

家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的影响： 有调节的中介模型

尹霞云, 娄梦程, 余彬杨

(湖南科技大学 教育学院, 湖南 湘潭 411201)

摘要:为探讨家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的影响及其作用机制,采用问卷法对885名青少年的家庭累积风险、基本心理需求、情绪性人格特质及网络游戏成瘾进行调查,并构建了一个有调节的中介模型,分析基本心理需求的中介作用和情绪性人格特质的调节作用。结果显示:家庭累积风险能够显著正向预测青少年网络游戏成瘾;基本心理需求在家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的影响路径中起到部分中介作用;情绪性人格特质调节了家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的直接预测作用以及基本心理需求的中介作用。

关键词:青少年网络游戏成瘾;家庭累积风险;基本心理需求;情绪性人格特质

中图分类号:G44

文献标志码:A

文章编号:1674-5884(2023)01-0045-08

1 问题提出

中国互联网络信息中心发布的第50次《中国互联网络发展状况统计报告》显示,截至2022年6月,我国网民规模为10.51亿,其中10到19岁的青少年网民群体占比为13.5%;我国网络游戏用户规模达5.52亿,占网民整体的52.6%^[1]。近年来,随着互联网普及率逐年上升,青少年沉迷网络游戏的现象屡见不鲜,成瘾者荒废学业、社会功能受损乃至违法犯罪的例子比比皆是,目前网络游戏成瘾已成为亟待解决的青少年行为问题之一。

网络游戏成瘾(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^[2]。IGD会在很大程度上损害青少年的心理健康,并导致其学业不良以及不良的生活方式;同时,网络游戏占用了青少年大量的学习时间,使他们的专注力严重受损,长此以往很可能会增加其

罹患精神疾病的概率^[3]。家庭风险因素是指在家庭环境中能够增加儿童及青少年不良发展后果的概率的相关因素^[4]。前人研究表明,家庭风险因素对青少年网络游戏成瘾具有显著的不利影响,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^[5]。

根据累积生态风险理论(Cumulative Risk Theory),青少年仅仅经历单一的风险因素并不一定导致身心的不良发展,但是如果有多种风险因素叠加在一起,那么出现不良后果的概率将成倍地增加^[4]。既往研究表明,多种风险因素累积可能导致青少年出现语言发展障碍、认知损害、学业不良、网络成瘾等各种心理和行为问题的概率成倍增加^[6-8]。因此,本研究认为家庭风险的累积可能导致青少年网络游戏成瘾的发生率增加。

自我决定理论(Self-Determination Theory, SDT)认为,个体存在三种与生俱来的心理需求——胜任、自主和关系需求,这三种需求在被满足时会增强自我激励和心理健康,当受挫时会导

收稿日期:2022-09-28

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。

致积极性和幸福感减弱;个体的基本动力在于寻求心理需要的满足,倘若周围环境无法为满足个体心理需求创造良好条件,则会削弱个体的内在动机、自我调节和幸福感^[9]。因此,如果青少年家庭累积风险指数较高,则个体的基本心理需求很可能得不到应有的满足,个体将出现适应不良等情况,或者会转向其他方面寻求满足^[10]。由此,个体很有可能转向虚拟的网络游戏世界去寻求现实生活中得不到的心理满足,以此保持心理状态的健康与平衡。相关的实证研究发现,基本心理需求在外界环境和个体心理之间起中介作用^[11]。另一研究也发现,累积生态风险可以通过降低基本心理需要的满足进而增加青少年网络成瘾^[7]。据此,本研究推断,家庭累积风险会导致青少年在寻求基本心理需求的满足时受挫,进而诱发网络游戏成瘾现象,即基本心理需求可能是家庭累积风险与青少年网络游戏成瘾之间的中介变量。

