的频率阈值，但考虑条件组合数过多，阈值较大可能会导致最后的路径覆盖样本量较低。因此，本文仍然将阈值设置为 1，删除频率阈值不满足的路径，并以软件默认一致性阈值 0.8 设定为原始一致性的判断标准。当一致性水平大于 0.8 时，将其结果编码为 1；当一致性水平小于 0.8 时，将其结果编码为 0。

4.7 触发路径与驱动模式

对真值表进行标准分析后，发现影响用户过度使用手机行为的条件变量构成了 21 条组合触发路径，见表 9。这 21 条触发路径的组合覆盖率为 0.545，说明能解释结果变量 54.5% 的案例，解释程度较高。同时，21 条组合路径的一致性值均超过最小阈值 0.75，说明 21 条组合触发路径是过度使用手机的充分性条件，整体对于结果变量的解释力度较强。考虑到路径的复杂性和用户群体的差异性，本文参考无聊倾向的划分类别^[39]将触发路径分为难以自乐型驱动模式（缺乏内部刺激）、环境困扰型驱动模式（缺乏外部刺激）、内外刺激型驱动模式（内外部刺激均缺乏）和低无聊型驱动模式（内外部刺激均不缺乏）4 类。

表 9 条件变量组合路径

Tab.9 Conditional variable combination paths

条件变量	路径 1	路径 2	路径 3	...	路径 19	路径 20	路径 21
内部刺激	●	○	●	...	●	●	
外部刺激	○	●	●	...	●		●
内容质量	●	●	●	...	●	●	●
平台机制	○		○	...	●		●
平台功能	●	●	●	...	●	●	●
感知享乐		○	●	...	●	●	●
感知有用	●	●	●	...	●	●	●
感知易用	●	●	●	...	○	●	●
感知行为控制	○	○	○	...	●	○	○
沉浸体验	●	●		...	●	●	●
组态原始覆盖率	0.215	0.214	0.231	...	0.198	0.275	0.240
组态唯一覆盖率	0.007	0.005	0.003	...	0.013	0.002	0.001
组态一致性	0.953	0.947	0.966	...	0.947	0.936	0.949
解的覆盖度	0.545						
解的一致性	0.901						

注：●表示这个条件变量必定存在于这条路径中；○表示这个条件变量必定不存在于这条路径中；空白表示这个条件变量在这条路径中可存在可不存在。下同。

1) 难以自乐型驱动模式。如表 10 所示，难以自乐型驱动模式下过度使用手机的触发路径有 9 条。在这个模式中，无变量被全部路径包含或排除。在 9 条路径中出现频次最高的为内容质量和感知易用（7 次），其次是平台功能、感知有用和沉浸体验（6 次），说明在这个模式下，内容质量和感知易用是用户过度使用手机的重要风险要素，而短视频平台提供的个性化推荐、直播、购物等功能以及用户感知到使用这个平台对自己的有用程度和使用时的沉浸体验对用户过度使用手机也有一定的影响。此外，感知行为控制是 8 条触发路径中都必定不存在的因素，说明在这个模式下过度使用手机的用户普遍缺乏行为控制能力。

表 10 难以自乐型过度使用手机触发路径

Tab.10 Difficult self-enjoyment excessive use of mobile phones trigger paths

条件变量	路径 2	路径 4	路径 6	路径 7	路径 11	路径 12	路径 13	路径 18	路径 21
内部刺激	○	○		○	○	○	○	○	
外部刺激	●	●	●	●	●	●	●	●	●
内容质量	●	●	●	○	●	●	○	●	●
平台机制		●	○	○	○	○	○	○	●
平台功能	●	●	●	●	●	○	○	○	●
感知享乐	○	●	●	○	○	●	○	●	●
感知有用	●	●	●	○	○	○	●	●	●
感知易用	●		●	○	●	●	●	●	●
感知行为控制	○	○	●	○	○	○	○	○	○
沉浸体验	●	●	●	○	○	○	●	●	●
组态原始覆盖率	0.21	0.21	0.23	0.20	0.18	0.17	0.19	0.19	0.24
组态唯一覆盖率	0.00	0.00	0.02	0.01	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
组态一致性	0.95	0.96	0.95	0.95	0.97	0.97	0.96	0.97	0.95

