

网络游戏成瘾研究演进、热点与前沿态势——基于CNKI及WOS数据库文献计量分析

庞丹¹, 郑芒芒²

(1. 三峡大学体育学院, 湖北 宜昌 443002; 2. 湖北经济学院体育经济与管理学院, 湖北 武汉 430205)

摘要:目的: 梳理网络成瘾问题研究现状和热点, 探究其研究前沿与主题, 为网络游戏成瘾相关研究提供参考。方法: 通过CiteSpace可视化分析软件, 以2002—2024年CNKI和WOS数据库中的网络游戏成瘾领域期刊文献为样本, 绘制网络成瘾研究领域核心关键词、突变词和关键词共现时间轴等知识图谱, 对热点研究主题进行梳理与归纳。结果: (1) 2008年以来, 网络游戏成瘾问题整体研究呈波动式增长, WOS数据库发文量远高于CNKI数据库; (2) CNKI数据库主要集中于网络游戏的负面影响, 强调对青少年正确价值观念的引导和改善, 而WOS数据库则关注游戏成瘾背后的受众心理、生理层面的问题探究, 致力于科学预防和成瘾问题的干预治疗; (3) 从时间趋势图反映, CNKI数据库相关研究从早期的社会现状探讨, 逐渐转向外部影响环境分析, 最终聚焦于自我控制和情绪健康等; WOS数据库相关研究从特定行为和神经科学的基础研究, 转向更为综合和应用导向的多维度探索。结论: 本研究系统揭示了网络游戏成瘾领域的研究现状、热点差异与演进脉络。随着网络游戏产业的持续扩张, 其成瘾问题将愈发凸显, 未来研究应重点从神经机制、共病交互及文化情境等多角度深入探讨, 以构建更为科学、系统的理论框架与干预体系。

关键词: 网络游戏成瘾; 青少年; CiteSpace; 文献计量分析

中图分类号: G899; G353.1; R749.6 文献标志码: A 文章编号: 2097-7174(2026)02-0138-08

DOI: 10.3969/j.issn.2097-7174.2026.02.006

Evolution, hotspots, and frontier trends in online gaming addiction research: a bibliometric analysis based on CNKI and WOS databases

PANG Dan¹, ZHENG Mangmang²

(1. College of Physical Education, Three Gorges University, Yichang, Hubei 443002; 2. School of Sports Economics and Management, Hubei University of Economics, Wuhan, Hubei 430205)

Abstract: Objective: This study systematically reviews the current status and hotspots in internet addiction research, explores its frontiers and thematic evolution, and provides insights for studies related to online gaming addiction. **Methods:** Utilizing CiteSpace visualization analysis software, we analyzed journal articles on online gaming addiction from the China National Knowledge Infrastructure (CNKI) and the Web of Science (WOS) databases (2002-2024). Knowledge maps were constructed to identify core keywords, burst terms, and keyword co-occurrence timelines, enabling thematic categorization and synthesis of research hotspots. **Results:** (1) Since 2008, research on online gaming addiction has exhibited fluctuating growth overall, with the number of publications in WOS database significantly exceeding those in CNKI database. (2) The CNKI database is chiefly concerned with the detrimental impacts of online gaming, placing particular emphasis on the provision of guidance and the enhancement of adolescents' moral values. In contrast, the WOS database focuses on exploring the psychological and physiological underpinnings of gaming addiction, and is committed to the development of scientific prevention and intervention therapies for addictive behaviours. (3) From the time trend analysis, it can be observed that research in the CNKI database has evolved from early discussions on social conditions to

基金项目: 湖北省教育厅哲学社会科学研究青年项目(23Q159)

作者简介: 庞丹, 男, 博士, 讲师, 研究方向: 电子竞技产业、体育消费者行为。E-mail: pangdan@ctgu.edu.cn

通信作者: 郑芒芒, 女, 博士, 讲师, 研究方向: 电竞产业与城市发展。E-mail: zhmgangmang@qq.com

analyses of external environmental influences, eventually focusing on self-control and emotional well-being. In contrast, studies in the WOS database have shifted from foundational research on specific behaviors and neuroscience toward more comprehensive and application-oriented multidimensional explorations. **Conclusion:** This study systematically elucidates the current state of research, divergent focal points, and evolutionary trajectory within the field of online gaming addiction. As the online gaming industry continues to expand, its addictive challenges will become increasingly prominent. It is recommended that future research place greater emphasis on in-depth exploration from a range of perspectives, incorporating neural mechanisms, comorbidity interactions, and cultural contexts, aiming to construct a more scientific and systematic theoretical framework and intervention system.

