

# 青少年网络游戏成瘾及其干预： 家庭风险的视角

尹霞云,余彬杨,赵温也

(湖南科技大学 教育学院,湖南 湘潭 411201)

**摘要:**网络游戏成瘾的高发率已经使其成为全世界严重的公共卫生威胁,而家庭是影响青少年成瘾行为发生的最重要的微环境。已有研究揭示了家庭风险及其累积对青少年网络游戏成瘾的不良影响,家庭干预对预防和治疗青少年网络游戏成瘾的重要性也日趋凸显。未来的研究应开拓更多本土化研究,对网络游戏成瘾做更多有针对性的研究工作,而非一味依托网络成瘾框架,研究方法有待更为系统化,家庭风险因素的累积效应及其对青少年网络游戏成瘾的影响机制需要进一步厘清。在对青少年网络游戏成瘾的预防和干预工作中,须充分重视对家庭风险因素的控制与处理。

**关键词:**网络游戏成瘾;家庭风险;累积生态风险;青少年

**中图分类号:**G44

**文献标志码:**A

**文章编号:**1674-5884(2019)05-0017-07

根据中国互联网络信息中心发布的第42次《中国互联网络发展状况统计报告》的数据,截至2018年6月,我国网络游戏用户规模达到4.86亿,占总体网民的60.6%;我国10岁到19岁的青少年网民占比18.2%,人数高达1.46亿。随着互联网和手机终端的发展,很多青少年沉迷于网络游戏,严重影响了他们的学习和身心健康,甚至出现人身伤亡、违法犯罪等恶性事件。2018年6月,世卫组织发布的最新版《国际疾病分类》(ICD-11),正式将网络游戏成瘾认定为一种精神障碍。家庭是影响青少年成瘾行为发生的因素以及重要的情感支持与行为榜样<sup>[1]</sup>。2018年4月,教育部印发《关于做好预防中小学生沉迷网络教育引导工作的紧急通知》和《致全国中小学生家长的一封信》,也强调了家庭在预防青少年沉迷网络工作中的重要作用。在此背景下,本文旨在梳理与青少年网络游戏成瘾相关的家庭风险,以期对青少年网络游戏成瘾的相关研究和干预实践提

供参考。

## 1 网络游戏成瘾的界定及危害

网络游戏成瘾又称网络游戏障碍(Internet Gaming Disorder, IGD),是指个体对参与数字或视频游戏的控制力受损,并赋予游戏更高的优先级,将其置于其他常规活动(如睡眠、进食、做作业、工作等)之上,进而对个人健康及总体功能造成严重的不良后果<sup>[2]</sup>。网络游戏障碍在正式被世界卫生组织单列出来之前,常被研究者称为“网络游戏成瘾”(Internet Gaming Addiction)、“问题网络游戏”(Problematic Internet Gaming)、“病理型网络游戏”(Pathological Internet Gaming),被视为是“网络成瘾”中的一种重要亚型,也是其中最容易致瘾、破坏力最大的一类<sup>[3]</sup>。一直以来,“网络成瘾”因过于宽泛、缺乏特异性而受到批评,研究者指出不能套用网络成瘾的框架来对网络游戏成瘾进行界定,因为网络游戏成瘾患者不