2) 环境困扰型驱动模式。如表 11 所示，环境困扰型驱动模式下过度使用手机的触发路径共有 5 条。其中，平台功能是所有路径中都必定存在的因素，而感知行为控制是所有路径中都必定不存在的因素，说明在这个模式下，过度使用手机的用户对短视频平台提供的功能较满意，但自我控制能力普遍较低。此外，内容质量、感知易用和感知享乐在 5 条路径中均出现了 3 次及以上，覆盖率较高，说明短视频平台的内容质量、用户感知到的易用程度和用户的享乐追求都是过度使用手机的高风险因素，而感知有用虽然对过度使用手机存在一定影响，但相对影响较弱。

表 11 环境困扰型过度使用手机触发路径

Tab.11 Environmental disturbance excessive use of mobile phones trigger paths

条件变量	路径 1	路径 5	路径 10	路径 14	路径 20
内部刺激	●	●	●	●	●
外部刺激	○	○	○	○	
内容质量	●	●	○	●	●
平台机制	○	●	○	●	
平台功能	●	●	●	●	●
感知享乐		●	○	●	●
感知有用	●		○	○	●
感知易用	●	●	●	○	●
感知行为控制	○	○	○	○	○
沉浸体验	●	●	○	○	●
组态原始覆盖率	0.215	0.205	0.173	0.164	0.275
组态唯一覆盖率	0.007	0.003	0.005	0.002	0.002

组态一致性	0.953	0.955	0.963	0.974	0.936
-------	-------	-------	-------	-------	-------

3) 内外刺激型驱动模式。如表 12 所示, 内外刺激型模式下过度使用手机的触发路径有 4 条。其中, 感知享乐是唯一被全部路径包含的变量, 说明在这个模式下, 用户对享乐的需求强烈影响其对手机的过度使用行为。内容质量、平台功能和感知有用对用户过度使用手机产生的影响也不容忽视, 而感知行为控制仍是路径中被排除次数最多的变量, 说明在这个模式下过度使用手机的用户也存在自控能力较差的情况。

表 12 内外刺激型过度使用手机触发路径

Tab.12 Internal and external stimulation excessive use of mobile phones trigger paths

条件变量	路径 3	路径 15	路径 17	路径 19
内部刺激	●	●	●	●
外部刺激	●	●	●	●
内容质量	●	●	○	●
平台机制	○	●	○	●
平台功能	●	○	●	●
感知享乐	●	●	●	●
感知有用	●	●	○	●
感知易用	●	○	●	○
感知行为控制	○	○	○	●
沉浸体验		○	●	●
组态原始覆盖率	0.231	0.173	0.176	0.198
组态唯一覆盖率	0.003	0.002	0.007	0.013
组态一致性	0.966	0.980	0.980	0.947

4) 低无聊型驱动模式。如表 13 所示, 低无聊型驱动模式下过度使用手机的触发路径有 3 条。在这个模式下无全包含变量, 而感知易用和沉浸体验被全部路径排除。此外, 内容质量、平台机制、平台功能、感知有用和感知行为控制是用户过度使用手机的重要风险要素。与其他模式下的过度使用手机风险要素对比可以看出, 低无聊驱动型模式下用户过度使用手机更倾向于对功能的使用, 而非沉迷于享乐型信息系统的娱乐属性。而感知行为控制作为这个模式下过度使用手机重要风险要素, 研究者认为, 可能只有当个体认为其对享乐型信息系统的使用具备掌控能力时, 才会因为目的性的使用而导致过度使用手机。

