

孤独感、家庭功能对青少年网络游戏沉迷的影响：问卷调查和实证研究

刘鑫洋, 张东军*

新乡医学院心理学院, 河南 新乡

收稿日期: 2024年5月29日; 录用日期: 2024年7月10日; 发布日期: 2024年7月17日

摘要

目的: 了解青少年的网络游戏沉迷情况, 探讨其与孤独感、家庭功能之间的关系。方法: 以随机抽取的363名河南省的青少年作为研究对象, 年龄在12~18岁之间, 采用青少年游戏沉迷问卷、家庭亲密度与适应性量表和UCLA孤独量表进行问卷调查, 采用SPSS 22.0进行独立样本t检验、方差分析、相关分析、中介效应分析等。结果: (1) 青少年的网络游戏沉迷水平在性别、游戏年限、年龄各个水平上差异不显著($P > 0.05$), 在游戏时间上差异显著($P < 0.05$)。 (2) 青少年网络游戏沉迷与亲密度($r = -0.683, P < 0.01$)和适应性($r = -0.664, P < 0.01$)因子存在显著负相关, 与孤独感存在显著的正相关($P < 0.01$)。 (3) 亲密度和适应性在孤独感和游戏沉迷之间起部分中介作用(效果量 = 0.343, $P < 0.001$)。结论: 每日游戏时间越长, 青少年的网络游戏沉迷水平就越高; 青少年在家庭中感受到的亲密度和适应性程度越高, 孤独感水平越低, 网络游戏沉迷水平就越低; 孤独感既可以直接影响青少年网络游戏沉迷, 也可以通过亲密度和适应性发挥影响作用。

关键词

青少年, 游戏沉迷, 孤独感, 亲密度, 适应性

Influence of Loneliness and Family Function on Teenagers' Online Game Addiction: Questionnaire Survey and Empirical Research

Xinyang Liu, Dongjun Zhang*

School of Psychology, Xinxiang Medical University, Xinxiang Henan

Received: May 29th, 2024; accepted: Jul. 10th, 2024; published: Jul. 17th, 2024

*通讯作者。

文章引用: 刘鑫洋, 张东军(2024). 孤独感、家庭功能对青少年网络游戏沉迷的影响: 问卷调查和实证研究. 心理学进展, 14(7), 307-315. DOI: 10.12677/ap.2024.147482

Abstract

Objective: To investigate the addiction of adolescents to online games, and to explore the relationship between online game addiction and loneliness and family functioning. **Methods:** A total of 363 adolescents aged 12~18 years were randomly selected from Henan Province as the research subjects, and the questionnaires were conducted using the Adolescent Game Addiction Questionnaire, the Family Closeness and Adaptability Scale and the UCLA Loneliness Scale, and SPSS 22.0 was used for independent samples t-test, analysis of variance, correlation analysis, and mediating effect analysis. **Results:** (1) There was no significant difference in the level of online game addiction among adolescents in terms of gender, number of years of play, and age ($P > 0.05$), but there was a significant difference in game time ($P < 0.05$). (2) There was a significant negative correlation between online game addiction and intimacy ($r = -0.683, P < 0.01$) and adaptability ($r = -0.664, P < 0.01$), and a significant positive correlation with loneliness ($P < 0.01$). (3) Intimacy and adaptability partially mediated the relationship between loneliness and game addiction (effect amount = 0.343, $P < 0.001$). **Conclusion:** The longer the daily gaming time, the higher the level of online game addiction among adolescents; the higher the degree of intimacy and adaptability that adolescents feel in their families, the lower the level of loneliness, and the lower the level of online game addiction; loneliness can directly affect teens' online game addiction, but it can also play an influential role through intimacy and adaptability.

Keywords

Adolescents, Game Addiction, Loneliness, Intimacy, Adaptability

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

《第5次全国未成年人互联网使用情况调查报告》显示,2022年我国未成年网民规模已突破1.93亿,互联网普及率高达97.2%,网上从事游戏类活动的比例达到67.8%,并且未成年人的触网时间呈现明显的“低龄化”趋势。在如今互联网高度普及化的时代,身为“数字原住民”的青少年接触网络游戏的机会大幅提高,并且青少年的神经系统并未发展完全,爱好追求新鲜刺激的事物、自我控制能力较差,因此极易出现网络游戏成瘾问题。网络游戏成瘾是指个体不能有效控制自己,过度或强迫性地玩网络游戏而造成的生理、心理及社会功能受损的一种非正常在线行为(靳康悦等,2024),网络游戏成瘾会对青少年的身心发展造成许多不良影响,其中包括兴趣减退、情绪波动较大、学业成绩减退、与他人冲突增多、性格孤僻、心理易紧张、焦虑、不安等。青少年作为国家未来的栋梁之材,正处于人生发展的关键阶段,关注青少年的网络游戏成瘾与沉迷问题至关重要。

