

逃避动机与网络游戏障碍的关系：压力感受和负性情绪的中介作用

李彦言

西南大学心理学部，重庆

收稿日期：2026年3月13日；录用日期：2026年4月15日；发布日期：2026年4月24日

摘要

研究基于压力与应对的交互理论，考察逃避动机对网络游戏障碍的影响，并检验压力感受与负性情绪在其中的中介作用。采用网络问卷方式对425名被试进行调查，建立了逃避动机、网络游戏障碍、压力感受及负性情绪四个变量的中介模型。结果表明：(1) 逃避动机与网络游戏障碍、压力感受及负性情绪均呈显著正相关；(2) 逃避动机能够显著正向预测网络游戏障碍；(3) 压力感受与负性情绪在逃避动机与网络游戏障碍之间发挥显著的链式中介作用，而单独的中介作用不显著。研究表明，具有较强逃避动机的个体更容易体验到较高水平的压力感受，并进一步产生更多负性情绪，从而增加网络游戏障碍的风险。研究揭示了逃避动机影响网络游戏障碍的心理机制，为理解网络游戏障碍的形成过程以及相关预防与干预提供了参考依据。

关键词

逃避动机，网络游戏障碍，压力感受，负性情绪，中介作用

The Relationship between Escape Motivation and Internet Gaming Disorder: The Mediating Role of Stress Perception and Negative Emotions

Yanyan Li

Faculty of Psychology, Southwestern University, Chongqing

Received: March 13, 2026; accepted: April 15, 2026; published: April 24, 2026

Abstract

This study, based on the interaction theory of stress and coping, investigates the impact of escape motivation on internet gaming disorder and examines the mediating role of stress perception and negative emotions. A survey was conducted with 425 participants using an online questionnaire, and a mediation model involving four variables—escape motivation, internet gaming disorder, stress perception, and negative emotions—was established. The results show that: (1) escape motivation is significantly positively correlated with internet gaming disorder, stress perception, and negative emotions; (2) escape motivation can significantly predict internet gaming disorder in a positive direction; (3) stress perception and negative emotions play a significant chain-mediating role between escape motivation and internet gaming disorder, while the separate mediating effects are not significant. The study suggests that individuals with stronger escape motivation are more likely to experience higher levels of stress perception, which further leads to more negative emotions, thereby increasing the risk of internet gaming disorder. This research reveals the psychological mechanisms by which escape motivation affects internet gaming disorder, providing a reference for understanding the formation process of internet gaming disorder and related prevention and intervention strategies.

Keywords

Escape Motivation, Internet Gaming Disorder, Stress Perception, Negative Emotions, Mediating Effect

Copyright © 2026 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

随着数字娱乐产业的发展，网络游戏已成为大众日常生活中的重要休闲方式。《2024年中国游戏产业报告》显示，我国游戏用户规模已达6.74亿¹。与此同时，过度游戏及其相关行为健康问题也日益突出，其中网络游戏障碍(Internet Gaming Disorder, IGD)尤需关注。网络游戏障碍是一种持续或反复出现的游戏行为模式，表现为游戏控制受损、游戏优先性异常升高，以及在已产生负面后果的情况下仍持续游戏，并由此导致个体在家庭、社会、学业或职业等重要领域的功能受损[1]。据统计，全球网络游戏障碍发生率为3.3% [2]，中国甚至高达10% [3]。因此，探明IGD的形成机制，尤其是识别其关键心理风险路径，具有重要的理论和现实意义。

逃避动机被认为是理解网络游戏障碍形成的重要动机因素，具体是指个体为了忘却日常困难、摆脱现实压力和相关负性情绪或暂时从现实情境中抽离而进行游戏[4]。从本质上看，逃避动机反映了个体面对现实压力时的回避性应对倾向。既有研究表明，逃避动机与网络游戏障碍之间存在稳定而密切的关联，在各类游戏动机中，其与网络游戏障碍的相关性最强[5]。此外，尽管负性情绪在压力感受的概念化和测量中发挥着重要作用，但感知压力并不等同于情绪。压力感受更多的是一种认知评价，是包含情境、评价和反应的整体过程。情绪状态是所有情绪体验的总称，情绪反应、较长期的心境状态以及稳定的情感特质。压力研究通常更关注心理和/或身体健康结果，而情绪研究则关注情绪状态的前因和短期反应，如

¹今年中国游戏市场收入超3257亿元创新高[EB/OL]. https://www.nppa.gov.cn/xxfb/ywdt/202412/t20241216_877445.html, 2024-12-16.