个体-环境交互作用理论认为,个体的行为问题是外在环境消极影响和个体人格特质因素交互作用的结果^[12]。Young的研究表明,网络成瘾的个体具备独特的人格特质^[13],国内学者也发现人格特质对网络成瘾倾向有着显著的影响^[14]。情绪性人格特质对应着大五人格(Big-Five)中的神经质维度,它包括紧张焦虑、关心别人对自己的看法和自我评价低三个方面^[15]。既往研究发现,患有网络成瘾的青少年在神经质上的得分明显要高于正常个体,而且性格更加孤僻内向,容易产生抑郁情绪^[16]。另有研究发现个体的羞怯情绪可以正向预测网络成瘾,即羞怯情绪高的个体患网络成瘾的可能性更大,且羞怯情绪很大程度上会导致个体的基本心理需求得不到满足,最终导致网络成瘾^[17]。由此可以推断,在同样的家庭累积风险因素作用下,相较于情绪比较稳定的个体,高情绪性人格特质水平的青少年往往处于基本心理需求满足较低的状态,这样的个体更容易沉迷网络世界从而出现网络游戏成瘾。因此本研究假设,情绪性人格特质能调节家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的影响。

综上,本研究提出的假设如下,并据此构建了一个家庭累积风险导致青少年网络成瘾的中介调节效应模型,如图1所示。

H1:家庭累积风险对青少年的网络游戏成瘾具有正向的预测作用。

H2:基本心理需求在家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的预测间起中介作用。

H3:情绪性人格特质调节了“家庭累积风险—基本心理需求—网络游戏成瘾”路径中的前半条路径。

H4:情绪性人格特质调节了“家庭累积风险—网络游戏成瘾”的直接路径。

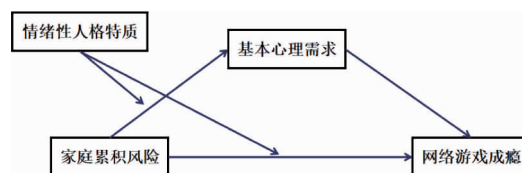


图1 带调节的中介假设模型

2 对象与方法

2.1 被试

本研究采用方便取样,在湖南省岳阳市、长沙市、湘潭市的5所中学进行调查,共收回933份问卷,剔除内容缺失的问卷后,留下问卷885份,有效率94.6%。被试年龄为12—18岁($M=14.7$ 岁, $SD=1.7$ 岁),男生564人(63.7%),女生321人(36.3%);初一年级204人(23.1%),初二年级160人(18.1%),高一年级236人(26.7%),高二年级285人(32.2%)。

2.2 工具

2.2.1 家庭累积风险问卷

根据以往研究,选取家庭环境中与青少年网络游戏成瘾密切相关的9种高风险因素来构建家庭累积风险指数,有风险编码为1,无风险编码为0^[4,7]。各个风险因素的具体计算方式如下:

(1)家庭类型。用一个项目测量,即“家里哪些人住在一起?”(可多选)。没有与亲生父母共同生活视为有风险。

(2)父母婚姻状况。用一个项目测量,即“父母的婚姻状况如何?”。父母已婚视为无风险。

(3)父母受教育程度。用两个项目分别测量。父母二人受教育程度均在“高中/中专/职中”以下视为有风险。

(4)父母行为控制。采用Wang等人的“行为控制分量表”测量^[18],使用5点计分。风险界定标准:低于第25百分位数,视为有风险。量表的 α 系数为0.901。

(5)父母心理控制。采用Wang等人的“心理控制分量表”测量^[18],使用5点计分。风险界定

标准:高于第75百分位数,视为有风险。量表的 α 系数为0.925。

(6)家庭经济困难。采用“家庭经济压力量表”测量^[19],共4个项目,使用5点计分。风险界定标准:高于第75百分位数,视为有风险。量表的 α 系数为0.800。

(7)亲子关系。采用“父母和同伴依恋问卷(简版)”中的父子依恋和母子依恋两个分问卷来测量^[20],各有10个题目,使用5点计分。风险界定标准:低于第25百分位数,视为有风险。量表的 α 系数为0.827。