收稿日期:20190331

基金项目:湖南省教育科学规划重点资助项目(XJK19AXL003);湖南省教育厅资助科研项目(15K040);农村教育改革与发展研究基地项目

作者简介:尹霞云(1982-),女,湖南洞口人,副教授,博士,主要从事儿童青少年心理与家庭教育研究。

能通过玩游戏来缓解戒断症状,其症状的发展进程也与网络成瘾明显不同<sup>[4]</sup>。

青少年网络游戏成瘾不仅会削弱其法律意识<sup>[5]</sup>,而且与其多种心理问题相关。Wartberg 等人的研究发现,青少年的网络游戏成瘾与反社会行为、愤怒控制问题、情绪问题、自尊问题、多动与注意缺陷问题等多类心理问题显著相关<sup>[6]</sup>。Hawi 等发现与正常网络游戏青少年相比,网络游戏成瘾青少年的睡眠质量和学业表现更差<sup>[7]</sup>。Lam 等进行的纵向研究结果发现,青少年的网络游戏成瘾可以预测他们 9 个月之后的抑郁水平<sup>[8]</sup>。网络游戏障碍的高发率已经成为全世界严重的公共卫生威胁。青少年网络游戏障碍的概率要显著高于成人<sup>[9]</sup>,也高于青少年时期容易罹患的其他类型的心理障碍<sup>[10]</sup>。相关调查表明,亚洲青少年的网络游戏障碍的检出率为 7.5%~26.7%,远高于欧美国家的检出率(1.0%~5.0%)<sup>[11]</sup>。有研究指出,造成这种差异的重要原因之一在于儒家文化影响下的家庭更多出现专制型教养、亲子冲突等家庭风险因素<sup>[12]</sup>。

## 2 青少年网络游戏成瘾的家庭风险及其累积效应

虽然青少年的生活领域在不断扩大,但家庭仍是其最重要的一个成长环境。家庭风险是指在家庭环境中能够增加儿童青少年不良发展后果概率的相关因素<sup>[13]</sup>。家庭风险因素对青少年网络游戏行为具有显著的不利影响。从整体上来看,越是不稳定、功能不良的家庭环境,青少年越有可能采用网络游戏作为一种应对策略<sup>[14-15]</sup>。具体来看,已有的研究集中于以下几种家庭风险因素:

### 2.1 家庭环境的风险

#### 2.1.1 父母婚姻冲突

大量的心理学研究认为青少年长期暴露于存在婚姻冲突的家庭环境中,会显著增加个体出现心理和行为问题的风险。田云龙等人的研究发现,父母婚姻冲突对青少年网络游戏障碍有着显著的正向预测作用,他们认为避免婚姻冲突可以减少青少年网络游戏成瘾的风险<sup>[16]</sup>。同时很多研究者认为,相较于完整家庭的青少年,来自单亲家庭或混合家庭的青少年网络游戏成瘾的概率更高。因为由于单亲家庭的特殊性,父母更容易忽视青少年的心理需求,缺少对其网络行为的监管,

家庭相对缺乏足够的时间和物质资源来为青少年提供均衡的休闲方式,这都会增加青少年网络游戏成瘾的风险<sup>[17-18]</sup>。

#### 2.1.2 低家庭经济地位

一般认为,较差的家庭经济地位会让青少年的成长资源匮乏,是影响青少年发展的重要风险因素之一。但目前的研究在家庭经济地位与青少年网络游戏障碍的关系上还存在争论。Choo 等人的研究发现,低经济地位与网络游戏障碍的症状呈负相关,而家庭生活水平越高的青少年越不容易沉迷于网络游戏,研究者解释这可能是因为家境好的孩子一般拥有更多的娱乐选择方式<sup>[19]</sup>。Chiu 等人的研究也发现,经济条件更好的家庭往往对孩子的教育和休闲更为重视,这有利于孩子的社会交往,并且在这种多样的休闲环境之下,青少年沉迷于单一的网络游戏的风险就会更低<sup>[15]</sup>。然而另外一些研究却发现,家庭经济地位与网络游戏成瘾并没有相关,这可能是由于不论家庭经济地位如何,当代青少年在网络时代同样拥有便捷的上网途径<sup>[20-21]</sup>。

#### 2.1.3 父母心理健康问题

父母如果自身存在难以消解的焦虑和痛苦,就很难保持良好的状态去教养孩子,因此会对青少年的心理与行为产生不利影响。Rehbein 等人的研究发现,如果其父母本身存在心理健康问题,青少年更容易沉溺于网络游戏<sup>[17]</sup>。因此研究者建议,在对网络成瘾青少年接受治疗的同时也要检查其父母的心理健康水平,必要时也要对父母的心理健康进行治疗<sup>[22]</sup>。随着互联网的飞速发展,网络游戏也成为许多成人的休闲娱乐方式。父母作为青少年模仿的重要对象,如果自身沉迷网络游戏难以自控,那么其孩子出现网络游戏成瘾的概率也会大大增加<sup>[23]</sup>。