表 13 低无聊型过度使用手机触发路径

Tab.13 Low boredom excessive use of mobile phones trigger paths

条件变量	路径 8	路径 9	路径 16
内部刺激	○	○	○
外部刺激	○	○	○
内容质量	●	○	●
平台机制	●	●	○
平台功能	●	○	●
感知享乐	○	●	○
感知有用	○	●	●
感知易用	○	○	○
感知行为控制	○	●	●
沉浸体验	○	○	○
组态原始覆盖率	0.171	0.184	0.177
组态唯一覆盖率	0.003	0.010	0.005
组态一致性	0.957	0.955	0.972

5 研究结果

本文基于混合研究方法, 针对不同无聊倾向的用户群体进行模糊集定性比较分析, 探索享乐型信息系统与过度使用手机的关联机理, 得到以下结论。

1) 在难以自乐型驱动模式下, 内容质量、感知易用、平台功能、感知有用和沉浸体验是用户过度使用手机的重要风险因素, 同时感知行为控制对过度使用手机起强烈抑制作用; 在环境困扰型驱动模式下, 平台功能、内容质量、感知易用和感知享乐对用户过度使用手机产生高度正向影响, 而感知行为控制仍对其产生高度负向影响; 在内外刺激型驱动模式下, 感知享乐、内容质量、平台功能和感知有用是用户过度使用手机的重要预测因子, 与前两模式相同, 感知行为控制依然对过度使用手机具有显著负面影响; 在低无聊型驱动模式下, 内容质量、平台机制、平台功能、感知有用和感知行为控制对用户过度使用手机起显著正面影响, 而感知易用和沉浸体验对过度使用手机产生强烈抑制。

2) 在各模式的核心正向影响因素中均包含内容质量和平台功能, 而感知行为控制是除低无聊模式外各模式的核心负向影响因素。此外, 感知享乐、感知有用、感知易用相对来说也是比较重要的风险因素, 均会显著正向影响用户过度使用手机。整体来看, 低无聊型驱动模式与其他 3 种驱动模式下过度使用手机的风险因素存在较大差别。在这个模式下感知行为控制是用户过度使用手机的核心正向影响因素, 而感知易用和沉浸体验是核心负向影响因素, 与其他模式呈现出相反的趋势。用户在这个模式下对享乐型信息系统的使用体验关注较少, 而更注重其功能性与自我约束能力, 当用户意识到无法把握对享乐型信息系统的使用时, 就会及时止损, 以避免过度使用手机的发生。

3) 访谈结果表明, 23 位受访者均存在不同程度的无聊倾向, 短视频 App 是所有受访者缓解无聊的重要方式。但有 8 位受访者表示, 虽然在使用短视频 App 过程中无聊情况得到了缓解, 但是一旦超出了正常使用时间, 使用之后非但不会觉得缓解了无聊, 反而会感到空虚、后悔, 甚至是更无聊。这些负面情绪会影响用户的使用体验, 使其产生退出意愿。23 位受访者中有 17 位比对过度使用手机量表后自我评估认为存在过度使用手机行为, 且均发生过由于使用短视频 App 而导致过度使用手机的情况, 并认为手机中的娱乐 App 是其过度使用手机的主要原因。

6 研究启示

6.1 强化个体内外刺激感知, 有效利用手机管理工具

现代社会个体频繁地体验着无聊的感受, 由于个体主观认知的差异, 其无聊的原因和状况也存在差别。根据个体对内外刺激的感知情况可将无聊个体分为 4 类: 一是难以自乐型。个体无聊感源自创造兴趣活动的低能力性, 这类个体通常缺乏创造力和想象力, 而这种能力的缺乏会制约其在各种场合下的表现, 使其产生无聊。二是环境困扰型。个体无聊感源自对外部刺激的低感知性, 他们往往对学习和生活缺乏目标和兴趣, 因此感到环境枯燥乏味, 从而产生无聊感。三是内外刺激型。个体不仅缺乏创造兴趣活动的的能力, 对外部刺激的感知也较低, 因而也更容易感受到无聊。四是低无聊型。个体对内外刺激的感知都较高, 他们在任何环境下都更容易找到自己的乐趣, 很少体会到无聊的感觉。虽然个体能分辨自己是否无聊, 但普遍缺乏识别无聊类别的意识, 难以“对症下药”, 因此个体要充分认识到自己的无聊倾向。缺乏内部刺激的个体要有意识地提升自己的探索 and 创新能力, 带着批判思维观察世界、思考问题; 缺乏外部刺激的个体要有“防止钝化”的自觉, 可尝试加强人际适应, 以合理应对外界的刺激, 在现代无聊、烦琐的日常中培养感知快乐的能力。此外, 随着手机在人们生活中的渗透率不断提高, 手机几乎是个人日常使用频率最高的物品, 个体想要完全摆脱其影响很难实现。因此, 要合理安排使用时间以实现手机的“健康可持续”使用。可以利用一些手机管理工具作为辅助, 通过手机管理工具记录手机的使用时长和使用轨迹, 以对手机使用情况有更加清晰的了解, 必要时还可通过其与家人朋友加入同一好友社区相互监督。

