

《心理科学进展》审稿意见与作者回应

题目：网络游戏成瘾者的情绪加工异常

作者：常茜芮 何蔚祺

第一轮

审稿人 1 意见：

意见 1：前言中的文字表达需要进行润色，请用简洁并符合中文表达习惯的文字对网络游戏障碍、情绪加工以及两者之间存在密切关系的背景进行阐述。如“现代社会，随着网络的普及，我们的生活发生了巨大的变化，这些变化体现在方方面面，其中就包括了现代人休闲娱乐方式的变化。”翻译味比较浓。

回应：十分感谢您的宝贵意见。我们已经将前言部分的表达进行了润色，使其更符合中文的表达习惯。

意见 2：作者在前言中对于青少年/未成年人群体做出了特别的强调，而在后续的综述中，并没有对于研究对象所针对的群体进行区分或者说明；可以考虑对在青少年群体中进行的研究和成年群体中的研究情况进行分别总结评述，并比较其中的异同。

回应：非常感谢您的建议，您提出的建议具有十分重要的价值。前言中对青少年/未成年人群体的网络游戏成瘾现状做出强调是为了突出 IGD 研究的现实意义和价值。但通过前期的文献查找，我们发现目前运用实验法探索 IGD 青少年情绪加工机制的研究很少，仅检索到两篇文献（已在下方列出），所以可能无法单独进行综述评论或者与成年被试的研究结果进行有意义的对比。但您提出的这个建议很具有研究价值，所以我们在展望的第 7 点加入了关注 IGD 青少年情绪加工问题的呼吁（已用绿色标出）。

Lee, J. H., Lee, S. J., Chun, J. W., Cho, H., Kim, D. J., & Jung, Y. C. (2015). Compromised Prefrontal Cognitive Control Over Emotional Interference in Adolescents with Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(11), 661-668.

Chun, J. W., Choi, J., Cho, H., Lee, S. K., & Kim, D. J. (2015). Dysfunction of the frontolimbic region during swear word processing in young adolescents with Internet gaming disorder. *Translational Psychiatry*, 5, e624.

意见 3: 作者将“消极情绪刺激的异常加工偏向”划分为“面孔表情加工”和“情绪干扰刺激加工”两个方面。从单纯的分类上来看，两者存在一定程度重叠，例如采用面孔表情作为情绪干扰刺激的研究。是否考虑从对消极情绪刺激的“主动加工”、“被动加工”；或从消极情绪刺激为“面孔”或“词汇”等其他维度对研究进行区分，以更加明确地展现网络游戏障碍在对消极情绪刺激的偏向。

回应: 非常感谢您的宝贵意见。从原来的分类表达方式来看确实会存在一定程度的重叠，因此我们根据不同的实验任务对分类依据进行了强调，以期解决重叠的问题，请您指正（已用绿色标出）。

意见 4: 作者在未来研究展望中提出，“关注被试长期和短期的情绪状态，以保证获取明确的因果关系”。这里的因果关系是否指网络游戏障碍与情绪加工异常之间的因果，但控制参与者的情绪状态与获取这一因果关联之间似乎还有较远的距离，或许改为“更好地澄清 IGD 与情绪加工异常之间的关联”会更为合适。

回应: 十分感谢您的宝贵建议。原来的表述方式确实在逻辑上不够严谨，因此我们已按照您的建议对文章表述进行了修改，并已用绿色标出。

.....
审稿人 2 意见:

意见 1: 摘要仅需保留必要的内容，前两句无必要，第三句表达的是情绪加工是 IGD 前因，与本研究的核心问题不符。

回应: 十分感谢您的宝贵意见。我们已对文章原来的摘要进行了删改以突出本篇文章的核心内容。

意见 2: 如作者在自检报告中所言，已经有多篇综述分析了网络成瘾及其子领域和情绪问题的关系，而 IGD 作为网络成瘾的子领域之一，它有什么独特之处，以至于需要专门分析它可能对情绪加工产生的影响。建议作者在文中补充该部分。

回应: 非常感谢您的宝贵建议。根据您的建议，我们在前言的第 1 段增加了突出 IGD 研究重要性和紧迫性的内容，以说明单独研究 IGD 的意义和价值。同时，在前言第 4 段的后半

部分说明了 IGD 个体情绪加工异常和其他网络类型的成瘾相比有何不同，并已将相关内容用紫色标出。

意见 3: 接上一个问题，建议作者简要补充与以往综述的对比：在情绪加工的异常方面，IGD 和其他网络类型的成瘾有什么不同？

回应: 十分感谢您的宝贵建议。根据您的建议，我们在前言第 4 段的后半部分加入了 IGD 和其他网络类型的成瘾相比在情绪加工方面有什么不同，并已将相关内容用紫色标出。

意见 4: 本文主要说了网络游戏成瘾者的情绪加工异常表现在哪些方面。那么从理论上讲，网络游戏成瘾者为何会出现情绪加工异常？建议补充。

回应: 十分感谢您的宝贵意见。我们检索了网络成瘾的相关理论模型，根据理论模型的演变，我们以情绪为线索梳理了 IGD 过程中情绪调节的作用机制（因为同样是有关情绪调节的内容，所以将这部分内容加在了第 3 部分后面，作为第 4 部分呈现，并己用紫色标出）。IGD 是网络成瘾的子类，属于特定网络成瘾的一种，目前还没有只针对 IGD 并且详细阐明情绪加工作用机制的理论模型。不过由于理论模型中强调了 IGD 是特定网络成瘾的代表，所以特定网络成瘾的模型同样适用于 IGD。因此，我们在梳理后期模型时将特定网络成瘾具体到了 IGD，以突出文章的核心问题。

