

中学生压力生活事件和网游动机 在角色依恋与网游成瘾间的作用

张珊珊, 张野

沈阳师范大学教育科学学院, 辽宁 110034

【摘要】 目的 探讨角色依恋与网游成瘾之间压力生活事件和网游动机的中介作用, 为防范中学生网游成瘾的发生提供理论依据。**方法** 2018 年 9—12 月, 运用分层整群随机抽样方法抽取辽宁省、河南省 8 所中学 1 869 名中学生作为研究对象, 采用网络游戏角色依恋问卷 (Internet Gaming Role Attachment Scale, IGRA)、青少年网络游戏成瘾问卷 (Adolescent Internet Gaming Addiction Scale, AIGA)、压力生活事件问卷以及网络游戏动机问卷 (Adolescent Internet Gaming Intention Scale, AIGI) 进行调查。**结果** 中学生网游成瘾的检出率为 5.00%, 其中男生检出率为 6.07%, 女生为 3.57%, 差异有统计学意义 ($\chi^2 = 5.29, P < 0.01$)。角色依恋、压力生活事件、网游动机与网游成瘾之间两两呈正相关 ($r = 0.34 \sim 0.58, P$ 值均 < 0.01)。Bootstrap 法检验结果显示, 压力生活事件和网游动机在角色依恋与网游成瘾之间具有链式中介效应, 链式中介效应占总效应的 6.31%。**结论** 压力生活事件和网游动机可能通过角色依恋影响网游成瘾的发生。帮助中学生正确对待压力生活事件和降低网游动机, 可防范网游成瘾问题的出现。

【关键词】 压力; 生活变动事件; 动机; 行为; 成瘾; 学生

【中图分类号】 B 844.2 R 179 **【文献标识码】** A **【文章编号】** 1000-9817(2019)10-1517-04

Mediation of stressful life events and online game intention in the relationship between role attachment and Internet game addiction among middle school students/ZHANG Shanshan, ZHANG Ye. College of Education Science, Shenyang Normal University, Shenyang (110034), China

【Abstract】 Objective To explore possible mediating effects of stressful life events and Internet game intention in the relationship between role attachment and Internet game addiction, and to provide a theoretical reference for preventing Internet game addiction among middle school students. **Methods** During Sept. to Dec. 2018, 1 869 middle school students were selected from 8 middle schools from Liaoning and Henan Province for this investigation through stratified random cluster sampling. Internet Gaming Role Attachment Scale, Adolescent Internet Game Addiction Scale, Adolescent Stressful Life Events Checklist and Adolescent Internet Game Intention Scale was administered. **Results** The prevalence of Internet game addiction was 5.00 % in middle school students with boys(6.07%) significantly higher than girls(3.57%) ($\chi^2 = 5.29, P < 0.01$). Positive associations were found between Internet game addiction with role attachment, stressful life events, Internet game intention ($r = 0.34-0.58, P < 0.01$). The results of Bootstrap test showed that stressful life events and Internet game intention had a chain intermediary effect between role attachment and Internet game addiction, and the chain intermediary effect accounted for 6.31% of the total effect. **Conclusion** Role attachment may affect the occurrence of Internet game addiction through stressful life events and Internet game intention. Helping middle school students to properly cope with stressful life events and Internet game intention may be beneficial for Internet game addiction prevention and intervention.

【Key words】 Press; Life change events; Motivation; Behavior, addictive; Students

网络游戏成瘾 (Internet gaming addiction, IGA) 又称网游成瘾, 指个体长时间沉迷于网络游戏而导致社会、心理功能明显受损的现象^[1]。网游成瘾可以引发青少年学业成绩下降, 出现抑郁、自伤行为或发生暴