### 2.2 亲子关系的风险

所谓“亲其师,信其道”,良好的亲子关系能让青少年更愿意接受父母的教育和管理,而温暖的亲子关系也是建构青少年内心安全感、自尊感的重要来源,是预防青少年沉迷网络游戏的保护力量。Choo 等人的研究发现<sup>[19]</sup>,亲子之间的情感越亲密,其一年后的游戏成瘾症状越少,这种影响对男生更为明显。Liau 等人通过研究也发现,对亲子关系和家庭环境保持一种积极的看法对于青少年网络游戏成瘾具有很好的保护作用<sup>[23]</sup>。

Kim 等人的研究发现,孩子对父母的健康依恋是防止其网络游戏成瘾的保护性因素<sup>[24]</sup>。

同时,不良的亲子关系会对青少年心理健康产生不利影响,也是影响青少年网络游戏障碍的重要风险因素。田云龙等人的研究指出,不良的亲子关系会导致青少年不良同伴联结风险的增加,从而进一步形成更大的网络游戏成瘾的风险<sup>[16]</sup>。Zhu 等人的研究发现,不良的亲子关系对青少年的网络游戏行为有预测作用,而这种关系受到学校联结和越轨同伴交往的调节<sup>[21]</sup>。另一项研究也发现,在存在网络游戏问题的玩家中,有一半都存在混乱的依恋风格<sup>[25]</sup>。

### 2.3 教养行为的风险

#### 2.3.1 不良的教养方式

父母教养方式对儿童青少年的心理健康有着重要意义。Kim 等人的研究发现,与正常游戏青少年的父母相比,网络游戏成瘾的青少年报告出父母更低的教养质量<sup>[24]</sup>。具体而言,网络游戏成瘾青少年的父母对其有更高水平的敌意以及更少的情感温暖<sup>[26]</sup>。也有研究者发现,父爱和母爱对青少年网络游戏行为的影响存在差异,父亲对孩子的关爱能降低孩子出现网络游戏成瘾的风险,而母亲的关爱与青少年网络游戏成瘾风险间没有显著关联<sup>[17]</sup>。

#### 2.3.2 家庭虐待

当青少年拥有自身无法化解的痛苦经历,其更容易通过虚拟的网络来逃避现实和麻痹自己。Schimmenti 等人<sup>[27]</sup>发现,病理性网络使用者更可能承受过童年期的身体虐待和性虐待,其在 2012 年进行的另一项研究发现,被调查的游戏玩家中几乎有一半的人通过玩游戏来逃避现实生活中受到的虐待的回忆<sup>[25]</sup>。Vadlin 等人在 2016 年发现曾经遭受过家庭虐待的青少年,其出现网络游戏障碍的可能性是正常青少年的 2.5 倍<sup>[28]</sup>。

#### 2.3.3 不当的监管

在父母监管与青少年网络游戏之间的关系这一问题上,研究一直存在争论。一些研究发现父母的监管能减少青少年的上网时间<sup>[29]</sup>,而且也有研究发现,父母对子女的忽视与疏于管理导致青少年不良同伴联结的风险增加,从而扩大了青少年网络游戏成瘾的风险<sup>[16]</sup>。但另外有些研究却发现两者其实并无显著相关<sup>[23]</sup>,甚至父母的反对会让孩子越发迷恋网络游戏<sup>[30]</sup>。Schneider 等人

认为仅仅对网络游戏行为进行控制可能是无效的,父母需要对青少年的生活有更广泛的投入与监管<sup>[20]</sup>。Ramirez 等认为,父母对青少年游戏行为的限制取决于双方是否在这一问题上达成共识,如果青少年不接受父母的限制,那么父母对其网络游戏的限制会适当其反<sup>[31]</sup>。