(8)心理困扰。采用“凯斯勒心理困扰量表”测量,共10个项目,使用5点计分。根据项目总分将心理健康状况分级:10~15分(1级,良好),16~21分(2级,一般),22~29分(3级,较差),30~50分(4级,差)。父母的心理健康状况处于3、4级视为有风险。量表的 α 系数为0.926。

(9)父母严厉管教。采用Straus等人的“亲子冲突解决策略量表中文版”的心理攻击和体罚两个分量表^[21],共11个题目,采用0~7级评分,得分越高代表近一年内父母对子女的严厉管教行为越频繁。风险界定标准:高于第75百分位数,视为有风险。量表的 α 系数为0.876。

2.2.2 网络游戏成瘾问卷

魏昶等人在Gentile的病理性视频游戏使用问卷基础上编制出用于检测IGD的病理性网络游戏使用问卷^[22]。该问卷共11个项目,采用3点记分,根据Gentile的建议对得分进行重新编码后计算总分,分数越高表示有更强的IGD倾向。量表的 α 系数为0.790。

2.2.3 基本心理需求问卷

采用Gagné的一般需要满足量表(General Need Satisfaction Scale, GNSS),测量人们在日常

生活中的自主需求、胜任需求和关系需求的满足情况^[23]。该量表共21个项目,采用5点计分,得分越高代表被试的基本心理需要满足程度越高。量表的 α 系数为0.827。

2.2.4 中学生人格五因素问卷

采用邹泓修订的《中学生人格五因素问卷》中的情绪性分量表^[15],共10个项目,采用5点计分,得分越高代表个体情绪性人格特质越明显。该量表的 α 系数为0.79,说明此问卷具有较高的信度。

2.3 数据处理

首先计算家庭累积风险指数,该指数为被试在9种因子上的风险因素划分结果(1=有风险,0=无风险)的总和;随后,使用SPSS 21.0对数据进行描述性统计和相关分析,最后通过PROCESS对数据进行有调节的中介效应检验。

2.4 共同方法偏差检验

本研究使用自我报告法对家庭累积风险、基本心理需求、情绪性人格特质、青少年网络游戏成瘾进行测量,考虑到可能存在共同方法偏差,因此进行了Harman单因子检验,对所有项目进行未旋转的主成分因素分析,结果显示最大的因子载荷量为10.52%,未超过40%,表明本研究不存在严重的共同方法偏差。

3 研究结果

3.1 变量均值、标准差和相关系数

各变量均值、标准差和相关系数如表1所示。家庭累积风险与青少年网络游戏成瘾和情绪性人格特质显著正相关,与基本心理需求的满足显著负相关;青少年网络游戏成瘾与情绪性人格特质显著正相关,与基本心理需求的满足显著负相关;情绪性人格特质与基本心理需求的满足存在显著负相关。

表1 变量均值、标准差和相关系数($n=885$)

变量	M $\pm$ SD	1	2	3	4
1 家庭累积风险	2.09 $\pm$ 1.50	1			
2 青少年网络游戏成瘾	0.25 $\pm$ 0.19	0.256***	2		
3 基本心理需求	3.32 $\pm$ 0.48	-0.29***	-0.18***	3	
4 情绪性人格特质	2.88 $\pm$ 0.65	0.14***	0.18***	-0.41***	4

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

3.2 基本心理需求的中介效应检验

在控制性别、年级、生源地的条件下,检验基

本心理需求在家庭累积风险和青少年网络游戏成瘾中的中介作用,结果如表2所示:家庭累积风险

对青少年网络游戏成瘾的预测作用是显著的($\beta = 0.20, p < 0.001$),且在加入了中介变量后,这一直接预测作用依然显著($\beta = 0.18, p < 0.001$)。家庭累积风险对基本心理需求的负向预测作用显著($\beta = -0.19, p < 0.001$),基本心理需求对青少年网