目前对于家庭功能的定义学术界并没有统一的界定。Olson (Olson, 2000)提出,家庭功能是家庭成员之间的情感纽带以及通过合适的共同技巧去改变权力结构、角色关系和规则应对情境和发展压力的能力。池丽萍、辛自强(池丽萍,辛自强,2001)等人认为家庭功能(family functioning)是衡量家庭系统运行状况的重要标志,也是影响家庭成员心理发展的深层变量之一,对于青少年的身心健康具有重要的影响。在青少年的成长过程中,家长的角色起着至关重要的责任(王若晗等,2019),其中青少年与父母的关系、亲密度、情感交流等方面都会对青少年的成长有影响(先桂瑶,2021)。在2019年的调查中发现,沉迷网络游戏的孩

子平时感受到不被尊重、缺乏自由、家长经常唠叨的比例更高,过度用网比正常用网的未成年人的比例高。这说明沉迷网络游戏的青少年的家庭生活往往更缺乏民主氛围。青少年在成长过程中出现的问题可能反映了家庭成员关系中的“问题”,应充分认识到家庭功能对杜绝青少年网络游戏成瘾的重要性。

孤独感(loneliness)被定义为由于个体缺乏陪伴而导致产生的令人不愉快和不安的情绪体验,与个人的社会关系息息相关(Peplau & Perlman, 1984)。青少年处于自我意识高涨的阶段,面临着自我同一性的发展任务,在此阶段需要一定亲密关系的支撑。相关研究指出,游戏成瘾者可能依靠网络交往替代人际交往,孤独感和网络游戏成瘾之间存在一定的相关关系(Lemmens et al., 2009)。此外,有人指出孤独感可能不仅仅是网络游戏成瘾的结果,也可能是原因,二者之间存在相互影响,在大学生群体中能够直接影响孤独感(田丰, 2023)。青少年网络沉迷现象愈发严重,因此开展针对青少年群体的研究刻不容缓。

尽管网络游戏沉迷对青少年的影响较大,甚至教育部等六部门专门联合发文对防游戏沉迷提出了要求,但目前关于网络游戏沉迷的界定尚未完全明确,且缺乏可用的测评工具。因此,本课题首先编制针对青少年的网络游戏沉迷调查问卷,然后通过实证研究的方法探讨孤独感、家庭功能对青少年网络游戏沉迷的影响,以为网络游戏沉迷的预防和干预提供研究借鉴。

2. 对象与方法

2.1. 研究对象

本研究以河南省平顶山市、新乡市、郑州市等多个城市的青少年为研究被试,根据样本量的计算公式 $n = \frac{Z^2 p(1-p)}{e^2}$,按照河南省人口数,假设置信度为 95%,在误差不大于 5%的情况下,计算出样本量的数目约为 384,采用随机抽样的方法,对不同地区的青少年通过问卷星线上施测,共发放问卷 463 份,回收 442 份,除去被试群体年龄不符合要求的问卷 58 份,未作答完全的问卷 21 份,规律或重复作答的问卷 21 份,回收有效问卷共 363 份,有效回收率为 78.4%。最终抽取男生 193 人,女生 170 人,共计 363 人,年龄为 12~18 岁,取样时间为 2024 年 5 月 1 日到 5 月 12 日。

2.2. 工具

2.2.1. 被试基本情况调查表

被试基本情况调查表的内容包括性别、年龄、游戏年限、游戏时间。

2.2.2. 青少年游戏沉迷调查问卷(自编问卷)