### 2.4 家庭风险的累积效应

根据累积生态风险理论<sup>[32-33]</sup>,青少年仅仅经历单一的风险因素并不一定导致儿童的不良发展,但是如果多种风险因素叠加在一起,则出现不良后果的概率将成倍地增加。有多项实证研究发现,多种风险因素累积可能导致语言发展的障碍、认知的损害、学业不良、网络成瘾以及各种心理和行为问题概率的成倍发生<sup>[34-35]</sup>。而家庭领域的风险是所有风险中最直接、最关键的一类<sup>[33]</sup>。多项实证研究也证实了家庭累积风险对青少年的内化行为问题、外化行为问题以及学业表现都有重要的影响。Forehand 等人将父母离异、父母婚姻冲突、母亲身体健康问题、母亲抑郁情绪和不良母子关系作为家庭风险指标,发现家庭风险指标的数量与青少年的心理适应之间存在同时和长期的相关性<sup>[35]</sup>。Buehler 等的研究以低社会经济地位、父母心理问题、婚姻问题、不良教养方式这四类家庭风险为研究指标,发现家庭风险的累积对青少年内化性行为问题、外化性行为问题都具有显著的预测力<sup>[36]</sup>。Dunst 等的研究发现,累积家庭风险可以解释青少年的学业表现 40%~60% 的变异性<sup>[37]</sup>。虽然目前关于家庭风险对于青少年网络游戏障碍的影响不多,但已有研究证实了家庭风险的累积对网络成瘾的显著预测<sup>[33]</sup>。因此,家庭风险的累积,也可能导致青少年网络游戏成瘾可能性的成倍发生,这一联系还有待未来更多实证研究去验证。

## 3 家庭风险对青少年网络游戏成瘾的影响机制

尽管家庭风险可能导致青少年网络游戏成瘾,但这种影响很有可能是间接的。家庭风险可能会通过影响青少年自身的心理健康状态,进而产生网络游戏成瘾。关于家庭风险及其累积效应对青少年网络游戏障碍的影响机制,我们可以从已有的文献当中梳理出三种主要的理论解释模型。其一,根据“心理需求的网络满足理论”<sup>[38]</sup>,

网络游戏本身并不会使人成瘾,但是它可以补偿个体在现实生活中没有得到很好满足的心理需求,因而使青少年沉溺其中。李董平等发现,家庭风险导致青少年的基本心理需求(关系需要、能力需要和自主需要等)得不到满足,进而增加网络成瘾<sup>[33]</sup>。另有研究者发现,亲子关系、父母婚姻状态等家庭风险因素会影响青少年安全感的满足,因而影响其网络成瘾行为<sup>[39-40]</sup>。其二,根据“溢出假说”<sup>[41]</sup>,家庭领域的风险也可能会引起青少年在其他社交领域的问题,再进一步影响到青少年网络游戏行为。研究发现,家庭功能不良、父母婚姻冲突等风险因素会增加青少年与不良同伴的交往,从而导致其网络游戏成瘾的风险增加<sup>[42-43]</sup>。Zhu 等人的研究发现,不良亲子关系会削弱青少年学校联结和增加其越轨同伴交往,进一步影响增加其网络游戏成瘾的风险<sup>[21]</sup>。其三,根据“素质-应激模型”<sup>[44]</sup>,部分个体具有脆弱性素质,更容易受到环境中风险因素的影响。研究者们发现人格特征会影响着家庭风险因素对青少年行为问题的影响。如 Mabbe 等的研究发现:父母心理控制对低宜人性青少年的外化行为问题的预测更强,对高神经质青少年的内化行为问题预测更为显著<sup>[45]</sup>。Zhou 等的研究发现,神经质个体更容易在父母婚姻冲突的影响下出现情绪不安全感,而外向型人格的个体更容易在情绪不安全感的作下出现网络成瘾<sup>[40]</sup>。