络游戏成瘾的负向预测作用也显著($\beta = -0.13, p < 0.001$)。结果显示,家庭累积风险和青少年网络游戏成瘾之间存在一个中介变量——基本心理需求,中介效应 0.02,95% 的 Bootstrap 置信区间为 $[0.01, 0.04]$,中介效应占总效应的 12.64%。

表2 基本心理需求中介作用的回归分析

回归方程($n=885$)		拟合指标			系数显著性	
预测变量	结果变量	R	R^2	$F(df)$	β	t
性别	网络游戏成瘾	0.40	0.16	42.82*** (4)	-0.61	-9.38***
年级					0.02	1.21
生源地					0.05	0.86
家庭累积风险					0.20	6.62***
性别	基本心理需求	0.27	0.07	18.31*** (4)	-0.01	-0.13
年级					-0.05	-2.66**
生源地					-0.23	-3.29***
家庭累积风险					-0.19	-5.89***
性别	网络游戏成瘾	0.42	0.17	38.54*** (5)	-0.62	-9.49***
年级					0.01	0.83
生源地					0.02	0.40
家庭累积风险					0.18	5.73***
基本心理需求					-0.13	-4.25***

注:性别为虚拟变量,0代表男生,1代表女生,表中为男生人数和比例。

3.3 有调节的中介模型检验

在控制性别、年级、生源地的条件下,对有调节的中介模型进行检验,结果见表3:将情绪性人格特质放入模型中,家庭累积风险与情绪性人格特质的乘积项对青少年网络游戏成瘾及基本心理

需求的预测作用均显著(网络游戏成瘾: $\beta = -0.18, p < 0.01$;基本心理需求: $\beta = 0.07, p < 0.05$),说明情绪性人格特质不仅在家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的直接预测中起调节作用,而且可以调节家庭累积风险对基本心理需求的预测作用。

表3 情绪性人格特质调节效应的回归分析

回归方程($n=885$)		拟合指标			系数显著性	
预测变量	结果变量	R	R^2	$F(df)$	β	t
性别	网络游戏成瘾	0.45	0.20	38.25*** (6)	0.06	0.98
年级					-0.05	-2.60**
生源地					-0.20	-3.12**
家庭累积风险					-0.14	-4.78***
情绪性人格特质					-0.35	-11.55***
家庭累积风险×情绪性人格特质					0.07	2.36*
性别	基本心理需求	0.44	0.19	30.74*** (6)	-0.64	-9.99***
年级					0.01	0.99
生源地					0.02	0.39
家庭累积风险					0.17	5.48***
情绪性人格特质					0.10	3.23**
家庭累积风险×情绪性人格特质					-0.18	-2.80**

将情绪性人格特质按正负一个标准差分为高低组($M \pm SD$),进一步进行简单斜率分析。由图3、图4可知,随着被试情绪性水平的提高,家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的正向预测作用逐渐减弱($\text{simple slope}_{\text{低}} = 0.2633, t = 5.6535, P < 0.000; \text{simple slope}_{\text{高}} = 0.0842, t = 1.9447, P < 0.0521$);与此同时,家庭累积风险对基本心理需求的负向预测作用也随之下降($\text{simple slope}_{\text{低}} = -0.2243, t = -4.8952, P < 0.000; \text{simple slope}_{\text{高}} = -0.0745, t = -1.7260, P < 0.0847$)。