力犯罪等问题, 是当前全球性的重要公共卫生问题^[2]。网游成瘾在青少年群体中频发且呈逐年上升趋势。相关调查显示, 我国青少年网游成瘾率在 2.2%~21.5% 之间^[3]。为此, 2018 年 4 月教育部印发《关于做好预防未成年人沉迷网络教育引导工作的紧急通知》^[4], 指出学校、家庭和社会应引导中小学生绿色、文明上网, 促进学生身心健康。青少年网游成瘾受多方因素的影响, 其中情境因素 (如压力事件、校园气氛、父母冲突)、游戏特征 (如游戏角色认同感、角色依恋、角色扮演体验) 是诱发网游成瘾的重要因素^[5-6]。

【基金项目】 全国教育科学规划教育部青年课题 (EBA170488); 辽宁省教育厅高等学校基本科研项目 (WQN201704)。

【作者简介】 张珊珊 (1982—), 女, 辽宁沈阳人, 博士, 讲师, 主要研究方向为发展心理学。

【通讯作者】 张野, E-mail: zhangye_psy@163.com。

DOI: 10.16835/j.cnki.1000-9817.2019.10.022

余强等^[7]研究发现,与低网游动机者相比,高网游动机者的网游成瘾行为发生率较高。网游中的角色探索和角色扮演是激起网游玩家游戏动机的重要因素^[8],同时,学业压力、同伴依恋、亲子冲突等也是触发青少年网游动机的外部因素^[9]。鉴于此,本研究拟探讨压力生活事件和网游动机在角色依恋与网游成瘾间的作用机制,为引导中学生绿色、文明上网,防范网游成瘾的发生提供理论依据。

1 对象与方法

1.1 对象 2018 年 9—12 月,采用分层整群随机抽样的方法,选取辽宁省、河南省 8 所中学,每所学校抽取 6 个班级,每个年级抽取 2 个班。共发放 2 084 份问卷,剔除无效问卷后,获得有效问卷 1 869 份,有效率为 90.09%。其中,男生 856 名(45.78%),女生 1 013 名(54.22%);高中生 934 名(49.96%),初中生 935 名(50.04%);农村学生 915 名(48.93%),城市学生 954 名(51.07%);独生子女 641 名(34.27%),非独生子女 1 228 名(65.73%)。平均年龄(15.43±1.88)岁,每周平均上网时间为(19.43±3.29)h。本研究所有被试均自愿参加,并签署知情同意书,研究通过沈阳师范大学教育科学学院伦理委员会的批准。

1.2 方法

1.2.1 一般情况 包括所在学校、性别、生源地、学段、是否独生子女、年龄及每周平均上网时间等。

1.2.2 网络游戏角色依恋问卷(Internet Gaming Role Attachment Scale, IGRA) 该问卷由 Lewis 等编制,魏华等^[10]改编,包括友谊与认同、关注矛盾、控制和责任 4 个维度,共 17 个条目。采用 7 级计分,从“非常不同意”到“非常同意”分别计 1~7 分,得分越高角色依恋程度越高。对问卷中题目进行修订与调整,采用结构方程模型验证问卷的结构效度,拟合指数分别为 $\chi^2/df=4.08$, $CFI=0.92$, $TLI=0.91$, $GFI=0.90$, $RMSEA=0.06$ 。本研究中间卷的 Cronbach α 系数为 0.82。

1.2.3 青少年网络游戏成瘾问卷(Adolescent Internet Gaming Addiction Scale, AIGA) 该问卷由 Yu 等^[11]修订,共 11 个项目。采用 3 级计分,从“从不”到“经常”分别计 1~3 分,要求被试报告近半年网游成瘾相关症状出现的频率,得分越高网络游戏成瘾倾向越强。符合 ≥ 5 条划界为成瘾。本研究中间卷的 Cronbach α 系数为 0.80。

1.2.4 青少年网络游戏动机问卷(Adolescent Internet Gaming Intention Scale, AIGI) 该问卷由叶娜等^[12]编制,包括关系满足、成就寻求、情绪宣泄和游戏特征 4 个维度,共 15 个条目。采用 5 级计分,从“完全不符”到“完全符合”分别计 1~5 分,得分越高网游动机程度越强。本研究中间卷的 Cronbach α 系数为 0.83。