神经激活、行为反应和决策[6]。因此，压力感受与负性情绪在概念上有着本质的区别。

根据压力与应对的交互理论(transactional model of stress and coping)，个体对外部情境的认知评价及其所采取的应对方式，会影响其主观压力感知，并进一步影响情绪反应[7][8]。同时，现有研究也已证实，压力和负性情绪均是网络游戏障碍的重要风险因素[9][10]。由此可见，作为一种回避性应对倾向，逃避动机可能并非仅直接影响网络游戏障碍，还可能通过提高个体的压力感知、加剧负性情绪，进而增加网络游戏障碍风险。然而，逃避动机是否会经由“压力感知→负性情绪”这一链式路径影响网络游戏障碍，其内部作用机制仍有待进一步检验。

本研究基于压力与应对的交互理论，考察逃避动机对网络游戏障碍的影响，并进一步检验压力感知和负性情绪的中介作用及其链式中介路径，以揭示网络游戏障碍的内在心理机制。

2. 对象和方法

2.1. 被试

采用网络发布问卷的形式，通过方便取样的方法收集到了中国 682 名被试的问卷数据作为样本，通过设置在问卷当中的测谎题目(共 3 题，例如，“如果太阳从东边升起，请选择‘非常赞同’这个选项”，测谎题目答错 2 道及以上视为无效问卷)剔除了不认真作答问卷 176 份、剔除了答题时长过短(小于 4 分钟)的不认真作答问卷 81 份。最终纳入统计分析的样本数为 425 份(女性 149 名，35.06%)，年龄范围为 18~38 岁，平均年龄为 21.39 岁。问卷施测取得了所有被试的知情同意。

2.2. 研究工具

逃避动机得分通过网络游戏动机量表中文版中的逃避动机分量表[11]测得，该量表共有 4 个题目。例如，“因为它使我忘记现实生活”。量表采用 Likert 5 点计分，从“几乎从不/从不”到“几乎总是/总是”分别计 1~5 分。网络游戏障碍得分通过秦立霞等人修订的网络游戏障碍量表中文版[12]测得，该量表共有 20 个题目，包含了六个维度的问题，分别是突显性(1、7、13 题)，情绪调节(2、8、14 题)，耐受性(3、9、15 题)，戒断症状(4、10、16 题)，冲突性(5、11、19、17、20 题)，复发性(6、12、18 题)。例如，“我经常试着少玩网络游戏，但发现自己做不到”。量表采用 Likert 5 点计分，从“完全不同意”到“完全同意”分别计 1~5 分。其中 2 和 19 题为反向计分。压力感受得分通过抑郁-焦虑-压力量表中文版[13]的压力分量表测得，该量表共有 7 个题目。例如，“我感到精神紧张”。量表采用 4 点计分，从“一点也不符合”到“非常或总是符合”分别计 0~3 分。负性情绪得分通过正负情绪量表中文版[14]的负性情绪分量表测得，该量表共有 10 个题目。例如，“惊恐的”。量表采用 Likert 5 点计分，从“几乎没有”到“极其多”分别计 1~5 分。

3. 统计及数据分析方法

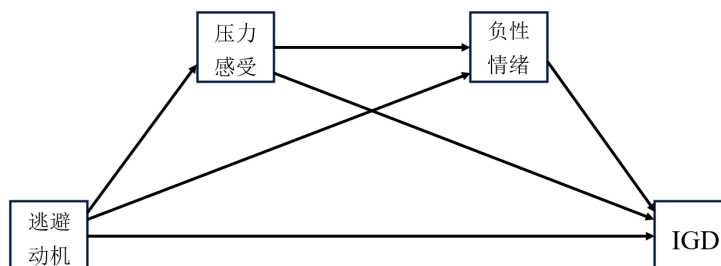


Figure 1. Chain mediation theoretical model
图 1. 链式中介理论模型

本研究采用使用 SPSS24.0 进行各变量之间的相关分析和分层回归分析。在 SPSS 中通过 Hayes 编制的 SPSS 宏程序 PROCESS 中的 Model6 来进行链式中介效应的检验[15]。根据 Hayes 提供的 Bootstrap 的方法验证分析压力感受与负性情绪在逃避动机与 IGD 间的中介作用[15]。链式中介的理论模型如图 1 所示。