1) 预测验问卷的编制及预测验的施测

依据疾病诊断标准 ICD-11 (Shakir, 2023) (the 11th edition of the International Classification of Diseases),参考中文网络成瘾量表(陈淑惠)、Young 的“internet addiction test”(IAT)进行编制,并对河南某高中 12 名青少年进行开放式访谈,与指导老师进行联系后,推测导致青少年游戏沉迷的性质和来源,并据此筛选出共 58 个可能导致青少年游戏沉迷的项目组成预测验问卷。对河南某高中随机抽样的 116 名青少年(其中男生 62 人,女生 54 人)进行预测验。采用问卷星线上填写的方式,由主试在分享问卷链接时介绍研究问卷的目的和评定方法及资料保密事项后,被试自愿参与填写。共发放问卷 138 份,收回有效问卷 116 份。通过逐个分析每个条目的预测验结果,对其中受试者作答率低于 95%的条目,以及性质接近、选项高度相关或集中的条目进行删除或修改,形成 32 个条目的正式问卷。问卷采用 5 点式计分法,每个条目按照事件出现的频度(极不符合、不符合、一般、符合、极符合)分别计 1~5 分,各条目得分相加得到问卷总分,得分越高代表游戏沉迷程度越高。

2) 正式问卷的施测

采用河南省多个城市的青少年作为正式施测样本于 2024 年 5 月期间施测。正式施测样本与预测验样本无重叠，施测形式同预测验。共发放问卷 463 份，收回问卷 442 份，其中有效问卷 363 份(有效率 78.4%)；其中男生 193 名(53.2%)，女生 170 名(46.8%)；样本年龄 12~18 岁。问卷信度衡量指标为内部一致性 Cronbach's α 系数，效度衡量以中文网络成瘾量表为校标，以两个量表得分之间的相关系数为效度。经计算本问卷的同质性信度为 0.834，效度为 0.787。见表 1。

Table 1. Internal consistency and validity of the Adolescent Game Addiction Questionnaire
表 1. 青少年游戏沉迷调查问卷内部一致性情况及效度

M	SD	项目数	Cronbach's α 系数	校标关联效度
99.41	17.644	32	0.834	0.787

2.2.3. 中文网络成瘾量表

该量表是陈淑惠教授于 1999 年以大学生为样本，根据 DSM-IV 对各种成瘾症状的诊断标准编制的，经过陈伟伟(陈伟伟等，2009)等人进行信效度检验，问卷共 26 道题目，4 级评定，共包括强迫症状(个体有一种难以自拔的上网渴望和冲动)、退瘾症状(如果被迫离开计算机，个体就会情绪低落、坐立不安)、耐受症状(随着使用者网络使用经验的增加，必须通过增加网络使用时间才能在网络中获得与原先相当程度的满足感)、人际健康问题(个体因为在网络中沉溺时间太长而与家人和朋友疏远)和时间管理问题(个体因为在网络中沉溺时间太长而造成学业被耽误)五个维度。得分越高表明沉迷于网络的程度越严重。该量表的内部一致性系数 0.9446，具有良好的效度，符合心理测量的要求。

2.2.4. 家庭亲密度和适应性量表中文版

“家庭亲密度与适应性量表”第二版(Alexander et al., 1984) (family adaptability and cohesion evaluation scale-II, FACES II)由 Olson 等人 1982 年编制，但中国家庭的环境状况与西方国家截然不同。本项目使用的是被广泛运用的由费立鹏(费立鹏等，1991)等人改编的中文版，该量表为自评量表，包括两个分量表，共有 30 个项目，采用五级评分，即“不是”记 1 分，“偶尔”记 2 分，“有时”记 3 分，“经常”记 4 分，“总是”记 5 分。主要评价两方面的家庭功能：(1) 亲密度(Cohesion)，即家庭成员之间的情感联系；(2) 适应性(Adaptability)，即家庭体系随家庭处境和家庭不同发展阶段出现的问题而相应改变的能力。本量表 Cronbach's $\alpha > 0.6$ ，符合心理测量的要求。

2.2.5. UCLA 孤独量表

该量表由 Russell (Russell et al., 1978)和 Cutrona 编制并修改，共包括 20 个条目，采用 4 级评分法，其中 1、5、6、9、10、15、16、19、20 题为反向计分的题目(即：原选 1 计为 5 分，原选 5 计为 1 分)，总分范围 20~80 分，量表得分越高表示孤独感越强，其中 ≥ 45 分为高度孤独感，39~44 分为中等偏高孤独感，34~38 分为中等孤独，28~33 分为中等偏低孤独感，0~27 为低度孤独感。该量表的 Cronbach's α 系数为 0.96，重测信度是 0.73，具有良好的信效度。