1.2.5 青少年压力生活事件量表(Adolescent Stressful Life Events Check List, ASLEC) 该量表由刘贤臣等^[13]编制,包括人际关系、学习压力、受惩罚、亲友与财产丧失、健康适应和其他应激 6 个维度,共 27 个条目,调查个体最近 1 年所经历的压力生活事件情况。采用 5 级计分,从“无影响”到“极重”分别计 1~5 分,得分越高个体受负性事件影响越大。本研究中间卷的 Cronbach α 系数为 0.85。

1.3 统计分析 采用 SPSS 22.0 和 Amos 22.0 对数据进行处理并建立结构模型。应用 Bootstrap 方法检验模型中各条路径系数是否有统计学意义。同时,运用 Harman 单因素检验法检验数据是否存在共同方法偏差,结果发现特根值大于 1 的因子共有 8 个,第 1 个因子解释总变异量的 21.21%,小于临界标准值 40%,表明本研究中的数据不存在严重的共同方法偏差。检验水准 $\alpha=0.05$ 。

2 结果

2.1 中学生网游成瘾检出率 1 869 名中学生中有网游成瘾者 90 名,检出率为 5.00%;在网游成瘾者中,男生 52 名(6.07%),女生 38 名(3.57%),差异有统计学意义($\chi^2=5.29$, $P<0.01$)。初中生 47 名(5.03%),高中生 43 名(4.60%);独生子女 23 名(3.59%),非独生子女 67 名(5.46%);农村生源 39 名(4.45%),城市生源 51 名(4.65%)。不同学段、是否独生子女及生源地学生网游成瘾检出率差异均无统计学意义(χ^2 值分别为 0.18, 2.42, 1.60, P 值均 >0.05)。

2.2 网游成瘾与角色依恋、网游动机及压力生活事件的相关分析 Pearson 相关分析发现,网游成瘾、角色依恋、网游动机及压力生活事件两两之间均呈正相关(P 值均 <0.01),见表 1。

表 1 中学生网游成瘾角色依恋网游动机 与压力生活事件的相关分析(r 值, $n=1\ 869$)			
变量	角色依恋	网游成瘾	网游动机
网游成瘾	0.51		
网游动机	0.53	0.58	
压力生活事件	0.34	0.37	0.35

注: P 值均 <0.01 。

2.3 各变量间的结构方程模型 基于相关分析的结果,对网游成瘾、角色依恋、网游动机与压力生活事件 4 个变量间关系建立结构方程模型。以角色依恋为预测变量,网游成瘾为结果变量,探讨压力生活事件与网游动机在两者间的链式中介效应。根据结构模型,建立 4 个变量间的链式中介模型 M0,结构方程模型的拟合指数分别为: $\chi^2/df=3.84$, $CFI=0.98$, $TLI=0.97$, $GFI=0.97$, $RMSEA=0.05$, $SRMR=0.04$ 。除角色依恋→

网游成瘾的路径系数在 0.01 水平上无统计学意义外,其他各路径系数均有统计学意义(P 值均 <0.01)。删除无统计学意义的路径后建立模型 M1,结果显示,角色依恋对压力生活事件和网游动机有直接预测效应(β 值分别为 0.35, 0.74, P 值均 <0.01);角色依恋通过压力生活事件对网游成瘾产生间接效应;角色依恋通过网游动机对网游成瘾产生间接效应;最终形成自变量为角色依恋,中介变量分别为压力生活事件与网游动机,作用于网游成瘾的结构方程模型,拟合指标($WRMR=0.71$)显示模型拟合良好。见图 1。