4. 结果

4.1. 共同方法偏差检验

由于该实验中数据均通过问卷进行采集，因此对数据中可能存在的共同方法偏差进行检验，采用 Harman 单因素检验法进行检验[16]，结果显示共有 5 个因子的特征根大于 1，其中第一个因子的方差解释率为 38.4%，小于 40%的临界标准，未发现单一主因子占主导的明显证据，因此本研究认为实验样本数据未发现严重的共同方法偏差。

4.2. 变量间的描述统计与相关分析

为了探讨逃避动机与 IGD 中介分析的可能性，首先对实验所涉及的变量进行相关分析，结果如表 1 所示。相关分析结果表明，IGD 与逃避动机、压力感受、负性情绪体验均呈显著正相关关系($r=0.62, 0.46, 0.45$)。其次，逃避动机与压力感受、负性情绪体验也呈显著正相关关系($r=0.36, 0.27$)。最后压力感受与负性情绪体验同样呈显著正相关关系。

Table 1. Descriptive statistics and correlation analysis of all variables

表 1. 各变量描述性统计和相关分析

变量	平均值	标准差	最小值	最大值	1	2	3	4	5
1. Gender			1	2					
2. Age	21.39	3.21	18	38	-0.17**				
3. IGD	52.89	16.40	20	95	-0.23**	0.05			
4. EC	11.46	4.14	4	20	-0.28**	0.05	0.62**		
5. PS	13.91	4.98	7	28	-0.08	-0.04	0.46**	0.36**	
6. NP	22.20	8.80	10	48	0.02	-0.02	0.45**	0.27**	0.75**

注：N=425，Gender= 性别(编码为 1= 男性，2= 女性)，Age= 年龄，IGD= 网络游戏障碍，EC= 逃避动机，PS= 压力感受，NP= 负性情绪；* $p < 0.05$ ，** $p < 0.01$ ，*** $p < 0.001$ ，下同。

4.3. 中介效应检验

使用 Hayes 编制的 SPSS 宏程序 PROCESS [15]，在控制性别、年龄的条件下分析压力感受与负性情绪体验在逃避动机对 IGD 影响中的中介作用。表 2 的回归分析表明逃避动机能够显著正向预测压力感受($\beta=0.44, p < 0.01$)；逃避动机对负性情绪的预测作用不显著($\beta=0.06, p > 0.05$)，压力感受显著正向预测负性情绪($\beta=1.32, p < 0.01$)；最后，逃避动机同样能直接显著正向预测 IGD ($\beta=1.95, p < 0.05$)，负性情绪也显著正向预测 IGD ($\beta=0.48, p < 0.01$)。中介效应的分析结果如表 3 与图 2 所示。结果表明逃避动机对 IGD 有着显著的直接预测作用，效应值为 1.95，逃避动机→压力感受→负性情绪→IGD 这一条路径的 Bootstrap 95%置信区间不包含 0，即达到了显著水平，其效应值为 0.28。而其余两条间接路径逃避动机→压力感受→IGD (效应值 0.12)和逃避动机→负性情绪→IGD (效应值 0.03)的 Bootstrap 95%置信区间包含了 0，说明其中介效应未能达到显著水平。

Table 2. Regression analysis of variable relationships in the chain mediation model
表 2. 链式中介模型中变量关系的回归分析

回归方程		整体拟合指数			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>
PS	Gender	0.37	0.13	21.59	0.14	0.29
	Age				-0.08	-1.18
	EC				0.44	7.78**
NP	Gender	0.75	0.57	137.35	1.53	2.45*
	Age				0.05	0.52
	EC				0.06	0.73
	PS				1.32	21.63**
IGD	Gender	0.69	0.48	77.31	-3.05	-2.38*
	Age				0.09	0.49
	EC				1.95	12.52*
	PS				0.28	1.54
	NP				0.48	4.81**

Table 3. Mediation effect analysis of escape motivation and internet gaming disorder
表 3. 逃避动机与网络游戏障碍的中介效应分析

中介路径	效应值	标准误	95%置信区间		效应量
			下限	上限	
EC→PS→IGD	0.12	0.10	-0.06	0.33	
EC→NP→IGD	0.03	0.04	-0.05	0.12	
EC→PS→NP→IGD	0.28	0.08 ^a	0.14	0.44	12%
EC→IGD	1.95	0.16 ^a	1.64	2.25	82%