意见 5: 这篇文章的内容总体不丰富，除了缺少前面建议补充的内容之外，也可能是直接涉及该主题的研究尚不多。读完正文，似乎仅有 10 篇左右。

回应: 非常感谢您的宝贵意见。在您的建议和帮助下，我们在前言中补充了 IGD 个体情绪加工异常和其他网络类型的成瘾相比的不同之处，也将相关理论模型补充在了正文中。正如您所言，我们最大程度地对相关领域的文献进行了搜索，发现目前相关主题的文章确实不多。但通过对现有研究的归纳、分析，我们仍然能够看到 IGD 个体情绪加工异常的一些共性和规律。而且，IGD 的情绪加工问题还有许多可以进一步探索的方面，我们将其呈现在了展望部分。

意见 6: 如果网络游戏成瘾者存在情绪加工困难，那么情绪调节训练是否能够阻断或减弱该过程，可作为展望之一（仅供参考）。

回应：十分感谢您的宝贵建议。您的建议具有很重要的现实意义及干预价值，因此我们已在展望的第 6 点加入了您所建议补充的内容，并已将相关内容用紫色标出。

意见 7：展望的第 5 点，IGD 对社会交往中情绪识别的影响，可提出更明确的建议。如运用 fNIRS 进行社会互动的多脑研究（仅供参考）。

回应：非常感谢您的宝贵意见。我们已在展望第 5 点的后半部分加入了相关内容，并已将其用紫色标出。

意见 8：建议标题调整为“网络游戏成瘾者的情绪加工异常”

回应：十分感谢您的宝贵建议。我们已根据您的建议对文章标题进行了修改。

第二轮

审稿人 1 意见：作者较好地回应我提出的问题，文章质量有了较大提高！建议接受！

审稿人 2 意见：

意见 1：摘要还是写的不好，有很多冗余的内容，但又漏掉了一些关键的内容，建议多参考进展上其他综述的写法。比如，“目前有关网络游戏成瘾(IGD)情绪加工方面的研究发现”可以直接省略或者用“研究表明”带过；缺乏实质性内容的表述——“进而能从多个方面不断加深对 IGD 情绪加工的认识，为提高 IGD 个体情绪加工能力以及干预和治疗提供更充分的科学依据”可以替换成展望提到的其他内容。此外，IGD 情绪加工异常相关的脑区也应被提及，而不是被“这些发现也得到了 ERP 和 fMRI 研究结果的支撑”直接带过。

回应：非常感谢您的宝贵意见。我们已根据您的建议对摘要部分进行了修改，请您指正（第 1 页，已用红色标出）。

意见 2：新增的理论基础部分，一是标题“IGD 过程中情绪调节作用机制的理论基础”有歧义，请斟酌修改。二是太长，有很多不太相关的内容，请至少缩减三分之一。

回应：十分感谢您的宝贵意见。我们已修改了标题并对这部分内容进行了缩减，已用红色标出。（第 7-8 页）

意见 3: 引言第四段的前半部分是在重复下文的内容吗? 请简写, 也无必要大批量地重复引用相同的文献。

“根据现有的研究, IGD 个体会表现出许多情绪加工能力的损伤, 包括在面孔表情识别任务中对愤怒面孔表情的异常加工偏向(Fan et al., 2022; Fan et al., 2023)、在执行控制任务中对消极情绪干扰刺激的异常加工偏向(Chen et al., 2022; Lee et al., 2015; Shin et al., 2020)、面对消极刺激时情绪唤起过度以及情绪调节困难(Chun et al., 2015; Kuss et al., 2018; Zhang et al., 2020)。此外, 众多研究运用正电子发射断层成像(PET)、功能磁共振成像(fMRI)和弥散张量成像(DIT)等研究方法发现 IGD 个体的情绪加工相关脑区出现异常, 例如眶额皮层、杏仁核、扣带回、脑岛和前额叶的部分区域(Ko et al., 2015; Kuss et al., 2018; Lee et al., 2018; Niu et al., 2022; Qin et al., 2020; Tian et al., 2014; Zhou et al., 2019)。”

回应: 非常感谢您的宝贵意见。我们对该部分的内容进行了简写, 并对参考文献进行了精简, 已用红色标出。(第 2 页)

意见 4: 文献引用的问题:

①第二页 “ünal-Aydin 等人(2020)发现社交网络成瘾者与非成瘾者相比在识别消极情绪时表现不佳(Hussain, & Starcevic, 2020; ünal-Aydin et al., 2020)”, 这项研究到底是 H 学者做的还是 U 学者做的。

②第二页 “在 Rogier 和 Velotti 提出的赌博障碍情绪调节模型中, 积极情绪失调可能在赌博障碍中发挥核心作用(Rogier, & Velotti, 2018)”, 直接写为 “在 Rogier 和 Velotti(2018)提出的.....” 的即可, 后面的 “(Rogier & Velotti, 2018)” 删除。

回应: 十分感谢您的宝贵意见。我们对原文的相关内容进行了修改, 并已用红色标出。(第 2 页)

第三轮

审稿人意见: 进一步润色英文摘要。比如, 第一个单词“Current”不妥, 可以替换为“Previous”。

回应: 非常感谢您的宝贵意见。我们对英文摘要进行了润色。(19-20 页)

第四轮

编委 1 意见：我看了两位审稿人的意见，建议接受。

编委 2 意见：同意发表。

主编意见：根据编委和审稿专家的意见，建议发表。建议作者在第一次使用英文简写时先标注英文全称，这样让读者更好地理解。