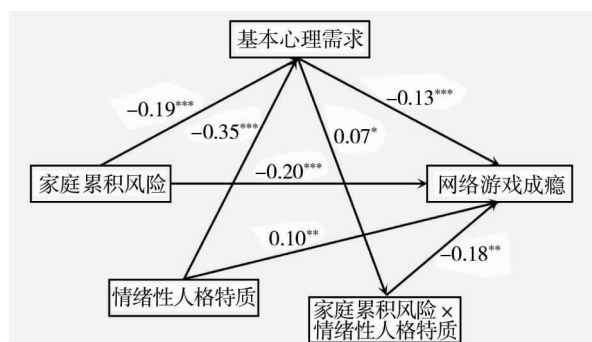


图2 有调节的中介效应

注: * $P < 0.05$, ** $P < 0.01$, *** $P < 0.001$ 。

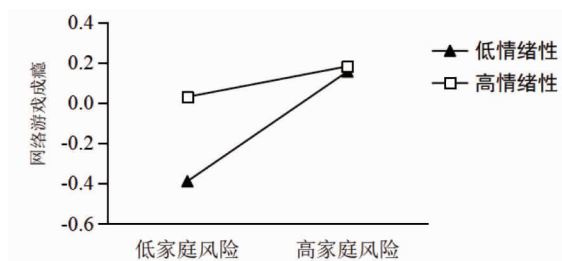


图3 情绪性人格特质在家庭累积风险与网络游戏成瘾之间的调节作用

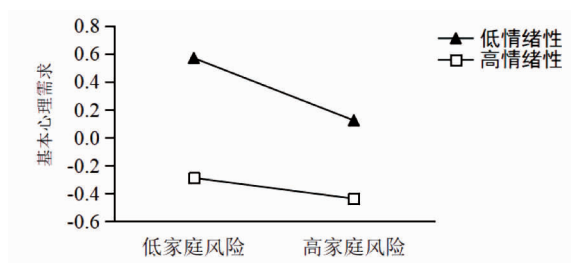


图4 情绪性人格特质在家庭累积风险与基本心理需求之间的调节作用

4 结论与讨论

4.1 家庭累积风险显著正向预测青少年网络游戏成瘾

前人已有许多研究表明累积风险与不良行为

结果之间存在显著正相关^[4,10,22],本研究将这一结论进一步扩展到具体的网络游戏成瘾领域,考察家庭累积风险与网络游戏成瘾二者的关系,研究结果证实了家庭累积风险能够显著正向预测青少年网络游戏成瘾。这一研究结果支持了家庭系统理论的主要观点,该理论认为家庭成员之间的活动是相互作用的,强调整个家庭对个体行为影响的重要性^[24]。同时,这一研究结果也支持了Davis提出的病理性互联网使用的认知行为模型,该模型认为个体所处环境是导致个体网络成瘾的重要原因^[25]。在成年离家之前,青少年群体在家庭这个环境系统里所处的时间最久,当青少年出现网络游戏成瘾等行为问题时,我们不仅需要从青少年自身寻找可能的成瘾原因,还需要考虑与青少年个体密切相关的家庭系统是否存在诱因,例如亲子关系、父母心理困扰、父母教养方式等因素,倘若家庭系统中存在的风险因素越多,此时身处其中的青少年出现网络游戏成瘾现象的可能性会越高。

4.2 基本心理需求的中介作用

此外,本研究还发现,基本心理需求在家庭累积风险与青少年网络游戏成瘾的关系中起到部分中介作用。该研究结果也符合累积生态风险影响的“梯度效应”,即随着生态风险的不断增加,青少年的基本心理需求满足的程度会随之下降^[7]。这也意味着,如果个体所处环境中存在的累积风险越高,那么其基本心理需求的满足程度就会越低,从而会导致个体的心理健康水平下降,个体也就更容易出现网络游戏成瘾等行为问题。本研究发现基本心理需求与青少年网络游戏成瘾之间呈现显著的负相关,这与以往的研究结论一致^[26]。这表明,如果个体的基本心理需求满足程度较低,那么他们可能会试图从网络世界里探寻能够满足自身心理需求的途径。在网络游戏中,赢得挑战满足了个体的能力需求;在游戏世界中结交朋友则满足了个体的关系需求。一旦青少年发现自己能够通过网络游戏得到心理需求的满足,那么这种在现实生活中受挫从而转向网络世界寻求安慰的行为就得到了强化,这会促使个体将使用网络变成主要的生活方式,最终导致网络游戏成瘾^[27-29]。