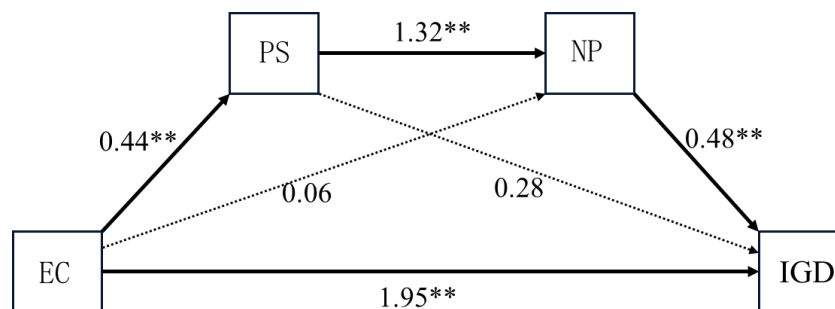


Figure 2. Chain mediation effect of escape motivation and internet gaming disorder
图 2. 逃避动机与网络游戏障碍的链式中介效应图

5. 讨论

5.1. 压力感受和负性情绪在逃避动机与网络游戏障碍关系中的中介作用

本研究采用横断问卷设计，在控制性别与年龄后建立了逃避动机、IGD、压力感受和负性情绪四个变

量的链式中介模型。中介模型的结果显示逃避动机对 IGD 具有显著的直接预测作用(效应值 = 1.95, 95% 置信区间[1.64, 2.25]), 同时存在一条显著的链式中介路径由逃避动机→压力感受→负性情绪→IGD (效应值 = 0.28, 95%置信区间[0.14, 0.44]), 暗示逃避动机玩家在日常生活中也许有着更强的压力感受, 并且这种压力感受会导致更强的负性情绪体验, 最终进一步加剧 IGD 的风险(效应值 = 0.28, 95%置信区间[0.14, 0.44])。相较于最长的链式中介, 两条较短的中介路径(逃避动机→压力感受→IGD, 逃避动机→负性情绪→IGD)均未达到显著水平, 这一结果进一步说明了逃避动机对 IGD 的影响并非简单地通过压力或负性情绪的单一中介实现。具体来说, 当个体的逃避动机越强时, 现实生活中未满足的需要、角色压力或人际困扰可能会更容易被体验为难以承受或难以调节的压力感受(例如紧张、难以放松、易激惹), 而这种压力感受又进一步转化为更直接、更具驱动力的负性情绪体验, 进而推动个体借助游戏来获得即时的情绪补偿并且长此以往逐渐增加 IGD 的风险。反过来讲, 压力感受并没有直接提高 IGD 风险, 而是将负性情绪启动并使其维持在一个较高水平, 对于年轻人来说, 玩电子游戏可能是宣泄负性情绪最便捷的方式[17]。所以通过使用网络游戏对负性情绪进行补偿的行为才是导致 IGD 风险升高的直接原因。

正如 Kardefelt-Winther 提出的补偿性互联网使用理论(Compensatory Internet Use)所强调的那样, 个体的网络游戏行为往往以现实困境或未满足需要为起点, 网络游戏在短期内起到缓解或转移负性情绪的功能, 但当这种方式逐渐固化为主要乃至唯一的应对渠道时, 就可能带来负性后果并形成 IGD [18]。当个体在面对现实压力、未满足需要或情绪困扰时, 可能将网络活动作为一种短期补偿性应对方式。对于具有较强逃避动机的个体而言, 游戏不仅具有娱乐功能, 还可能被赋予缓解不适、转移注意和暂时脱离现实压力的心理功能。当这种调节方式被频繁使用并逐渐固化时, 便更可能与问题性游戏行为相关联, 导致 IGD 风险升高。本研究的结果也与 Blasi 等人此前的研究结果一致: 个体通过过度使用游戏来应对压力和情绪困扰, 从而导致 IGD 的发生[19]。同时也有证据表明, 在人格特质方面逃避动机玩家表现出更强的冲动性和低自尊心[20] [21], 而更强的冲动性与低自尊往往与自我需求未能得到及时满足有关[22] [23], 暗示着逃避动机玩家的自我需求更难以得到满足, 也因此在日常生活中会有着更高的压力感受水平, 从而产生更强的负性情绪体验, 由此造成更高的 IGD 风险。

