

doi:10.13582/j.cnki.1674-5884.2021.03.008

父母心理困扰对青少年网络游戏成瘾的影响及其路径

尹霞云, 先桂瑶

(湖南科技大学 教育学院, 湖南 湘潭 411201)

摘要:为探讨父母心理困扰、亲子关系、青少年基本心理需求与青少年网络游戏成瘾的关系,采用凯斯勒心理困扰量表、亲子亲合问卷、基本心理需求量表与网络游戏成瘾量表对816名中学生及其父母进行问卷调查。结果显示:父母心理困扰会正向预测青少年网络游戏成瘾;亲子关系与青少年基本心理需求在父母心理困扰对青少年网络游戏成瘾的影响之间有链式中介作用。基于以上结果,父母应注重对自身心理健康的维护,并在积极改善亲子关系的基础上进一步找出满足青少年心理需求的方法,以有效预防和干预青少年网络游戏成瘾。

关键词:青少年;父母心理困扰;亲子关系;基本心理需求;网络游戏成瘾

中图分类号:G44 **文献标志码:**A **文章编号:**1674-5884(2021)03-0039-07

1 问题提出

网络游戏成瘾指个体不能控制地、过度地、强迫性地玩网络游戏,造成生理、心理与社会功能受损^[1]。根据第47次中国互联网络发展状况统计报告,我国网民规模接近10亿,其中,学生成为占比最高的网民群体,比例高达21.0%;网络游戏用户达5.18亿,占网民整体的52.4%^[2]。前人研究表明,网络游戏成瘾会给青少年带来许多负面影响,例如焦虑、忧郁、失眠、学习下降等^[3-4]。因此,考察青少年网络游戏成瘾的影响因素及作用机制,对预防与干预青少年网络游戏成瘾有着重要意义。

父母心理困扰指父母受内外因素的影响,在工作和生活中不定期地出现烦躁、迷茫、抑郁等消极情绪和不良心态,具体包含自我认知、情绪表达和行为方式方面的困境与干扰,或对家庭、事业、婚姻等层面的不良心理反应^[5]。已有研究表明,父母心理困扰会影响青少年的心理状态与内外化

问题。Krain等研究者发现,父母心理困扰会正向预测儿童青少年的焦虑程度^[6]。Eisenberg等人研究也证实了父母在与孩子的互动中表现出较高的消极情绪时,他们的孩子会表现出更弱的社会能力和理解能力,进而产生更多的敌意与内外化问题^[7]。因此,因父母心理困扰而出现身心发展受阻的青少年,很可能长期通过网络游戏来发泄情绪、满足自己的需求,从而达到自我内部平衡,如此长时间地沉溺于网络游戏很可能导致网络游戏成瘾。基于此,本研究提出假设1:父母心理困扰对青少年网络游戏成瘾具有正向预测作用。

亲子关系影响着青少年的健康成长。研究发现,网络游戏成瘾的青少年与父母关系质量明显低于未成瘾青少年^[8],亲子关系是青少年网络游戏成瘾的一个重要影响因素^[9]。Anderson等人提出“溢出假说”,认为父母的情绪和行为会迁移到亲子关系中,父母的良好情绪会促进亲子关系

收稿日期:2021-01-07

基金项目:湖南省教育科学规划重点资助项目(XJK19AXL003)

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。

和谐,进而有助于青少年身心健康^[10]。根据这一理论,当父母出现心理困扰时,很难对孩子采取适当的教养方式和正确行为引导,亲子关系很可能出现隔阂甚至破裂,进而增加青少年网络游戏成瘾的风险。据此,本研究提出假设2:亲子关系在父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾之间起中介作用。

Deci和Ryan提出了基本心理需要理论(Basic Psychological Needs Theory, BPNT),指出人类有能力(competence)、亲缘(relatedness)、自主(autonomy)三种内在需求^{[11][23]}。这三种需求会与个体所处的社会环境之间进行辩证,社会环境如阻碍了基本心理需求,个体便会去寻找衍生品或补偿品,从而使个体防御性地适应社会环境^{[11][23]}。近年来,研究者普遍认为青少年基本心理需求直接或间接地影响了青少年网络游戏成瘾^[12-13]。我们可以推测,当父母自身受焦虑、抑郁、痛苦等情绪困扰时,很难悉心照顾到孩子的诉求与需要,因而青少年将网络游戏当作满足基本心理需求的补偿品。所以,本研究提出假设3:青少年基本心理需求在父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾之间起中介作用。