2.3. 统计方法

运用 SPSS 22.0 软件对有效数据进行处理和分析，综合运用描述统计、Harman 单因素检验、独立样本 t 检验、方差分析、Pearson 相关分析等。

3. 结果

3.1. 青少年网络游戏沉迷现状

采用独立样本 t 检验以及单因素方差的方法分析青少年网络游戏沉迷评分得分在人口学变量上的差

异(结果见表 2), 结果表明: 青少年网络游戏沉迷得分在游戏时间上存在显著差异($F = 6.822, P \leq 0.001$), 在性别、游戏、年龄上不存在统计学差异($P > 0.05$)。

Table 2. Comparison of adolescents' online game addiction scores under different demographic variables (n = 363)
表 2. 不同人口学变量下青少年网络游戏沉迷评分比较(n = 363)

类别		<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t/F</i>	<i>P</i>
性别	男	193	94.39	16.837	2.082	0.253
	女	170	90.55	18.316		
游戏年限	1~2 年	104	91.11	16.586	1.113	0.344
	2~4 年	136	94.16	17.403		
	4~6 年	74	93.66	16.026		
	6 年以上	49	89.78	22.215		
	1~3 h	201	88.99	19.076		
游戏时间	3~5 h	98	96.74	12.856	6.822	0.000
	5~7 h	52	96.17	13.582		
	7~9 h	12	101.17	17.644		
	12~15	85	90.01	18.485		
年龄	16	89	92.18	13.412	1.375	0.250
	17	94	95.32	19.864		
	18	95	92.59	17.923		

3.2. 青少年网络游戏沉迷与家庭功能和孤独感的关系

3.2.1. 相关关系

以青少年游戏沉迷问卷总分与家庭功能因子分和孤独感进行相关分析(见表 3), 结果可见青少年网络游戏沉迷问卷总分与亲密度、适应性因子呈现显著负相关($P < 0.01$), 表明在亲密度因子、适应性因子上得分较高的青少年的网络游戏沉迷水平较低; 与孤独感因子呈现显著正相关($P < 0.01$), 表明在孤独感因子上得分较高的青少年的网络游戏沉迷水平较高。

Table 3. Correlation coefficient between family functioning and loneliness and online game addiction scores
表 3. 家庭功能和孤独感与网络游戏沉迷得分的相关系数

	亲密度	适应性	亲密度和适应性	孤独感	游戏沉迷
亲密度	1				
适应性	0.885**	1			
亲密度和适应性	0.978**	0.962**	1		
孤独感	-0.524**	-0.516**	-0.535**	1	
游戏沉迷	-0.683**	-0.664**	-0.695**	0.761**	1

注: $n = 363$, ** $P < 0.01$ 。

3.2.2. 中介效应分析

以游戏沉迷为因变量, 孤独感为自变量, 亲密度和适应性为中介变量进行回归分析, 自变量和中介

变量相对应的路径系数为 $\beta = -0.535$ ($t = -12.047$, $P < 0.001$), 中介变量与因变量之间的路径系数 $\beta = -0.402$ ($t = -11.683$, $P < 0.001$), 自变量与因变量之间的路径系数为 $\beta = 0.716$ ($t = 22.314$, $P < 0.001$)。可见, 亲密度和适应性在孤独感和游戏沉迷之间起部分中介作用。详见表 4。

Table 4. Mediator effect regression analysis (standardized)

表 4. 中介效应回归分析(标准化)

模型	因变量	自变量	β	t	R^2	F
1	游戏沉迷	孤独感	0.761	22.314***	0.579	497.915***
2	亲密度和适应性	孤独感	-0.535	-12.047***	0.285	145.134***
3	游戏沉迷	孤独感	0.546	15.844***	0.694	410.648***
		亲密度和适应性	-0.402	-11.683***		

注: $n = 363$, *** $P < 0.001$ 。

通过 Process 重复抽取样本 5000 次, 取 95% 的置信区间, 对中介模型进行检验(温忠麟等, 2004), 所呈现的数值如表 5 所示。这些数值说明, 亲密度和适应性的中介效应具备一定统计学意义上的价值($P < 0.001$)。以上数值可以作为参考, 构建孤独感、亲密度和适应性和游戏沉迷的中介模型, 如图 1 所示。