6.2 提升平台系统内容质量, 优化信息资源推荐算法

短视频平台的 UGC (用户生产内容) 模式虽然满足了用户多元化的信息需求, 但“零门槛”的制作和发布要求也使得较多低质量内容涌入平台, 导致大众媒介低俗化、泛娱乐化倾向逐渐显现, 此类视频往往以大众容易接受的形式传递低俗化内容, 在泛娱乐化的冲击下, 即时、直接和视觉冲击取代了理性思考, 也间接导致产生了过度使用手机行为, 而根据路径分析结果, 内容质量和平台功能也是所有模式下用户过度使用手机行为的高风险影响要素。目前, 互联网的发展催生了一种新型内容创作方式——PUGC (专业用户生产内容)。PUGC 不仅兼具专业性和个性化, 还具有较好的创意性和人文关怀特征, 可以保证生产内容的广度和深度, 能够有效提升平台的内容质量。因此, 短视频平台要积极推动由

UGC 向 PUGC 的模式转型,在助力孵化优质用户个人 UGC 账号的同时,为主流媒体传播创造更多的话语权和表达机会,以推动其充分发挥舆论引导和价值观塑造作用。此外,短视频平台还需不断优化个性化推荐功能。如较多受访者都提及过度的个性化推荐会使其产生视觉疲劳,继而产生中辍使用意愿;也有受访者表示,平台的个性化推荐做得还不够精准,更希望能够完全按照自己的兴趣推荐视频。因此,平台可以通过提供用户自主选择的个性化推荐梯度,以满足用户的差异化需求。

6.3 创新高校文体活动,重视学生自我价值系统塑造

技术的高速发展为生活带来便利的同时,也成为人们精神层面空虚的主要成因之一。当高校文体活动触及力度较弱、活动内容单一时,高校学生群体极易体验无聊的情绪感受,只能前往虚拟网络寻求慰藉。在长期过度使用手机的过程中,其自我价值系统可能会产生扭曲。学生内在价值观的塑造离不开社会、高校的正确引导。因此,高校应重视校园文体活动的形式创新,积极营造健康向上、绽放青春的校园活动氛围,建立健全校园文化活动的常态化和规范化机制,满足学生的日常社交和情感需求。此外,路径分析可知,感知行为控制对用户过度使用手机行为有显著负向影响,当用户已经产生成瘾心理和过度使用习惯,其自身对手机使用的渴望已经变为“内源性”动力,仅靠用户自身可能难以实现有效改善。因此,高校不仅需要鼓励文体活动的开展,还需要扮演好第三方监督者的角色。有研究表明,大学阶段的学生正处于建立自我同一性与发展亲密关系阶段,更容易受到同伴的影响,高校应当将过度使用手机行为视为一个群体性行为而非单一的用户个人行为。从这个视角出发尝试开展一些团体性活动,如以班级或专业开展图书借阅比拼等,鼓励学生以群体为单位参加文体活动,在健康有益的文化生活中减轻学生对手机的依赖。□