有研究者认为,亲子关系是心理需求满意度的重要预测因素^[14]。根据Bowlby的依恋理论,青少年与父母的不安全依恋会减少他们的情感温暖、社会支持和安全感的体验,从而青少年会渴望通过其他方式获得支持,例如网络游戏^[15]。积极的亲子关系会为青少年提供一个好的家庭环境,这有助于提高他们的心理需求满意度,而消极的亲子关系可能会减少青少年对情感温暖和社会支持的感知机会^[16-17]。相比于心理状态良好的父母,处于心理困扰状态的父母普遍存在不良情绪并且会更关注自己的情绪与感受^[18],进而不利于亲子关系质量的提高,从而影响青少年基本心理需要的满足,最终导致青少年网络游戏成瘾。据此,本研究提出假设4:亲子关系和青少年基本心理需求在父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾之间起链式中介作用。

综上所述:本研究拟系统地考察父母心理困扰、亲子关系和青少年基本心理需求对青少年网络游戏成瘾的影响,以及亲子关系和青少年基本心理需求在父母心理困扰和青少年网络游戏成瘾之间的中介作用,以期对青少年网络游戏成瘾的

预防和干预工作提供理论指导和实证依据。

2 对象和方法

2.1 被试

从湖南省长沙市、岳阳市、湘潭市的5所中学中方便抽取18个班级,对青少年及其家长进行问卷调查。共发放问卷950份,收回有效问卷817份。青少年被试年龄为 14.76 ± 1.58 岁。其中,男生526名(64.4%),女生291名(35.6%);初一167人(20.4%),初二145人(17.8%),高一231人(28.3%),高二274(33.5%)。家长被试中,母亲463名(56.7%),父亲354名(43.3%)。

2.2 工具

凯斯勒心理困扰量表。采用Kessler等人^[19]开发、徐凌忠等人^[20]修订的中文版《凯斯勒心理困扰量表(The Kessler Psychological Distress scale)》,由父母进行报告。共有10个题项,采用5点计分,得分越高表示父母心理健康状况越差。该量表的Cronbach's α 系数为0.926。

基本心理需求量表。采用Gagné^[21]编制、喻承甫等人^[12]修订的中文版《基本心理需求量表(Basic Psychological Needs Scale)》,由青少年进行报告。共有21个题项,采用5点计分,得分越高表示基本心理满足水平越高。该量表的Cronbach's α 系数为0.846。

亲子亲合问卷。采用Olson等人^[22]编制、张文新等人^[23]修订的《家庭适应与亲合评价量表(Family Adaption and Cohesion Evaluation Scales)》,由青少年进行报告。分问卷各有10个题项,采用5点计分,得分越高,表示与父母的亲合程度越高,亲子关系越好。该问卷包括测查内容完全相同的父亲/母亲两个分问卷,父亲分问卷、母亲分问卷的Cronbach's α 系数同为0.725,两个分问卷总的Cronbach's α 系数为0.826。

网络游戏成瘾量表。采用Gentile^[24]编制、魏昶等人^[25]修订的《病态电子游戏使用问卷(Pathological Video Game Use Questionnaire)》,由青少年进行报告。该量表共11个题项,采用3点计分,得分越高代表网络游戏成瘾倾向越严重。该问卷的Cronbach's α 系数为0.843。

2.3 数据处理与分析

采用SPSS26.0对数据进行共同方法偏差检验、各变量描述性统计分析和相关分析等。其中,

Process 程序的 Bootstrap 中介效应检验可较准确地提供中介效应置信区间^[26],是目前广泛推荐使用的中介效应分析方法^[27]。

3 结果

3.1 共同方法偏差控制与检验

本研究中的数据均来自学生和学生父母的自我报告,可能存在共同方法偏差。因此采用 Harman 单因素法检验共同方法偏差效应。检验结果表明,特征值大于 1 的因子共有 13 个,第一