#### 4 青少年网络游戏成瘾的家庭干预研究

在以往关于网络成瘾的干预研究中,多采用个体、团体等不同干预模式,采用认知行为、动机激发等不同咨询与治疗理论,对青少年网络成瘾行为的干预进行了大量探索;其中以团体干预模式及认知行为疗法为主导,并呈现多模式多理论相融合的趋势<sup>[46]</sup>。随着社会对青少年网络游戏障碍的关注,相关的干预研究也在增加<sup>[47]</sup>。但目前的大部分干预主要针对青少年本人进行<sup>[48-49]</sup>。

当前针对网络游戏障碍(IGD)的家庭干预研究并不多。在网络成瘾(IAD)的干预研究中,家庭干预方面的研究数量也远不及个体治疗<sup>[48]</sup>。但是已有的干预研究发现,家庭干预其实是一个非常有效的方法。如 Park 等人运用家庭疗法对一例患有网络成瘾和人际困扰的青年进行干预,取得了良好的干预效果。他们认为,广泛分析原

生家庭问题和家庭沟通模式对治疗网络成瘾是十分必要的<sup>[50]</sup>。Apisitwasana 等人的一项研究发现,通过学校干预和家庭干预来提升学生的自我控制能力,可以降低青少年的游戏成瘾。该干预研究充分论证了家庭监管对于预防青少年游戏成瘾行为以及提升自我调控能力的重要性<sup>[51]</sup>。我国刘勤学和方晓义等研究者将多家庭团体疗法引入到网络成瘾的干预中,并且取得了显著的治疗效果,该干预方案通过减少父母高而不合理的期望,帮助青少年寻找适当的方式满足其对于能力和亲情的需要,来间接治疗青少年的网络游戏成瘾。通过该种方式的干预,青少年的上网时长明显缩短,家长对青少年上网行为的满意度也明显上升,更重要的是将青少年网络成瘾的比例从 100%减少到 4.8%,3 个月后随访,比例为 11.1%<sup>[52]</sup>。

#### 5 建议与对策

##### 5.1 对开展相关研究的建议

通过对家庭风险与青少年网络游戏障碍的文献梳理可以发现:首先,家庭风险是影响青少年网络游戏成瘾的关键因素。父母自身的不良状态、不和谐的亲子关系、消极的教养方式等家庭风险因素会削弱青少年对网络游戏的抵御能力,增强其成瘾的风险。其次,单一的家庭风险不一定导致青少年网络游戏成瘾,家庭风险对网络游戏成瘾的影响可能存在累积效应。再次,家庭风险会导致青少年的心理需求得不到满足,引发青少年社交领域的风险,从而进一步增加其沉迷网络游戏的风险。最后,运用家庭干预相关方案可以提升青少年的心理健康,降低其网络游戏成瘾的发生率。

国内外研究者在青少年网络游戏成瘾的家庭风险方面已经有了较丰富的积累,但仍有一些不足。首先,研究方法上,过度依赖问卷调查,对网络游戏成瘾的研究需要更系统和更有针对性的多种研究方法的支持。其次,研究视角上,多考察某单一的家庭风险因素对青少年网络行为的影响,家庭风险因素的累积效应及其对青少年网络游戏障碍的影响机制需要进一步厘清。再次,研究主题上,已有研究大多数仍聚焦于网络成瘾这一宽泛的主题,未来研究者需要更全面更深刻地理解网络游戏行为。最后,在对青少年网络游戏成瘾

的家庭风险因素的认定上还存在一些争议,而且这些研究大多来自国外被试家庭,由于文化差异的存在,一些结论是否适用于中国家庭还需进一步验证,应在未来开拓更多本土化的研究。