本研究认为,家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾倾向的作用机制有两条,一是通过直接途

径正向预测网络游戏成瘾;二是通过家庭累积风险降低基本心理需求这一间接途径实现的,基本心理需求在这个过程中起到了一个类似于“桥梁”的中介作用,既体现了与家庭累积风险的关系,又反映了与网络游戏成瘾的关系。综上,本研究验证了环境因素(家庭累积风险)可以通过影响内在心理过程(基本心理需求),进而影响个体的最终发展结果(网络游戏成瘾)。以往研究也发现如果个体的基本心理需求得不到及时的满足,个体就可能产生网络成瘾倾向^[7,17]。但本研究将基本心理需求的中介作用拓展到家庭累积风险与青少年网络游戏成瘾这一具体领域的关系中,再一次为此提供了具体的实证研究结果和新的研究视角。

4.3 情绪性人格特质的调节作用

研究结果表明,情绪性人格特质不仅能够在家家庭累积风险与网络游戏成瘾的直接关系中起调节作用,而且还能够对“家庭累积风险—基本心理需求—网络游戏成瘾”这一中介效应的前半路径起调节作用,这与以往的研究结果一致^[7,30]。这表明家庭累积风险对于个体基本心理需求及网络游戏成瘾的预测作用会随着个体情绪性人格特质的提高而增加,即高情绪性人格特质在家庭累积风险与基本心理需求及网络游戏成瘾的关系中起到了“催化剂”的作用。这一结果也表明情绪性人格特质是一种风险因素^[31]。情绪性人格特质的调节作用主要体现在两个方面。首先,情绪性人格特质得分高的个体情绪波动大,很容易受到外界的影响,对各种刺激都反应强烈而且情绪被唤起之后久久难以平复,因此容易导致不良的心理健康问题;其次,这种人格特质具有性格敏感、自我评价低、性格孤僻等特点,这些不可避免会影响到个体的人际交往,而现实中失败的社会交往会迫使个体转向虚拟的网络交往以获取满足感和愉悦感,长期如此会导致个体现实生活中的人际交往更加糟糕,这种恶性循环会导致消极的行为结果。累积生态风险理论发现,一种风险会增加另一种风险的影响^[4]。因此,情绪性人格特质(风险因素)会“放大”或“强化”家庭累积风险(风险因素)对基本心理需求及网络游戏成瘾的负面影响。当高情绪性人格特质的个体同时具有高家庭累积风险时,网络游戏成瘾的可能将大大增加,这是一种“雪上加霜”的调节模式。由此,

如果青少年个体的情绪性人格特质较高,那么他们有可能更多地选择网络游戏作为心理压力的宣泄途径。

5 研究启示与不足

本研究考察了家庭累积风险与青少年网络游戏成瘾,据此构建了一个有调节的中介模型。该模型既回答了家庭累积风险如何影响青少年网络游戏成瘾这一问题,又回答了家庭累积风险对青少年网络游戏成瘾的直接预测作用和基本心理需求的中介作用在何种条件下更为显著的问题,对于拓展家庭领域的风险因素与个体心理健康及行为问题之间关系的研究具有积极意义,同时也有助于构建更加完善的网络游戏成瘾产生及发展模式。此外,该模型还可以为科学预防青少年网络游戏成瘾提供一些切实可行的建议。