5.2. 本研究的结果的价值

首先, 本研究为理解网络游戏障碍的形成提供了更具过程性的证据。以往研究虽然普遍发现逃避动机与网络游戏障碍之间存在显著关联, 但对其中的具体作用机制关注相对不足。本研究在验证二者直接关系的基础上, 进一步考察了压力感受和负性情绪的链式中介作用。结果表明, 逃避动机不仅能够直接预测网络游戏障碍, 还能够通过“压力感受-负性情绪”的连续路径间接影响网络游戏障碍。这一发现说明, 逃避动机并非仅仅体现为对游戏的偏好, 更可能反映了个体在面对现实压力和负面体验时倾向于借助游戏进行回避和补偿的心理过程。

其次, 与只考察单一中介变量的研究相比, 本研究发现, 压力感受和负性情绪单独的中介作用并不显著, 但二者构成的链式中介路径却显著成立。这表明, 网络游戏障碍的形成可能并不是由某一个单独因素直接导致的, 而是多个心理因素相互作用、逐步累积的结果。该结果提示今后的研究应更多关注变量之间的前后衔接关系和整体作用过程, 而不仅仅停留在单一因素的解释上, 这有助于推动相关研究从简单相关分析走向更深入的机制探讨。

最后, 本研究的结果可为学校、家庭及心理服务机构开展早期识别和干预提供一定参考, 也为制定更有针对性的预防措施提供了依据。研究结果提示, 对于具有较强逃避动机的个体, 单纯限制游戏行为可能难以从根本上降低网络游戏障碍风险。更有效的预防和干预, 应同时关注个体的现实压力来源以及由此引发的负性情绪体验。也就是说, 网络游戏障碍的干预不仅要聚焦于“减少游戏”, 还应重视压力

管理、情绪调节和现实支持系统的改善。

5.3. 本研究的不足和后续研究设想

本研究仍存在一定不足。首先,本研究采用横断面问卷设计,虽然揭示了逃避动机、压力感受、负性情绪与网络游戏障碍之间的关系,但难以作出严格的因果推断,也不能排除反向作用或双向影响的可能。未来可采用纵向追踪、交叉滞后设计或实验研究,进一步检验各变量之间的时间顺序与因果机制。其次,本研究仅检验了基于理论提出的一种链式中介模型,尚未系统比较平行中介模型或其他可能的竞争路径,因此当前结果更适合被理解为对一种理论路径的初步支持,而非对唯一作用机制的确认。未来研究可结合结构方程模型与竞争模型比较,进一步检验不同路径结构的相对适配性。其次,本研究所有变量均来自被试自我报告,可能受到社会赞许性、回忆偏差和内省能力差异的影响。后续研究可结合行为指标、经验采样、访谈以及他评资料,提高结果的准确性与生态效度。此外,本研究样本平均年龄为21.39岁,主体以青年大学生为主,加之样本筛选比例较高,可能影响结果的外部效度与样本代表性。未来有必要在青少年、社会成年人及不同文化背景群体中开展重复验证。最后,本研究纳入的变量相对有限,尚未充分考虑社会支持、应对方式、家庭环境等因素的作用。未来可在此基础上纳入更多相关变量,构建更完整的影响模型,为网络游戏障碍的预防与干预提供更有力的依据。