## 5.2 预防青少年网络游戏成瘾的对策

随着互联网的发展,网络游戏已经成为青少年的一种重要休闲娱乐方式,通过一味禁止其接触网络游戏来避免其沉迷网络游戏的做法并不科学。如何引导青少年合理网络游戏,预防其出现成瘾才是需要深思的现实问题。研究证实了家庭因素对青少年网络游戏成瘾的重要影响,因此家庭也必然是预防青少年网络游戏成瘾的第一防线。新时代的家长应积极学习科学的家庭教育知识,不断提高自身的教养能力,营造良好的家庭环境,建立亲密的亲子关系,尽量减少对孩子不利的家庭风险因素,并引导孩子在现实中满足基本心理需求;学校可通过家长会、家长学校等渠道提升家长们的科学素养,纠正其错误的教育理念与行为,帮助其建立科学的教育理念和教养方式;利用家校通、微信群、家长会等多种渠道宣传家庭教育的重要性以及网络游戏成瘾危害和辨别等科学知识;班主任和各科任老师应及时就学生的心理与行为方面的表现与家长取得沟通,共同提高孩子的心理素质,预防其沉迷网络游戏。社区工作者可积极通过各种工作平台向家庭宣传家庭教育知识,可以印发网络游戏引导的宣传手册分发给青少年家庭,可以邀请相关专家进行家庭教育讲座。政府应制定适当的倾斜政策,加强弱势家庭的帮扶工作,协助弱势家庭解决孩子长期缺课或辍学的问题,加强对家长的宣导与教育,提升孩子对学习生活的动力。此外,还应通过电视、网络、报纸等媒介加大对家教家风建设的宣传力度,督促学校、社区尽快落实家庭教育指导工作,提升全社会的家庭教育素养。

## 参考文献:

- [1] Mak K K, Ho S Y, Thomas G N, et al. Family structure, parent-child conversation time and substance use among Chinese adolescents[J]. *Bmc Public Health*, 2010(1): 503-510.
- [2] 6C51 Gaming disorder, International classification of disease 11th Revision[S/OL]. (2018-07-18) [2019-01-18]. [https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http://](https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362)
- [3] Kuss D J, Griffiths M D, Binder J F. Internet addiction in students: Prevalence and risk factors[J]. *Computers in Human Behavior*, 2013(3):959-966.
- [4] Starcevic V, Aboujaoude E. Internet addiction: reappraisal of an increasingly inadequate concept[J]. *CNS Spectrums*, 2017(1):7-13.
- [5] 刘亚娜,高英彤.论网络游戏对青少年法律意识的影响[J].*教育研究*,2013(4):82-88.
- [6] Wartberg L, Kriston L, Kramer M, et al. Internet gaming disorder in early adolescence: Associations with parental and adolescent mental health[J]. *European Psychiatry*, 2017, 43:14-18.
- [7] Hawi N S, Samaha M, Griffiths M D. Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement[J]. *Journal of Behavioral Addictions*, 2018(1):70-78.
- [8] Lam L T, Peng Z W. Effect of Pathological Use of the Internet on Adolescent Mental Health[J]. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 2010(10):901-906.
- [9] Griffiths M D. Problematic technology use during adolescence: Why don't teenagers seek treatment? [J]. *Education and Health*, 2015(1):6-9.
- [10] Yen J Y, Liu T L, Wang P W, et al. Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility [J]. *Addictive Behaviors*, 2017, 64:308-313.
- [11] Mihara S, Higuchi S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of internet gaming disorder: A systematic review of the literature[J]. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 2017(7):425-444.
- [12] 胡谏萍,严正,喻承甫,等.中美青少年网络成瘾的比较研究[J].*华南师范大学学报(社会科学版)*, 2012(5):54-60.
- [13] Kraemer H C, Lowe K K, Kupfer D J. To your health: How to understand what research tells us about risk [J]. *Journal of the American Medical Association*, 2005(18):2365-2366.
- [14] Li D, Zhang W, Li X, et al. Stressful life events and adolescent Internet addiction: The mediating role of psychological needs satisfaction and the moderating role of coping style [J]. *Computers in Human Behavior*, 2016, 63:408-415.
- [15] Chiu S, Lee J Z, Huang D H. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan[J]. *CyberPsychology & Behavior*, 2004(5):571-581.