首先,从家庭层面来说,父母需要重视家庭环境对青少年成长过程中心理和行为的影响,努力营造良好的家庭氛围,保持和谐亲密的亲子关系,减少家庭中潜在的风险因素;同时,家长需要加强与青少年之间的沟通交流,了解青少年当前的基本心理需求,并引导其通过恰当合理的方式来满足自身心理需求,从而减少其向虚拟的网络世界寻求精神满足的可能性,以便降低网络游戏成瘾风险。其次,从学校层面来说,校方应该努力营造家校联合统一战线的良好氛围,可通过家访、家长会等渠道转变某些家长错误的教育观念,帮助他们提升教育素养,建立正确有效的教育方式;同时,学校也有必要在校内开展一些关于网络成瘾危害的主题班会、讲座等科普教育活动,使青少年认识到不良网络使用的恶果,引导他们养成正确健康的网络使用习惯。不论是家长还是学校,都需要根据学生个体的独特性采取相契合的教育方式,对于那些高情绪性人格的学生,父母及教师需要对其给予更多的关注和支持,帮助其解决自身的烦恼,改变其已有的不良行为方式,从产生成瘾问题的源头出发,降低其网络成瘾可能性。最后,从社区层面来说,社区工作者可以利用社区宣传栏板报、印发宣传手册等形式向青少年家庭宣传家庭教育知识,帮助青少年父母提升家庭教育素养和能力;也可以利用儿童节、父亲节、母亲节等节假日契机举办亲子活动,加强亲子间沟通,增进亲子感情,融洽家庭氛围;同时,还可以在社区定

期进行网络游戏成瘾的心理普查工作,对有网络游戏成瘾倾向的青少年,主动走访沟通,协助家长引导孩子的网络游戏行为。

本研究也存在一些不足之处,需要在未来的研究中加以改进。首先,家庭风险因素的代表性有待完善,本研究中所列举的9种风险并不能完全概括青少年成长过程中家庭环境中所存在的风险因素,未来对于家庭风险因素的研究还需要进一步完善。其次,青少年网络游戏成瘾样本的代表性不够强,未来的研究可以从多个城乡中学的初一至高三分别采样,即青少年网络游戏成瘾的样本中这6个年级都要纳入在内。最后,未来的研究可以考察更多与网络游戏成瘾相关的风险因素和保护因素,有助于全面了解其作用机制,以便更好地对其进行预防和干预。

参考文献:

- [1] 第50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,2022.
- [2] 6C51 Gaming disorder, International classification of disease 11th revision [EB/OL]. (2018-07-18) [2019-01-18]. <https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362>.
- [3] KING D L, DELFABBRO P H. The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence [J]. Journal of abnormal child psychology, 2016 (8): 1635-1645.
- [4] EVANS G W, LI D, WHIPPLE S S. Cumulative risk and child development [J]. Psychological bulletin, 2013 (6): 1342-1396.
- [5] CHIU S, LEE J Z, HUANG D H. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan [J]. Cyber Psychology & behavior, 2004(5): 571-581.
- [6] 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.
- [7] 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.
- [8] 熊俊梅,海曼,黄飞,等.家庭累积风险与青少年心理健康的关系——心理资本的补偿效应和调节效应[J].心理发展与教育,2020(1): 94-102.
- [9] 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.
- [10] SHELDON K M, ABAD N, HINSCH C. A two-process view of Facebook use and relatedness need-satisfaction: disconnection drives use, and connection rewards it [J]. Psychology of Popular Media Culture, 2011(4): 766-775.
- [11] RYAN R M, DECI E L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being [J]. American psychologist, 2000(1): 68-78.
- [12] LERNER R M, LERNER J V, ALMERIGI J, et al. Dynamics of Individual $\leftrightarrow$ Context Relations in Human Development: A Developmental Systems Perspective. In J. C. Thomas, D. L. Segal, & M. Hersen (Eds.). Comprehensive Handbook of Personality and Psychopathology [M]. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Inc, 2006.
- [13] YOUNG K, PISTNER M, O'MARA J, et al. Cyber disorders: The mental health concern for the new millennium [J]. Cyberpsychology & behavior, 1999(5): 475-479.
- [14] 贺金波,祝平平,聂余峰,等.人格对网络成瘾的影响及其心理机制综述[J].中国临床心理学杂志,2017(2): 221-224.
- [15] 邹泓,张春妹.中学生的人格五因素,感知的社会支持与自尊的关系[J].北京师范大学学报(社会科学版),2006(4): 44-52.
- [16] 王建国,张国富,祁富生,等.青少年网络成瘾的影响因素分析[J].中国健康心理学杂志,2009(2): 187-188.
- [17] 李响.高中生羞怯与网络成瘾的关系:社会支持与心理需求的中介作用[D].哈尔滨:哈尔滨师范大学,2015.
- [18] WANG Q, POMERANTZ E M, CHEN H. The role of parents' control in early adolescents' psychological functioning: A longitudinal investigation in the United States and China [J]. Child development, 2007(5): 1592-1610.
- [19] 王建平,李董平,张卫.家庭经济困难与青少年社会适应的关系:应对效能的补偿,中介和调节效应[J].北京师范大学学报(社会科学版),2010(4): 22-32.
- [20] RAJA S N, MCGEE R, STANTON W R. Perceived attachments to parents and peers and psychological well-being in adolescence [J]. Journal of youth and adolescence, 1992(4): 471-485.
- [21] STRAUS M A, HAMBY S L, FINKELHOR D, et al. Identification of child maltreatment with the Parent-