参考文献

- [1]旷洁.媒介依赖理论在手机媒体环境下的实证研究——基于大学生手机依赖情况的量化分析[J].新闻知识,2013(2):99-101.
- [2]中国互联网络信息中心.第50次《中国互联网络发展现状统计报告》[EB/OL].(2022-09-16)[2022-08-31].<http://www.cnnic.net.cn/n4/2022/0916/c38-10594.html>.
- [3]VAGHEFI I, NEGOITA B, LAPOINTE L. The path to hedonic information system use addiction: a process model in the context of social networking sites[J]. Information Systems Research, 2022, 34(1):85-110.
- [4]SOHN S Y, KRASNOFF L, REES P, et al. The association between smartphone addiction and sleep: a UK cross-sectional study of young adults[J]. Frontiers in Psychiatry, 2021, 12:629407.
- [5]柴晶鑫.大学生手机依赖行为意向及影响因素研究[D].长春:吉林大学,2017.
- [6]贾悦.国外手机依赖研究综述[J].北京邮电大学学报(社会科学版),2015,17(3):74-79.
- [7]童媛添,连帅磊,孙晓军,等.无聊倾向对手机成瘾的影响:有调节的中介效应分析[J].中国临床心理学杂志,2019,27(6):1115-1120.
- [8]耿瑞利,徐建国,金燕,等.重大突发公共卫生事件下公众信息获取行为与错失焦虑研究——以新型冠状病毒肺炎疫情为例[J].图书情报工作,2020,64(15):112-122.
- [9]姜永志,李笑燃,白晓丽,等.大学生神经质人格、手机网络服务偏好与手机网络过度使用的关系[J].心理与行为研究,2016,14(2):247-255.
- [10]周浩,王琦,董妍.无聊:一个久远而又新兴的研究主题[J].心理科学进展,2012,20(1):98-107.
- [11]吴敏.中职生学业自我效能感、状态无聊与学习倦怠的关系及团辅干预[D].武汉:华中师范大学,2020.
- [12]黄时华,张卫,胡谏萍.“无聊”的心理学研究述评[J].华南师范大学学报(社会科学版),2011(4):133-139,160.
- [13]VODANOVICH S J, WALLACE J C, KASS S J. A confirmatory approach to the factor structure of the Boredom Proneness Scale: evidence for a two-factor short form[J]. Journal of Personality Assessment, 2005, 85(3):295-303.
- [14]黄时华,李冬玲,张卫,等.大学生无聊倾向问卷的初步编制[J].心理发展与教育,2010,

26 (3) : 308-314.

[15]SOMMERS J, VODANOVICH S J. Boredom proneness: its relationship to psychological and physical-health symptoms[J]. *Journal of Clinical Psychology*, 2000, 56 (1) : 149-55.

[16]VAN DER HEIJDEN H. User acceptance of hedonic information systems[J]. *MIS Quarterly*, 2004, 28 (4) : 695-704.

[17]刘鲁川, 孙凯.享乐型信息系统用户采纳的理论模型及实证检验[J].*计算机应用*, 2011, 31 (11) : 3120-3125.

[18]杨晶晶. 享乐型 App 用户内容疲劳感对持续使用意愿的影响效应研究[D].成都: 电子科技大学, 2021.

[19]耿梦一, 刘立静, 周逸夏.娱乐信息系统用户接受行为研究现状及发展趋势[J].*现代情报*, 2011, 31 (11) : 66-69.

[20]段菲菲, 翟姗姗, 池毛毛, 等.手机游戏用户粘性影响机制研究: 整合 Flow 理论和 TAM 理论[J].*图书情报工作*, 2017, 61 (3) : 21-28.

[21]OFIR T. Quitting the use of a habituated hedonic information system: a theoretical model and empirical examination of Facebook users[J]. *European Journal of Information Systems*, 2015, 24 (4) : 431-446.

[22]刘鲁川, 孙凯.电子服务质量与沉浸体验对享乐型信息系统用户接受的影响[J].*系统工程理论与实践*, 2011, 31 (S2) : 160-164.