- [16] 田云龙,喻承甫,刘毅,等.父母婚姻冲突与青少年网络游戏成瘾:有调节的中介模型[J].教育测量与评价,2017(4):40-47.
- [17] Rehbein F, Baier D. Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction: A 5-year longitudinal study [J]. *Journal of Media Psychology*, 2013(3):118-128.
- [18] Wayne R, David L, Jennifer H, et al. Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia—results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing [J]. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 2016(1):887-898.
- [19] Choo H, Sim T, Liau A K F, et al. Parental Influences on Pathological Symptoms of Video-Gaming Among Children and Adolescents: A Prospective Study [J]. *Journal of Child and Family Studies*, 2015(5):1429-1441.
- [20] Schneider L A, King D L, Delfabbro P H. Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review [J]. *Journal of Behavioral Addictions*, 2017(3):321-333.
- [21] Zhu J, Wei Z, Yu C, et al. Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth [J]. *Computers in Human Behavior*, 2015, 50:159-168.
- [22] Lam, Lawrence T. Parental mental health and Internet Addiction in adolescents [J]. *Addictive Behaviors*, 2015, 42:20-23.
- [23] Liau A K, Choo H, Li D, et al. Pathological video-gaming among youth: A prospective study examining dynamic protective factors [J]. *Addiction Research & Theory*, 2015(4):301-308.
- [24] Kim K, Kim K. Internet Game Addiction, Parental Attachment, and Parenting of Adolescents in South Korea [J]. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 2015(6):366-371.
- [25] Schimmenti A, Guglielmucci F, Barbasio C, et al. Attachment disorganization and dissociation in virtual worlds: A study on problematic Internet use among players of online role playing games [J]. *Clinical Neuropsychiatry*, 2012(5):187-195.
- [26] Kwon J H, Chung C S, Lee J. The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games [J]. *Community Mental Health Journal*, 2011(1):113-121.
- [27] Schimmenti A, Passanisi A, Gervasi A M, et al. Insecure attachment attitudes in the onset of problematic Internet use among late adolescents [J]. *Child psychiatry & human development*, 2014(5):588-595.
- [28] Sofia V, Cecilia Å, Charlotta H, et al. Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples [J]. *Addictive Behaviors*, 2016, 61:8-15.
- [29] Binyuan S, Chengfu Y, Wei Z, et al. Father-Child Longitudinal Relationship: Parental Monitoring and Internet Gaming Disorder in Chinese Adolescents [J]. *Frontiers in Psychology*, 2018(9):1-10.
- [30] Jeong E J, Kim D H. Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction [J]. *Cyberpsychology Behavior & Social Networking*, 2011(4):213-221.
- [31] Ramirez E R, Norman G J, Rosenberg D E, et al. Adolescent screen time and rules to limit screen time in the home [J]. *Journal of Adolescent Health*, 2011(4):379-385.
- [32] Evans G W, Li D, Whipple S S. Cumulative risk and child development [J]. *Psychological Bulletin*, 2013(6):1342-1396.
- [33] 李董平,周月月,赵力燕,等.累积生态风险与青少年网络成瘾:心理需要满足和积极结果预期的中介作用 [J]. *心理学报*, 2016(12):1519-1537.
- [34] Whipple S S. Cumulative risk and child development. [J]. *Psychological Bulletin*, 2013(6):1342-1396.
- [35] Forehand R, Biggar H, Kotchick B A. Cumulative Risk Across Family Stressors: Short- and Long-Term Effects for Adolescents [J]. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 1998(2):119-128.
- [36] Buehler C, Gerard J M. Cumulative family risk predicts increases in adjustment difficulties across early adolescence [J]. *Journal of Youth and Adolescence*, 2013(6):905-920.
- [37] Dunst C J, Hamby D W. Effects of Cumulative Family Risk Factors on American Students' Academic Performance [J]. *Online Submission*, 2016(2):150-154.
- [38] 邓林园,方晓义,万晶晶,等.大学生心理需求及其满足与网络成瘾的关系 [J]. *心理科学*, 2012(1):123-128.
- [39] 张锦涛,刘勤学,邓林园,等.青少年亲子关系与网络成瘾:孤独感的中介作用 [J]. *心理发展与教育*, 2011(6):641-647.
- [40] Zhou Y, Li D, Jia J, et al. Interparental conflict and adolescent internet addiction: The mediating role of emotional insecurity and the moderating role of big five