个因子的方差解释率为 16%,远小于临界值 40%,不存在严重的共同方法偏差。

3.2 各变量描述性统计

如表 1 所示,青少年网络游戏成瘾与青少年基本心理需求、亲子关系呈显著负相关,与父母心理困扰呈显著正相关。亲子关系与父母心理困扰呈显著负相关,青少年基本心理需求与亲子关系呈显著正相关。青少年基本心理需求与父母心理困扰呈显著负相关。

表 1 研究中变量的平均数(M)、标准差(SD)及相关系数

变量	M	SD	父母心理困扰	青少年基本心理需求	亲子关系	青少年网络游戏成瘾
父母心理困扰	25.337	5.496	1			
青少年基本心理需求	69.695	10.046	-0.273	1		
亲子关系	32.823	6.808	-0.207	0.384	1	
青少年网络游戏成瘾	2.803	2.150	0.188	-0.217	-0.243	1

注: * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

3.3 父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾的关系:链式中介效应检验

相关分析结果符合进一步对父母心理困扰和青少年网络游戏成瘾进行中介效应检验的统计学要求。接下来使用 Process 程序执行 Bootstrap 的中介效应检验,使用专门进行链式中介模型检验的模型 6。另外,经过独立样本 t 检验与单因素 ANOVA 检验发现,青少年的性别与年龄段(初中生/高中生)、父母身份(父或母)会对父母心理困扰、青少年基本心理需求、亲子关系和青少年网络游戏成瘾产生影响,因此,本研究中将青少年性别、年级段和家长身份作为协变量进行控制。

回归分析结果显示(如表 2),父母心理困扰显著正向预测青少年网络游戏成瘾($\beta = 0.118, p < 0.001$),假设 1 得到验证。将亲子关系和青少年基本心理需求纳入回归方程后,父母心理困扰负向预测亲子关系($\beta = -0.190, p < 0.001$)和青少年基本心理需求($\beta = -0.187, p < 0.001$);亲子关系正向预测青少年基本心理需求($\beta = 0.347, p < 0.001$),负向预测网络游戏成瘾($\beta = 0.126, p < 0.001$);青少年基本心理需求负向预测青少年网络游戏成瘾($\beta = -0.113, p < 0.01$)。

中介效应量分析结果(如图 1)显示,亲子关系和基本心理需求在父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾间的中介效应显著,总的标准化中介效

应值为 0.053。中介效应具体由三条路径产生的间接效应组成。父母心理困扰→亲子关系→青少年网络游戏成瘾形成的间接效应 1(效应值 0.024),父母心理困扰→青少年基本心理需求→青少年网络游戏成瘾形成的间接效应 2(效应值 0.021),父母心理困扰→亲子关系→青少年基本心理需求→青少年网络游戏成瘾形成的间接效应 3(效应值 0.007),3 个间接效应占总效应的比值分别为 14.1%,12.4%,4.3%,且以上间接效应的 95%置信区间均不包含 0,表明 3 个间接效应均达到显著水平,研究假设 2,3,4 均得到验证。

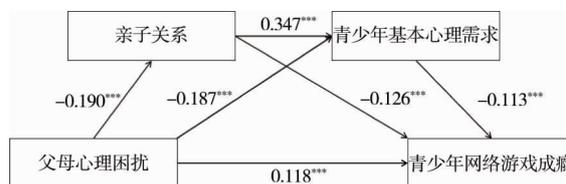


图 1 中介效应检验路径图

4 讨论

4.1 父母心理困扰对青少年网络游戏成瘾的影响

本研究探讨了父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾的关系及其内部作用机制。研究发现,父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾呈显著正相

关,父母心理困扰能显著预测青少年网络游戏成瘾,这与以往对青少年网络游戏成瘾的研究结果一致^[28-30],验证了假设1。研究结果支持了生态系统理论与“认知—行为”模型,家庭是个体社会化的第一个场所,是影响个体发展最基本的微系统^[31],而父母则作为微观环境中主要角色,对青少年的影响是直接而有力的,当父母被自身情绪所困时,则很难保持良好的状态去教养孩子^[32]。