[23]李笑燃, 姜永志, 刘勇, 等.大学生社会交往困扰与手机移动网络过度使用的关系[J].*中国健康教育*, 2017, 33 (3) : 208-210, 243.

[24]ELHAI J D, LEVINE J C, O'BRIEN K D, et al. Distress tolerance and mindfulness mediate relations between depression and anxiety sensitivity with problematic smartphone use[J]. *Computers in Human Behavior*, 2018, 84: 477-484.

[25]史滋福, 管锦亮, 陈火红, 等.特质性错失焦虑与大学生智能手机成瘾的关系: 中介和调节模型[J].*中国临床心理学杂志*, 2022, 30 (3) : 663-668.

[26]CHIU S I. The relationship between life stress and smartphone addiction on Taiwanese university student: a mediation model of learning self-efficacy and social self-efficacy[J]. *Computers in Human Behavior*, 2014, 34: 49-57.

[27]MOK J Y, CHOI S W, KIM D J, et al. Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students.[J]. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 2014, 10 (default) : 817-28.

[28]朱庆华, 赵宇翔.情报学中混合方法研究的理论探索和应用[J].*情报学报*, 2013, 32 (12) : 1236-1247.

[29]孟嘉, 邓小昭.在线问答平台用户付费围观行为路径及影响因素研究[J].*情报理论与实践*, 2022, 45 (4) : 146-153.

[30]杜运周, 贾良定.组态视角与定性比较分析(QCA): 管理学研究的一条新道路[J].*管理世界*, 2017 (6) : 155-167.

[31]STRAUSS A L. *Qualitative analysis for social scientists*[M]. Cambridge University Press, 1987.

[32]中国网络视听节目服务协会. 2021 中国网络视听发展研究报告[EB/OL].[2021-06-05].<http://www.cnsa.cn/attach/0/2112271351275360.pdf>.

[33]韦景竹, 操慧子, 张乐乐.基于在线评论的公共文化云活动用户需求研究[J].*图书情报工作*, 2022, 66 (9) : 66-73.

[34]靳代平, 王新新, 姚鹏.品牌粉丝因何而狂热?——基于内部人视角的扎根研究[J].*管理世界*, 2016, 276 (9) : 102-119.

[35]JANET S. Book review: basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory[J]. *Field Methods*, 2000, 12 (3) : 253-255.

[36]段尧清, 朱永迪, 蔡启宾, 等.突发公共卫生事件下公众持续使用政府信息行为影响因素研究——基于 QCA 的触发路径及演化分析[J].*信息资源管理学报*, 2022, 12 (3) : 89-99.

[37]查先进, 张坤, 严亚兰.在线学习平台从众选择行为形成机理的扎根分析[J].*图书情报工*

作, 2022, 66 (2) : 90-98.

[38]ONG, OHNSON W J, FORTHCOMING M D. Towards a configural theory of job demands and resources[J].Academy of Management Journal, 2021, 66 (1) : 195-221.

[39]黄时华, 洪子杰, 吴绮琳, 等.大学生无聊倾向性潜类别及其与网络游戏成瘾的关系[J].中国卫生事业管理, 2021, 38 (12) : 941-945.

作者简介:王文韬 (ORCID: 0000-0002-4629-3684, 通信作者, Email: wwtor007@163.com), 男, 1986年生, 副教授, 博士。研究方向: 信息资源管理。**唐思捷** (ORCID: 0000-0002-0591-8916), 女, 2000年生, 硕士生。**钱鹏博** (ORCID: 0000-0003-1595-5566), 男, 2000年生, 硕士生。**宋天骁** (ORCID: 0000-0001-8219-8089), 女, 1997年生, 硕士生。**倪悦** (ORCID: 0000-0001-8891-5974), 女, 2003年生, 本科生。
作者贡献声明:王文韬, 提出研究命题及思路, 修改论文。**唐思捷**, 收集分析数据, 撰写修改论文。**钱鹏博**, 收集分析数据, 撰写修改论文。**宋天骁**, 修改论文。**倪悦**, 修改论文。

录用日期: 2023-04-21