- personality traits[J]. *Computers in Human Behavior*, 2017, 73:470-478.
- [41] Erel O, Burman B. Interrelatedness of marital relations and parent-child relations: A meta-analytic review[J]. *Psychological Bulletin*, 1995(1):108-132.
- [42] 田云龙,喻承甫,刘毅,等.父母婚姻冲突与青少年网络游戏成瘾:有调节的中介模型[J].*教育测量与评价*, 2017(4):40-47.
- [43] Li J, Li D, Jia J, et al. Family functioning and internet addiction among adolescent males and females: A moderated mediation analysis[J]. *Children & Youth Services Review*, 2018, 91:289-297.
- [44] Rosenthal R. On the social psychology of the psychological experiment: the experimenter's hypothesis as unintended determinant of experimental results[J]. *American Scientist*, 1963(2):268-283.
- [45] Mabbe E, Soenens B, Vansteenkiste M, et al. Do personality traits moderate relations between psychologically controlling parenting and problem behavior in adolescents? [J]. *Journal of Personality*, 2015(3):381-392.
- [46] 方晓义,刘璐,邓林园,等.青少年网络成瘾的预防与干预研究[J].*心理发展与教育*, 2015(1):100-107.
- [47] King D L, Delfabbro P H. Prevention and Policy Related to Internet Gaming Disorder[J]. *Current Addiction Reports*, 2017(1):1-9.
- [48] Yeun Y R, Han S J. Effects of Psychosocial Interventions for School-aged Children's Internet Addiction, Self-control and Self-esteem: Meta-Analysis[J]. *Healthcare Informatics Research*, 2016(3):217-230.
- [49] Sakuma H, Mihara S, Nakayama H, et al. Treatment with the Self-Discovery Camp (SDiC) improves Internet gaming disorder[J]. *Addictive Behaviors*, 2017, 64:357-362.
- [50] Park T Y, Kim S, Lee J. Family therapy for an Internet-addicted young adult with interpersonal problems[J]. *Journal of Family Therapy*, 2014(4):394-419.
- [51] Apisitwasana N, Perngarn U, Cottler L B. Effectiveness of school and family-based interventions to prevent gaming addiction among grades 4-5 students in Bangkok, Thailand[J]. *Psychology Research & Behavior Management*, 2018(11):103-115.
- [52] Liu Q X, Fang X Y, Yan N, et al. Multi-family group therapy for adolescent Internet addiction: Exploring the underlying mechanisms[J]. *Addictive Behaviors*, 2015, 42:1-8.

## Adolescent Internet Gaming Addiction and Its Intervention from Perspective of Family Risk

YIN Xiayun, YU Bingyang, ZHAO Wenye

(School of Education, Hunan University of Science and Technology, Xiangtan 411201, China)

**Abstract:** The high incidence of internet gaming addiction has constituted a grave threat to the world public health, and family is the hotbed for adolescents' addiction to online games. Previous studies have revealed the adverse effects of family risks and its accumulation on adolescents' internet gaming addiction. The role of family intervention in preventing and treating adolescents' addiction to internet gaming has become increasingly prominent. On the basis of reviewing the relevant research at home and abroad, this paper analyzes the influence of family risk factors on internet gaming addiction of adolescents and its mechanism and intervention. Future researchers should carry out more localized research, do more targeted research on internet gaming addiction rather than relying solely on the framework of internet addiction. Research methods need to be more systematic. The cumulative effect of family risk factors and its impact mechanism on adolescents' internet gaming addiction need to be further clarified. In the prevention and intervention of the phenomenon, measures should be taken to control and deal with family risk factors.

**Key words:** internet gaming addiction; family risk; cumulative ecological risk; adolescent

(责任校对 朱正余)