同时,父母所表现出来的抑郁、社交焦虑和物质依赖将会促进青少年病理性网络使用^[33]。此外,父母的过高期望也会影响父母的心理状态。“望子成龙,望女成凤”的思想不仅会让父母面对孩子的成长显得更加焦虑,也会提升孩子的压力与挫败感,这种根深蒂固的文化影响也会成为青少年网络游戏成瘾的原因之一。

表2 各变量间回归关系的分析

回归方程		拟合指数			回归系数显著性	
结果变量	预测变量	<i>R</i>	<i>R</i> ²	<i>F</i>	β	<i>t</i>
亲子关系		0.367	0.135	30.097		
	性别				0.078	1.083
	年级段				-0.293	-4.101***
	父母身份				0.470	6.795***
	父母心理困扰				-0.190	-5.610***
青少年基本心理需求		0.439	0.192	36.703		
	性别				-0.021	-0.301
	年级段				-0.146	-2.083*
	父母身份				-0.150	-2.169*
	父母心理困扰				-0.187	-5.574***
青少年网络游戏成瘾		0.450	0.202	32.499		
	性别				0.714	-10.304***
	年级段				0.025	0.359
	父母身份				0.086	1.252
	父母心理困扰				0.118	3.498***
	亲子关系				-0.126	-3.455***
	青少年基本心理需求				-0.113	-3.175**

注:模型中各变量均经过标准化处理,控制变量都进行了虚拟变量处理:性别,0=男,1=女;年级段,0=初中生,1=高中生;父母身份,0=父亲,1=母亲。

4.2 亲子关系和青少年基本心理需求在父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾间的中介作用

研究结果显示,父母心理困扰能通过亲子关系和青少年基本心理需求的中介作用对青少年网络游戏成瘾产生影响。

与以往研究结果一致,亲子关系是青少年网络游戏成瘾的重要影响因素,良好的亲子关系会让青少年感受到自己是被亲人所接纳的^[34-35],此研究结果验证了假设2。当父母在工作与生活中不定期出现烦躁、迷茫、抑郁等消极情绪和负心态时,很可能会激发不太理想的育儿方式,这可能会影响与孩子的相处,导致亲子关系恶化^[36]。有研究表明,抑郁症状高的父母往往更易怒,与孩子

进行消极和敌对的互动,通过强迫而不是协商来管教孩子^[35,11],加之青少年正处于叛逆时期,亲子矛盾激化,加大了网络游戏成瘾风险。

自我决定理论认为,人必须满足三种根本性心理需要,即自主性需要、胜任需要和归属需要,如果现实环境中不能满足这些需要,个体将会适应不良或转向其他环境寻求满足^[36]。相比亲子关系良好的青少年,频繁的家庭冲突与针锋相对会让青少年缺乏安全感和归属感,所感知的亲情关爱较少,他们的心理需求得不到满足,从而会极力渴求自我平衡。网络游戏本身的诸多特点正好弥补了三种根本性的需要,网络游戏世界带给青少年的心理满足与情绪发泄将会强化其上网行为,过度依赖最终会

导致网络游戏成瘾^[18]。相反,亲子关系良好的青少年会有更强的自主适应性与更好的人际关系,更关注现实世界的事物与感受,网络游戏对其的诱惑力相对减少。

研究发现,青少年基本心理需求在父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾之间起着中介作用,验证了假设3。家庭系统理论认为,家庭关系之间的平衡与自主性是孩子健康适应与发展的必要条件。它认为家庭成员是互相影响的互动系统。相对于心理状态良好的父母,处于心理困扰中的父母因自我价值感不足、亲缘关系受挫、不安全的依恋等而产生焦虑、抑郁、痛苦等情绪^[18],父母可能通过控制他们的孩子来减少消极情绪^[36],而这会挫败孩子的基本心理需求,导致孩子出现问题行为^[37]。因父母心理困扰导致心理需求得不到满足、情绪受到压抑的青少年,网络游戏便成为他们情绪发泄的出口或满足需求的主要方式。