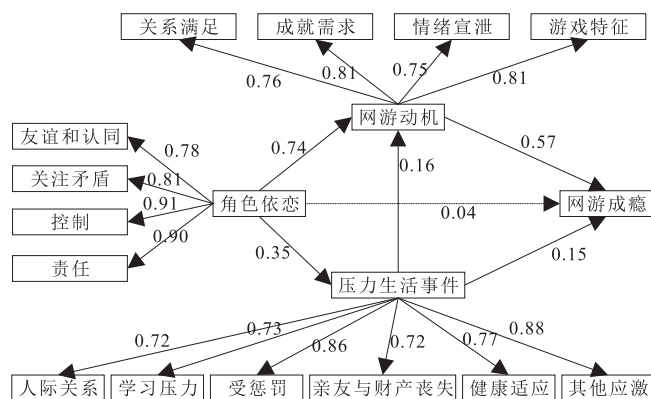


图 1 中学生压力生活事件和网游动机在角色依恋与网游成瘾间的链式中介作用

2.4 多重中介效应检验 运用偏差校正非参数百分比 Bootstrap 方法对结构方程模型中的直接效应和间接效应进行检验。经重复取样 2 000 次,计算 95% CI 。结果显示,总效应以及压力生活事件、网游动机的中介效应 95% CI 均不包括 0,说明压力生活事件和网游动机在角色依恋与网游成瘾两者关系间的链式中介作用得到充分证实,所建立的结构模型有统计学意义。见表 2。其中,压力生活事件和网游动机在两者间的链式中介效应为 6.31%。

表 2 中学生压力生活事件和网游动机在角色依恋与网游成瘾间中介效应的 Bootstrap 检验($n=1\ 869$)

路径	标准化的 间接效应估计	95% CI
角色依恋→网游动机→网游成瘾	0.42	0.51~0.61
角色依恋→压力生活事件→网游成瘾	0.05	0.06~0.13
角色依恋→压力生活事件→网游动机 →网游成瘾	0.03	0.46~0.55

3 讨论

互联网和手机终端发展为青少年接触网络游戏提供了更大的可能性。研究发现,中学生网游成瘾检出率为 5.00%,略高于以往部分研究得出 2%~4% 的结论^[14],但仍在国内多数研究得出的 2.2%~21.5% 范围之内^[3]。可能因为各研究者对网游概念的界定和使用测量工具的不同所致,也表明中学生群体的网游

成瘾发生率有上升趋势。提示社会各界应关注因中学生沉迷网络游戏而后继出现的行为失范、价值观混乱、身心健康受损等负面问题^[15]。研究还发现,男生网游成瘾发生率高于女生,与国内其他研究结果一致^[16]。从进化角度来看,男性具有较强的好胜心、喜欢寻求征服感,处于青春期的男生更是喜好冒险、挑战与竞争。现行网络游戏带有的新颖性、直观性和多样性恰好满足了男生该心理需求。尤其是竞技类游戏更易吸引男生的注意力,使他们沉迷于网游世界而无法自拔^[17]。因此,教师和家长需重点防控中学男生网游成瘾问题。

本研究相关分析显示,角色依恋分别与网游成瘾、压力生活事件、网游动机呈正相关。通过建立结构方程模型进一步发现,角色依恋可以正向预测压力生活事件及网游动机。说明网游角色是网络游戏的一个核心内容,它可以吸引中学生对网络角色的依恋情感,这种角色依恋与其压力生活事件及网游动机关系密切。网游成瘾与压力生活事件、网游动机也呈正相关,在结构方程中显示,压力生活事件、网游动机可以正向预测网游成瘾,说明经历或正处于消极体验(压力)的中学生在网络世界中会利用游戏方式来排解现实环境中遇到的不良情绪体验、人际关系紧张以及学习压力等问题^[18]。同时,具有高水平网游动机者也会以沉迷于网络游戏来满足自己的心理需求,从而陷入网游成瘾的状态。