参考文献

- [1] World Health Organization (2019) Gaming Disorder. International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). <https://icd.who.int/browse11>
- [2] Kim, H.S., Son, G., Roh, E., Ahn, W., Kim, J., Shin, S., et al. (2022) Prevalence of Gaming Disorder: A Meta-Analysis. *Addictive Behaviors*, **126**, Article ID: 107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
- [3] Gou, S., Zhang, W., Tang, Y., Zhang, J. and He, Q. (2024) Prevalence of Internet Gaming Disorder among Chinese Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Asian Journal of Psychiatry*, **102**, Article ID: 104257. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2024.104257>
- [4] Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., et al. (2011) Why Do You Play? The Development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, **43**, 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- [5] Wang, H. and Cheng, C. (2022) The Associations between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-Analysis. *JMIR Mental Health*, **9**, e23700. <https://doi.org/10.2196/23700>
- [6] Epel, E.S., Crosswell, A.D., Mayer, S.E., Prather, A.A., Slavich, G.M., Puterman, E., et al. (2018) More than a Feeling: A Unified View of Stress Measurement for Population Science. *Frontiers in Neuroendocrinology*, **49**, 146-169. <https://doi.org/10.1016/j.yfrne.2018.03.001>
- [7] Lazarus, R.S. (1993) From Psychological Stress to the Emotions: A History of Changing Outlooks. *Annual Review of Psychology*, **44**, 1-22. <https://doi.org/10.1146/annurev.ps.44.020193.000245>
- [8] Folkman, S. and Lazarus, R.S. (1985) If It Changes It Must Be a Process: Study of Emotion and Coping during Three Stages of a College Examination. *Journal of Personality and Social Psychology*, **48**, 150-170. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.48.1.150>
- [9] Canale, N., Marino, C., Griffiths, M.D., Scacchi, L., Monaci, M.G. and Vieno, A. (2019) The Association between Problematic Online Gaming and Perceived Stress: The Moderating Effect of Psychological Resilience. *Journal of Behavioral Addictions*, **8**, 174-180. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.01>
- [10] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H.M. and Käätäinen, M. (2017) Problematic Gaming Behaviour and Health-Related Outcomes: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Journal of Health Psychology*, **25**, 67-81. <https://doi.org/10.1177/1359105317740414>
- [11] Wu, A.M.S., Lai, M.H.C., Yu, S., Lau, J.T.F. and Lei, M. (2016) Motives for Online Gaming Questionnaire: Its Psychometric Properties and Correlation with Internet Gaming Disorder Symptoms among Chinese People. *Journal of Behavioral Addictions*, **6**, 11-20. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.007>
- [12] 秦立霞, 刘桥生, 罗涛. 网络游戏障碍量表中文版在大学生中的信效度检验[J]. 中国临床心理学杂志, 2020, 28(1): 33-36. <https://doi.org/10.16128/j.cnki.1005-3611.2020.01.008>

- [13] 龚栩, 谢熹瑶, 徐蕊, 等. 抑郁-焦虑-压力量表简体中文版(DASS-21)在中国大学生中的测试报告[J]. 中国临床心理学杂志, 2010, 18(4): 443-446. <https://doi.org/10.16128/j.cnki.1005-3611.2010.04.020>
- [14] Watson, D., Clark, L.A. and Tellegen, A. (1988) Development and Validation of Brief Measures of Positive and Negative Affect: The PANAS Scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, **54**, 1063-1070. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.54.6.1063>
- [15] Hayes, A. (2013) Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach. *Journal of Educational Measurement*, **51**, 335-337. <https://doi.org/10.1111/jedm.12050>
- [16] Podsakoff, P.M., MacKenzie, S.B., Lee, J. and Podsakoff, N.P. (2003) Common Method Biases in Behavioral Research: A Critical Review of the Literature and Recommended Remedies. *Journal of Applied Psychology*, **88**, 879-903. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.88.5.879>
- [17] Lin, S., Tan, L., Chen, X., Liao, Z., Li, Y., Tang, Y., et al. (2023) Emotion Dysregulation and Internet Gaming Disorder in Young People: Mediating Effects of Negative Affect and Metacognitions. *Journal of Affective Disorders*, **341**, 104-111. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.08.077>
- [18] Kardefelt-Winther, D. (2014) A Conceptual and Methodological Critique of Internet Addiction Research: Towards a Model of Compensatory Internet Use. *Computers in Human Behavior*, **31**, 351-354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
- [19] Blasi, M.D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G.L., Tosto, C., Billieux, J., et al. (2019) Problematic Video Game Use as an Emotional Coping Strategy: Evidence from a Sample of MMORPG Gamers. *Journal of Behavioral Addictions*, **8**, 25-34. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>
- [20] Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S. and Van der Linden, M. (2015) Problematic Involvement in Online Games: A Cluster Analytic Approach. *Computers in Human Behavior*, **43**, 242-250. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.055>
- [21] Kardefelt-Winther, D. (2014) The Moderating Role of Psychosocial Well-Being on the Relationship between Escapism and Excessive Online Gaming. *Computers in Human Behavior*, **38**, 68-74. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.020>
- [22] Lan, R., Shen, Z. and Lian, R. (2024) The Relationship between Intimate Partner Behaviour Control and Impulsivity among College Students: The Chain Mediating Effect of Autonomy Needs Satisfaction and Intimacy Quality. *Humanities and Social Sciences Communications*, **11**, Article No. 166. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02617-1>
- [23] Gedik, Z. and Gulec, M. (2024) Internet Gaming Disorder and Unmet Psychological Needs: Mediating Roles of Self-Esteem, Depression, and Escapism. *Clinical Psychology and Special Education*, **13**, 76-93. <https://doi.org/10.17759/cpse.2024130205>