本研究证实了亲子关系和青少年基本心理需求在父母心理困扰与青少年网络游戏成瘾之间的链式中介作用。当父母心理状态良好时,便有着稳定的情绪状态与豁达的心态去处理与孩子相处的各种事件,他们会尊重孩子的想法、理解孩子的行为,给予孩子适当的自主权,从而培养出良好的亲子关系。而良好的亲子关系能让孩子的能力、自主、关系等心理需求得到更好的满足,激励和保护他们更积极、更健康地生活,因而其对网络游戏不会过分依赖。相反,当父母自身处于情绪困扰和行为混乱时,没有精力维护良好的亲子关系,因此也照顾不到青少年的基本心理需求。青少年在现实生活中的心理需求得不到适当满足,就更有可能通过虚拟的网络游戏去寻求替代性满足,因而更容易出现网络游戏成瘾。

5 教育启示

5.1 父母要注意维护自身心理健康

青少年网络游戏成瘾不是青少年的个体问题,而是一个家庭问题。父母的心理健康对孩子的身心健康有着重要影响作用。消极悲观的父母很难养育出积极健康的孩子。父母应重视维护自身的心理健康,积极地面对工作和生活。当工作或生活中遇到困难时,应积极思考解决方案,保持健康的生活方式,给孩子树立积极向上的榜样。心理状态难以调适时,可以考虑寻求心理咨询师、

心理医生等心理专业人士的疏导和建议。同时,父母作为孩子的模仿对象和学习榜样,应该自觉抵御网络游戏的诱惑,合理规划手机使用时间。

5.2 父母要积极提升亲子关系质量

维护和提升亲子关系质量是一门学问,需要父母认真学习并实践。进入青少年期,孩子的身心都有了较大的变化,父母应积极调整和孩子的相处模式,提升亲子关系质量。首先,父母要学会放下权威的“领导者”角色,更多化身“朋友”身份,在日常的交流和相处中更多尊重孩子,保持亲密关系。同时,在原则范围之内,尽可能给予步入青少年期的孩子选择权和私人空间。再者,父母要学会管理情绪,主动和孩子进行良性的沟通。除此之外,换位思考与相互理解是亲子相处必不可少的环节,青少年渴望被尊重和重视,成为孩子可诉说的对象很重要。最后,鼓励、表扬、拥抱是表达爱的有效方式,这会让孩子切实感受到父母对自己的爱,进而拉近亲子距离。

5.3 家庭要重视对青少年心理需求的满足

在预防青少年网络游戏成瘾中,父母要转变家庭功能、传统父母身份的观念。青少年心理需求得不到满足的原因之一包括传统观念中的父母身份,在传统观念中父母对孩子来说是居高临下的权威象征,“父母教,须敬听;父母责,须顺承;父母呼,应勿缓;父母命,行勿懒”,表达父母关爱,往往是“爱之深,责之切”。但其实,过分强调父母的要求和需要往往会压迫孩子内心的真实感受与诉求,进而引发青少年行为或心理问题。父母与孩子交流与相处的过程中,应尽量尊重和了解孩子的想法或行为,如有不妥当的地方,可以采用商量、沟通、引导的方式取代责、打、骂,用正确的、温暖的行为和言语来传达爱,营造温馨的家庭环境,进而满足青少年的心理需求,这是预防青少年网络游戏成瘾的根本。

5.4 学校要加强对家庭教育的指导

学校可通过家长会、讲座、家庭访谈等方式宣传家庭教育的重要性,推送有关情绪调节和教养方式的杂志文章与专家视频,提升家长的情绪管理和教养能力,为家长提供实用科学的心理调理方式与教育建议;同时,学校可开展相关的团体辅导或班会,让同学们在活动中相互交流与学习如何抵制网络游戏的诱惑,如何正确与父母沟通,提高亲子关系质量,进而降低青少年网络游戏成瘾

的风险。对于因家庭关系导致基本心理需求满足程度较低的青少年,学校和家庭成员应与其父母积极谈话,或找心理咨询师引导,有针对性地化解亲子间的矛盾与隔阂。

参考文献:

- [1] YU C, LI X, ZHANG W. Predicting Adolescent Problematic Online Game Use from Teacher Autonomy Support, Basic Psychological Needs Satisfaction, and School Engagement: A 2-Year Longitudinal Study[J]. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2015(4): 228-233.
- [2] 第47次中国互联网络发展状况统计报告[R]. 中国互联网络信息中心, 2021.
- [3] OSTOVAR S, ALLAHYAR N, AMINPOOR H, et al. Internet Addiction and Its Psychosocial Risks (Depression, Anxiety, Stress and Loneliness) among Iranian Adolescents and Young Adults: A Structural Equation Model in a Cross-sectional Study[J]. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2016(3): 257-267.
- [4] KIRBY A, JONES C, COPELLO A. The Impact of Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Mmorpgs) on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use[J]. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2014(1): 36-51.
- [5] 吴晗. 社会工作者心理困扰问题与对策研究[D]. 西安: 西北大学, 2018.
- [6] KRAIN A L, KENDALL P C. The Role of Parental Emotional Distress in Parent Report of Child Anxiety[J]. *Journal of Clinical Child Psychology*, 2000(3): 328-335.
- [7] EISENBERG N, GERSHOFF E T, FABES R, et al. Mother's Emotional Expressivity and Children's Behavior Problems and Social Competence: Mediation Through Children's Regulation[J]. *Developmental Psychology*, 2001(4): 475-490.
- [8] 佐斌, 马红宇. 青少年网络游戏成瘾的现状研究——基于十省市的调查与分析[J]. *华中师范大学学报(人文社会科学版)*, 2010(4): 117-122.
- [9] 张婷丹, 喻承甫, 许倩, 等. 亲子关系与青少年网络游戏成瘾: 自尊的中介作用[J]. *教育测量与评价(理论版)*, 2015(2): 40-44.
- [10] ANDERSON E R. The Effect of Family Relationships on Adolescent Development during Family Reorganization[J]. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 1992(2/3): 178-199.
- [11] DECI E L, RYAN R M. The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior[J]. *Psychological Inquiry*, 2000(4): 227-268.
- [12] 喻承甫, 张卫, 曾毅茵, 等. 青少年感恩、基本心理需要与病理性网络使用的关系[J]. *心理发展与教育*, 2012(1): 83-90.
- [13] ALLEN J J, ANDERSON C A. Satisfaction and Frustration of Basic Psychological Needs in the Real World and in Video Games Predict Internet Gaming Disorder Scores and Well-Being[J]. *Computers in Human Behavior*, 2018, 84: 220-229.
- [14] KOCAYORUK E. The Perception of Parents and Well-Being of Adolescents: Link with Basic Psychological Need Satisfaction[J]. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2012, 46: 3624-3628.
- [15] BOWLBY J. Attachment and Loss: Retrospect and Prospect.[J]. *American Journal of Orthopsychiatry*, 2010(4): 664-678.
- [16] LEVIN K A, CURRIE C. Family Structure, Mother-Child Communication, Father-Child Communication, and Adolescent Life Satisfaction[J]. *Health Education*, 2010(3): 152-168.
- [17] BRASSELL A A, ROSENBERG E, PARENT J, et al. Parent's Psychological Flexibility: Associations with Parenting and Child Psychosocial Well-Being[J]. *Journal of Contextual Behavioral Science*, 2016(2): 111-120.
- [18] SCHARF M, GOLDNER L. "If You Really Love Me, You Will Do/Be...": Parental Psychological Control and Its Implications for Children's Adjustment[J]. *Developmental Review*, 2018, 49: 16-30.
- [19] KESSLER R C, ANDREWS G, COLPE L J, et al. Short Screening Scales to Monitor Population Prevalences and Trends in Non-Specific Psychological Distress[J]. *Psychological Medicine*, 2002(6): 959-976.
- [20] 徐凌忠, 王建新, 孙辉, 等. Kessler 10 在我国的首次应用研究及其重要意义[J]. *卫生软科学*, 2005(6): 410-412.
- [21] GAGNÉ M. The Role of Autonomy Support and Autonomy Orientation in Prosocial Behavior Engagement[J]. *Motivation and Emotion*, 2003(3): 199-223.
- [22] OLSON D H, SPRENKLE D H, RUSSELL C S. Circumplex Model of Marital and Family Systems: I. Cohesion and Adaptability Dimensions, Family Types, and Clinical Applications[J]. *Family Process*, 1979(1): 3-28.
- [23] 张文新, 王美萍. 青少年的自主期望, 对父母权威