采用 Bootstrap 对模型中介效应进行检验,结果表明压力生活事件、网游动机在角色依恋与网游成瘾间起中介作用。角色依恋可以让游戏者将自己的情感寄托于虚拟世界游戏角色身上,并在游戏中获取快感体验。网络成瘾认知—行为模型认为,玩家在网络游戏中成瘾行为是因为自我认知出现失调问题,经常思考、想象与现实无关的虚拟空间事件(如与网游角色相关的情节),沉溺于虚拟世界无法自拔^[19]。另一方面,以往研究也发现,对角色依恋程度高的游戏玩家,其对游戏角色喜欢程度较高,对游戏持有的乐趣较大,使他们容易成为网络成瘾者^[20]。本研究不仅证实了角色依恋对中学生产生的消极影响,而且角色依恋还可以通过压力生活事件、网游动机对网游成瘾产生间接影响作用。在现实生活中,中学生所遭受的消极生活事件经历可以强化因角色依恋而出现的成瘾行为,而且强烈的网游动机也是强化中学生因角色依恋而引发的网游成瘾问题。需要指出的是,网游动机中介作用的效果量高于压力生活事件,说明相比遭受压力生活事件来说,来自内在的网游动机更能激起中学生强烈的寻求感、自主感和归属感,当动机强烈时就会出现网络依赖甚至网游成瘾行为^[21]。所以,降低网游动机与减少压力生活事件均可以防范中学生网游

成瘾的出现,达到有效、合理使用网络媒介的目的。

综上所述,角色依恋可能通过压力生活事件、网游动机的中介作用对网游成瘾产生影响。在学校教育中,教师应提供给更多心理上的支持、关爱,给予他们适当心理疏导,同时帮助他们疏解现实压力、引导理性上网和适度游戏,以降低网游成瘾发生率。本研究尚存在一定的不足之处,压力生活事件、网游动机仅是环境因素与个人因素的一个方面,而忽视虐待、自我控制能力等因素的中介作用尚未引入模型中进行探讨。未来研究可结合环境因素、个人因素和游戏特征因素进行调查,更深入地探讨中学生网游成瘾形成的作用机制,为解决中学生网游成瘾问题提供丰富的理论依据。

4 参考文献

- [1] 崔丽娟. 用安戈夫方法对网络成瘾与网络游戏成瘾的界定[J]. 应用心理学, 2006, 12(2): 142-147.
- [2] 田云龙, 喻承甫, 林霜, 等. 父母体罚、学校参与与青少年网络游戏成瘾: 亲子关系的调节作用[J]. 心理发展与教育, 2018, 34(4): 461-471.
- [3] 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, 49(4): 117-122.
- [4] 教育部. 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[EB/OL]. [2018-04-24]. http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3325/201804/t20180424_334106.html.
- [5] WANG C W, HO R T H, CHAN C L W, et al. Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with Internet-related addictive behaviors: trait differences for gaming addiction and social networking addiction[J]. Add Behav, 2015, 42(3): 32-35.
- [6] DAVIR A. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use[J]. Comp Human Behav, 2001, 17(2): 187-195.
- [7] 余强, 余林, 赵永清, 等. 大学生网络游戏成瘾及其影响因素分析[J]. 现代预防医学, 2010, 37(21): 4082-4083.