- Child Conflict Tactics Scales: Development and psychometric data for a national sample of American parents [J]. *Child abuse & neglect*, 1998 (4): 249-270.
- [22] 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.
- [23] GAGNE M. The role of autonomy support and autonomy orientation in prosocial behavior engagement[J]. *Motivation and emotion*, 2003(3): 199-223.
- [24] BOWEN M. The use of family theory in clinical practice [J]. *Comprehensive psychiatry*, 1966(5): 345-374.
- [25] DAVIS R A. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use[J]. *Computers in human behavior*, 2001(2): 187-195.
- [26] 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.
- [27] 高文斌, 陈祉妍. 网络成瘾病理心理机制及综合心理干预研究[J]. *心理科学进展*, 2006(4): 596-603.
- [28] KAEDEFELT W D. Problematising excessive online gaming and its psychological predictors[J]. *Computers in Human Behavior*, 2014(31): 118-122.
- [29] RYAN R M, RIGBY C S, PRZYBYLSKI A. The motivational pull of video games: A self-determination theory approach [J]. *Motivation and emotion*, 2006 (4): 344-360.
- [30] 李念, 刘可智, 雷威, 等. 抑郁症基本心理需求满意度的特点及与人格的相关性研究[J]. *医学与哲学 (B)*, 2017(12): 58-61.
- [31] OEMEL J, OLDEHINKEL A J, BRILMAN E I. The interplay and etiological continuity of neuroticism, difficulties, and life events in the etiology of major and subsyndromal, first and recurrent depressive episodes in later life[J]. *American Journal of Psychiatry*, 2001 (6): 885-891.

Effect of Family Cumulative Risks on Adolescents' Online Game Addiction: a Moderated Mediating Model

YIN Xiayun, LOU Mengcheng, YU Binyang

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

Abstract: In order to explore the effects of family cumulative risks on adolescents' online game addiction and its mechanism, 885 teenagers did questionnaires investigate the family cumulative risks, basic psychological needs, emotional personality traits, and online game addiction. A moderated mediation model is constructed to examine the mediating effects of basic psychological needs and the moderating effect of emotional personality traits. It's shown that: (1) family cumulative risks have a significant positive predictive effect on adolescents' online game addiction; (2) basic psychological needs play a partial mediating role in the relationship between family cumulative risks and adolescents' online game addiction; (3) emotional personality traits moderate the direct predictive effect of family cumulative risk on adolescents' online game addiction and the mediating effect of basic psychological needs.

Key words: adolescents' online game addiction; family cumulative risks; basic psychological needs; emotional personality traits

(责任校对 朱春花)