- 的态度与亲子冲突和亲合[J]. 心理学报, 2006(6): 868-876.
- [24] GENTILE D. Pathological Video-Game Use among Youth Ages 8 To 18: A National Study[J]. Psychological Science, 2009(5): 594-602.
- [25] 魏昶, 许倩, 孙国健, 等. 留守儿童感戴、应对方式与网络游戏成瘾的关系[J]. 中国临床心理学杂志, 2014(5): 804-807.
- [26] 温忠麟, 叶宝娟. 有调节的中介模型检验方法: 竞争还是替补? [J]. 心理学报, 2014(5): 714-726.
- [27] 方杰, 张敏强. 中介效应的点估计和区间估计: 乘积分布法、非参数 Bootstrap 和 MCMC 法[J]. 心理学报, 2012(10): 1408-1420.
- [28] REHBEIN F, BAIER D. Family-, Media-, and School-related Risk Factors of Video Game Addiction[J]. Journal of Media Psychology, 2013(3): 118-128.
- [29] LAM L T. Parental Mental Health and Internet Addiction in Adolescents [J]. Addictive Behaviors, 2015, 42: 20-23.
- [30] 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.
- [31] 王建平, 喻承甫, 刘莎, 等. 家庭亲密度、抑郁与青少年网络游戏成瘾的关系: COMT 基因 rs737866 多态性的调节效应[J]. 兰州大学学报(社会科学版), 2020(4): 143-149.
- [32] 尹霞云, 余彬杨, 赵温也. 青少年网络游戏成瘾及其干预: 家庭风险的视角[J]. 当代教育理论与实践, 2019(5): 17-23.
- [33] DAVIS R A. A Cognitive-behavioral Model of Pathological Internet Use [J]. Computers in Human Behavior, 2001(2): 187-195.
- [34] 赵宝宝, 金灿灿, 邹泓. 青少年亲子关系, 消极社会适应和网络成瘾的关系: 一个有中介的调节作用[J]. 心理发展与教育, 2018(3): 353-360.
- [35] 邓林园, 方晓义, 伍明明, 等. 家庭环境, 亲子依恋与青少年网络成瘾[J]. 心理发展与教育, 2013(3): 305-311.
- [36] DE HAAN A D, SOENENS B, DEKOVIC M, et al. Effects of Childhood Aggression on Parenting during Adolescence: The Role of Parental Psychological Need Satisfaction[J]. Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology, 2013(3): 393-404.
- [37] SOENENS B, VANSTEENKISTE M. Theoretical Upgrade of the Concept of Parental Psychological Control: Proposing New Insights on the Basis of Self-determination Theory[J]. Developmental Review, 2010(1): 74-99.

Effects of Parental Psychological Distress on Adolescents' Internet Gaming Addiction and Its Path

YIN Xiayun, XIAN Guiyao

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

Abstract: In order to explore the relationship between parental psychological distress, parent-child relationship, adolescents' basic psychological needs and adolescents' internet gaming addiction, 817 middle school students and their parents were investigated by way of Kessler Psychological Distress Scale, parent-child bond questionnaire, basic psychological needs scale and internet gaming addiction scale. The results show that: (1) Parental psychological distress positively predicts adolescent internet gaming addiction; (2) Parent-child relationship and adolescents' basic psychological needs have a chain mediating effect on adolescents' internet gaming addiction. Based on the above results, parents should pay attention to the maintenance of their own mental health, actively improve the quality of parent-child relationship, carefully observe and meet the children's psychological needs, in order to effectively prevent and intervene adolescents' internet gaming addiction.

Key words: adolescents; parental psychological distress; parent-child relationship; basic psychological needs; internet gaming addiction

(责任校对 莫秀珍)