- [8] 魏华, 周宗奎, 牛更枫, 等. 网络游戏定制、角色依恋和忠诚度的关系研究[J]. 心理科学, 2014, 37(2): 420-424.
- [9] 喻承甫, 唐翠莲, 林枝, 等. 多水平个体与环境因素对青少年网络游戏成瘾的交互影响: 基于潜在剖面分析[J]. 教育测量与评价, 2017(6): 33-44.
- [10] 魏华, 周宗奎, 田媛, 等. 游戏角色依恋问卷在中国大学生中的适用性研究[J]. 中国临床心理学杂志, 2012, 20(2): 165-167.
- [11] YU C F, XIAN L, ZHANG W. Predicting adolescent problematic online game use from teacher autonomy support, basic psychological needs satisfaction, and school engagement: a two-year longitudinal study[J]. Cyberpsychol Behav Soc Network, 2015, 18(4): 228-233.
- [12] 叶娜, 佐斌, 张陆, 等. 大学生网络游戏动机与成瘾的关系研究[J]. 黑龙江高教研究, 2009(4): 97-99.
- [13] 刘贤臣, 刘连启, 杨杰, 等. 青少年生活事件量表的信度效度检验[J]. 中国临床心理学杂志, 1997, 11(1): 34-36.
- [14] 束丽文, 王立新. 初中生网络游戏成瘾现状研究: 以江苏省丹阳市第三中学为例[J]. 中小学心理健康教育, 2018(25): 15-19.
- [15] 黄露, 刘建银. 青少年网络游戏社会行为特征及群体差异分析: 基于全国十省市的调查[J]. 电化教育研究, 2015, 36(5): 40-45.
- [16] 余祖伟, 孙配贞, 张仕华, 等. 广州市中学生网络游戏成瘾状况调查[J]. 临床心身疾病杂志, 2010, 16(2): 137-138.
- [17] 王梁, 武晓伟. 网络游戏对青少年的吸引力何在: 基于网络游戏区别于传统游戏的之特点的社会学分析[J]. 中国青年研究, 2006(6): 12-15.
- [18] 魏华, 周宗奎, 李雄, 等. 大学生压力事件与网络游戏成瘾: 逃避动机的中介效应[J]. 心理与行为研究, 2014, 12(3): 357-361.
- [19] 张阔, 林静, 付立菲. 青少年网络成瘾机制的交互系统模型[J]. 心理研究, 2009, 2(2): 60-64.
- [20] CHUANG Y C. Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: a neglected health problem in Internet addiction[J]. Cyberpsychol Behav, 2006, 9(4): 451-456.
- [21] 谢祥龙, 刘珍, 陈艳, 等. 大学生强化敏感性对网络游戏成瘾的影响: 网络游戏动机的中介效应[J]. 中国健康心理学杂志, 2016, 24(5): 771-775.

收稿日期: 2019-04-13; 修回日期: 2019-05-11

(上接第 1516 页)

- [12] GUGLIELMO D, GAZMARARIAN J A, CHUNG J, et al. Racial/ethnic sleep disparities in US school-aged children and adolescents: a review of the literature[J]. Sleep Health, 2018, 4(1): 68-80.
- [13] MATRICCIANI L, BLUNDEN S, RIGNEY G, et al. Children's sleep needs: is there sufficient evidence to recommend optimal sleep for children? [J]. Sleep, 2013, 36(4): 527-534.
- [14] JAMES S, HALE L. Sleep duration and child well-being: a nonlinear association[J]. J Clin Child Adolesc Psychol, 2017, 46(2): 258-268.
- [15] WHEATON A G, PERRY G S, CHAPMAN D P, et al. Self-reported sleep duration and weight-control strategies among U.S. high school students[J]. Sleep, 2013, 36(8): 1139-1145.
- [16] AYAKI M, TORII H, TSUBOTA K, et al. Decreased sleep quality in high myopia children[J]. Sci Rep, 2016, 6(1): 633902.

- [17] JEE D, MORGAN I G, KIM E C. Inverse relationship between sleep duration and myopia[J]. Acta Ophthalmol, 2016, 94(3): e204-e210.
- [18] 季成叶. 儿童青少年卫生学[M]. 7 版. 北京: 人民出版社, 2011: 127-128.
- [19] WATSON N F, HARDEN K P, BUCHWALD D, et al. Sleep duration and body mass index in twins: a gene-environment interaction[J]. Sleep, 2012, 35(5): 597-603.
- [20] LIM D H, HAN J, CHUNG T Y, et al. The high prevalence of myopia in Korean children with influence of parental refractive errors: the 2008-2012 Korean National Health and Nutrition Examination Survey[J]. PLoS One, 2018, 13(11): e207690.

收稿日期: 2019-07-21; 修回日期: 2019-08-12