Table 5. A mediating model test for intimacy and adaptability

表 5. 亲密度和适应性的中介模型检验

路径	效应量	标准差	LLCI	ULCI	占比(%)
总效应	1.212	0.054	1.105	1.319	100
孤独感 - 游戏沉迷	0.869	0.055	0.761	0.977	71.7
孤独感 - 亲密度和适应性 - 游戏沉迷	0.343	0.047	0.250	0.436	28.3

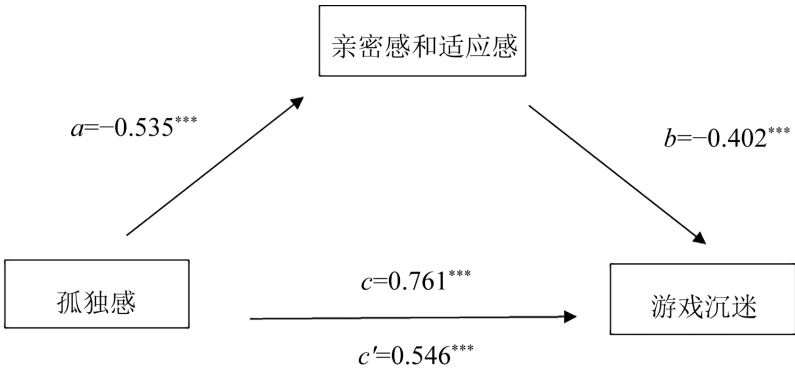


Figure 1. Mediation effect diagram

图 1. 中介效应图

4. 讨论

4.1. 青少年的网络游戏沉迷现状

网络沉迷对青少年的影响

青少年正处于人生发展的关键期, 对新鲜事物有无穷的好奇心, 同时自控能力较弱, 相较于充斥着巨大压力的现实世界, 网络世界充满了新奇和诱惑, 因此他们极易产生网络沉迷的现象, 陷入网络当中

无法自拔(李思滨, 2021)。网络沉迷对青少年的身心发展有很多危害,可能会诱发青少年人格障碍、不利于青少年情感发展、影响青少年良好道德品质的形成、引发青少年“网络成瘾症”等(田丰, 2023)。结果显示,青少年的网络游戏沉迷水平在在每日游戏时间上差异显著,在性别、游戏年限和年龄各个水平上差异不显著。男生的沉迷总分略高于女生,且在年龄上差异不大,这与肖云(肖云等, 2023)等人的研究结果一致,可能是因为男性对于游戏有更多的投入度,同时因为互联网的发展,各个年龄段接触游戏的差异不大;每天游戏时间越长的青少年的沉迷均分越高,说明每天游戏时间越长的青少年沉迷程度越高,这个结果与 ICD-11 (the 11th edition of the International Classification of Diseases)中的游戏成瘾标准的界定相符合。

4.2. 青少年网络游戏沉迷与家庭功能和孤独感的关系

本研究结果显示,青少年网络游戏沉迷总分与亲密度和适应性因子存在显著负相关,这一结果表明学生在家庭中感受到的亲密度越高,会越多的去接触现实世界,对于网络游戏的需求感减弱。而已有的研究也表明沉迷网络游戏的青少年与家庭成员之间往往更缺少亲密感或情感表达(杨量杰等, 2023),能够感知到更多矛盾,遇到问题时的家庭适应性也更差(刘学兰等, 2011)。青少年处于身心快速发展时期,同时伴随着自我意识高涨,对于家庭中的关系存在一定的矛盾心理,对于家庭成员有更多的心理需求如情感需求和沟通需要(靳康悦等, 2024)。故如果家庭中亲密程度和适应性程度低,将会导致青少年的情感需求和沟通需要无法得到满足,有更大可能使他们将注意力转向网络游戏(杨显彩, 2021)。

青少年的游戏沉迷与孤独感之间存在正相关,也就是说孤独感越高的青少年游戏沉迷的水平也越高。相关研究指出,孤独感和网络游戏沉迷之间高度相关,沉迷者可能依靠网络交往替代人际交往(Lim et al., 2016)。按照埃里克森的发展理论,在每个发展阶段,都有特定的任务需要完成,通过完成任务和克服冲突,获得特定的品质。青少年在此阶段需要克服自我同一性和角色混乱的冲突,从而获得自我同一性(樊辰煜等, 2018)。青少年期的主要任务是建立一个新的同一感或自己在别人眼中的形象,以及他在社会集体中所占的情感位置。当这个任务没有得到满足时,青少年便会产生同一感混乱,之后会转向游戏去寻求情感支撑(周蜜, 2020)。因此,青少年的情感满足度越低,孤独感越高,沉迷程度也越高。

4.3. 亲密度和适应性在孤独感和游戏沉迷的中介作用

中介效应分析发现,亲密度和适应性能够在孤独感以及游戏沉迷两个要素之间发挥中介的作用。孤独感不仅可以直接影响游戏沉迷程度,还能够以亲密度和适应性为中介,间接对游戏沉迷产生影响。之前的研究发现孤独感在家庭亲密度和网络依赖之间起部分中介作用(陈明珠, 孙越异, 2021),同样的,亲密度和适应性在孤独感和游戏沉迷之间也其一定的中介作用。根据已有结论可知,孤独感和家庭亲密度息息相关(杜宜展, 杨艳颖, 2021),孤独感受亲密度的影响,当个体家庭亲密度高时,会降低孤独感。换言之,家庭亲密度高的青少年在面对网络游戏的诱惑时,能够更好地应对。因此,针对于游戏沉迷的青少年,可以从家庭入手,剖析青少年与家长的关系图,调查其背后隐藏的青少年的孤独感感受,对青少年的沉迷成因进行更加具有针对性的分析。同时,这也提醒大众对于青少年的游戏沉迷问题不仅仅要关注到青少年自身的问题,还有环境因素如家庭造成的隐蔽性结果,为游戏防沉迷的实施提供一个新的路径。

5. 研究不足与展望

第一,由于条件限制填写问卷人数有限,样本量相对于全省取样略显不足,同时因为线上发放问卷,被试的问卷填写认真程度不足,问卷回收率略低;第二,本次测验的年龄分布不够平均,大部分为被试为 16~18 岁,12~15 岁的青少年总体占比较少,希望后续研究能加强对低年龄段的研究。第三,此次测

验只是对不同年龄的青少年的网络游戏沉迷水平进行了横向研究, 只能反映最近一段时间的相互关系, 不能推断变量间的因果关系, 可能存在无关变量影响实验结果。后续的研究中, 将通过提升样本量和样本的代表性, 采用横向和纵向研究相结合的方法展开全面研究, 探究影响网络游戏沉迷的更多方面原因。

致 谢

感谢您能够阅读我在期刊上发表的文章。在此, 我要特别致谢帮助过我的人和机构, 因为他们的支持和帮助让这篇文章得以完成并发表。

首先, 我要感谢我的指导老师。在我撰写这篇文章的过程中, 指导老师给予了我无微不至的指导和帮助。他的专业知识和严谨治学的态度使我受益匪浅, 让我在学术研究的道路上不断进步。没有他的支持和鼓励, 我无法完成这篇文章的撰写和发表。

其次, 我要感谢填写我问卷的成员。在问卷数据的收集过程中, 他们给予了我很大的帮助。他们的合作精神使得整个研究工作能够顺利进行, 为文章的撰写提供了充分的数据支持。

除此之外, 我还要感谢河南省高等学校大学生创新创业训练计划项目和河南省本科高校 2023 年度产教融合研究项目对本研究的资助。没有他们的经济支持, 我无法进行问卷和调研工作, 更无法完成这篇文章的写作和发表。

最后, 我要感谢所有审稿人和编辑部的工作人员。他们对我的文章提出了宝贵的意见和建议, 使得文章在学术水平和语言表达上得到了很大的提升。他们的辛勤工作和专业精神为本文的发表提供了有力的保障。

总之, 我要感谢所有在我学术研究道路上给予我帮助和支持的人和机构。正是有了他们的支持和帮助, 我才能够完成这篇文章的发表。希望在今后的学术研究中, 能够继续得到大家的支持和帮助, 共同进步, 共同成长。再次感谢大家!

基金项目

河南省高等学校大学生创新创业训练计划项目(项目编号: 202210472026), 河南省本科高校 2023 年度产教融合研究项目(产教融合背景下心理学类专业人才培养共同体的构建研究)。

参考文献

- 陈明珠, 孙越昇(2021). 中学生家庭亲密度及适应性 with 网络依赖的关系: 孤独感的中介效应. *中国健康心理学杂志*, 29(3), 407-412.
- 陈伟伟, 高亚兵, 彭文波(2009). 中文网络成瘾量表在浙江省 933 名大学生中的信效度研究. *中国学校卫生*, 30(7), 613-615.
- 池丽萍, 辛自强(2001). 家庭功能及其相关因素研究. *心理学探新*, 21(3), 55-60+64.
- 杜宜展, 杨艳颖(2021). 家庭亲密度对大学生孤独感的影响: 人际信任的中介. *牡丹江师范学院学报(社会科学版)*, (3), 63-74.
- 樊辰煜, 温馨, 邬雨晴(2018). 中学生沉迷网络游戏的影响因素——聚焦自控力和家庭亲密度及情感表达. *科教导刊(上旬刊)*, (31), 163-164+178.
- 费立鹏, 沈其杰, 郑延平, 赵靖平, 蒋少艾, 王立伟, 汪向东(1991). “家庭亲密度和适应性量表”和“家庭环境量表”的初步评价——正常家庭与精神分裂症家庭成员对照研究. *中国心理卫生杂志*, (5), 198-202+238.
- 靳康悦, 李昶, 张亚利(2024). 父母手机冷落与青少年网络游戏成瘾: 越轨同伴交往的中介作用. *沧州师范学院学报*, (1), 59-64.
- 李思滨(2021). 新时期青少年的网络沉迷的特征表现、风险因素与干预策略研究——评《中国青少年的网络沉迷研究: 特征表现、风险因素与干预策略》. *科学决策*, (3), 94-95.
- 刘学兰, 李丽珍, 黄雪梅(2011). 家庭治疗在青少年网络成瘾干预中的应用. *华南师范大学学报(社会科学版)*, (3),

71-76+160.

- 田丰(2023). 未成年人网络沉迷影响因素及路径分析. *中国青年社会科学*, 42(3), 16-31.
- 王若晗, 东宇, 谭荣英, 吴梦晓, 花蓉, 庄淑梅(2019). 青少年网络成瘾倾向与家庭环境的关系研究. *护理研究*, 33(11), 1832-1836.
- 温忠麟, 张雷, 侯杰泰, 刘红云(2004). 中介效应检验程序及其应用. *心理学报*, 36(5), 614-620.
- 先桂瑶(2021). *家庭因素对青少年网络游戏成瘾倾向的影响及其干预对策*. 硕士学位论文, 湘潭: 湖南科技大学.
- 肖云, 黄建军, 付格西(2023). 网络游戏成瘾对孤独感的影响: 自我控制的中介作用. *心理月刊*, (11), 45-48.
- 杨量杰, 王光强, 范本超(2023). 青少年亲子关系与网络成瘾: 有调节的中介作用. *教育测量与评价*, (4), 102-112.
- 杨显彩(2021). *中职学生家庭亲密度、自制力与网络游戏障碍的关系研究*. 硕士学位论文, 武汉: 华中师范大学.
- 周蜜(2020). *中职生自我同一性与孤独感的关系*. 硕士学位论文, 福州: 福建师范大学.
- Alexander, B. B., Johnson, S. B., & Carter, R. L. (1984). A Psychometric Study of the Family Adaptability and Cohesion Evaluation Scales. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 12, 199-207. <https://doi.org/10.1007/bf00910663>
- Bahr, H. M., Peplau, L. A., & Perlman, D. (1984). Loneliness: A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy. *Contemporary Sociology*, 13, 203. <https://doi.org/10.2307/2068915>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Lim, K. H., Kim, J. M., & Jung, H. K. (2016). The Effects of Adolescents' Social Anxiety on Their Internet Game Flow: Moderating Effect of Self-Discrepancy. *Journal of Korean Home Management Association*, 34, 85-94. <https://doi.org/10.7466/jkhma.2016.34.3.85>
- Olson, D. H. (2000). Circumplex Model of Marital and Family Systems. *Journal of Family Therapy*, 22, 144-167. <https://doi.org/10.1111/1467-6427.00144>
- Russell, D., Peplau, L. A., & Ferguson, M. L. (1978). Developing a Measure of Loneliness. *Journal of Personality Assessment*, 42, 290-294. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4203_11
- Shakir, R. (2023). The 11th Edition of the International Classification of Diseases and Related Health Problems: The Global Impact on the Future of Neurology for the Next Generation. *Turkish Journal of Neurology*, 29, 230-233. <https://doi.org/10.4274/tnd.2023.14478>