Key words: Online gaming addiction; Adolescents; CiteSpace; Bibliometric analysis

随着互联网技术的飞速发展,网络游戏已成为大众休闲娱乐的首选方式。《2023年中国游戏产业报告》最新数据显示,国内游戏市场的实际销售收入高达3 029.64亿元,同比增长13.95%,用户规模跃升至6.68亿人,同比增长0.61%^[1]。然而,过度沉迷网络游戏所引发的各种负面问题也随着用户规模的扩大而日益显著。网络游戏成瘾,也称为游戏障碍,是一种无法控制的、过度且强迫性的网络游戏行为,这种行为可能导致个体在学业、职业及人际交往等领域的功能显著受损,并引发一系列负面情绪和心理问题。目前围绕网络游戏成瘾的原因、测度、效应和治理等方面开展了大量研究,发现青少年时期因缺乏关爱极易对虚拟网络产生依赖,同时网络游戏成瘾也会造成其社交功能障碍、情绪紊乱等一系列负面后果,在影响个人正常生活的同时,也成为一个亟须解决的社会性问题。2005年,文化和旅游部出台《文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》^[2]首次提出要采取措施、加强监管,为广大未成年人营造和谐的网络文化环境。2023年,国家新闻出版署《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》^[3],再次针对网络游戏成瘾问题做出了详细部署,尝试探索解决问题的根本手段与方法。近20年内,网络游戏成瘾问题一直是政府及学术界关注的热点话题,然而时至今日依旧未得到有效解决。

因此,在推进社会经济文化全面高质量发展的背景下,对网络游戏成瘾问题的研究脉络和发展态势进行系统梳理,是推动网络游戏产业健康可持续发展的关键环节。鉴于此,本研究采用文献计量分析法,总结归纳关于网络游戏成瘾问题的研究现状与趋势,以期对未来网络游戏成瘾问题研究提供参考,促进全球游戏产业健康发展。

1 资料与方法

1.1 文献检索与筛选 中国知网(CNKI)和Web of Science(WOS)数据库作为主要信息来源,检索区间设置为2002年1月1日至2024年9月30日。中文期刊以关键词“网络游戏成瘾”或“电子游戏成瘾”或“电脑游戏成瘾”为主进行检索;英文期刊以关键词“Internet Gaming Disorder” or “Video game addiction” or “computer game addiction”为主进行检索。文献的检索及整理由2位研究人员分别完成,最后对检索结果进行核对确保纳入文献过程的规范与科学性。

网络游戏成瘾的相关文献,纳入了包括网络游戏成瘾的心理、社会及生理成因的实证研究以及运动干预及其他疗法的实验研究等文献。排除重复文献以及未正式出版文献;内容、题目、摘要与网络游戏成瘾研究无关文献;科技成果、专利、会议论文、报纸、学位论文和作者信息不全等文献。

1.2 研究方法 采用CiteSpace 6.1.R4软件^[4]对检索文献进行可视化处理:(1)Citespace软件去重功能获得中英文期刊文献年发文量及研究机构,导出至Excel中绘制图表;(2)将时间切片分区设置为2002—2024年,时间跨度(Year per slice)设置为1,阈值(Top N perslice)设置为5%,节点类型(Node types)设置为Keyword,“Top N”设定为50,生成关键词共现图谱;(3)点击“Cluster”,选择聚类算法(LLR对数似然率算法)提取代表性短语标注,并根据模块值(Q>0.3)和平均轮廓值(S>0.5)验证聚类合理性;(4)利用CiteSpace的突现检测功能(Burst detection),筛选出强度值(Strength)≥0.2且持续至少1年的突现关键词。

2 结果

2.1 检索结果 检索得到CNKI数据库文献254篇和WOS数据库文献812篇,CNKI数据库保留

CSSCI、CSCD、北大核心来源期刊文献,WOS数据库保留核心期刊合集(SCI&SSCI)文献,同时去重及剔除与研究主题相关度低的文献后,最终纳入CNKI数据库文献179篇和WOS数据库文献624篇供后续分析。

2.2 描述性分析

2.2.1 论文发表数量

网络游戏成瘾研究的年度发文量统计结果显示(图1),2002—2024年,CNKI数据库文献较早展开对网络游戏成瘾问题的研究,但并未引起学术界关注,整体发文量低且增长平缓,总发文量179篇,年均发文量仅8篇。WOS数据库文献从2008—2014年陆续展开研究,起初并未成为热点问题。前6年总发文量仅24篇;自2015年开始,发文量呈波动快速增长;在2022年达到最高点97篇;2015—2024年,总发文量600篇。年均发文量66篇。

2.2.2 研究机构与期刊

CNKI数据库文献的研究机构中,师范类院校处于核心地位,包括华中师范大学、华南师范大学、广州大学、贵州医科大学、北京师范大学和上海交通大学医学院附属仁济医院等;WOS数据库文献的研究机构中,以诺丁汉特伦特大学、耶鲁大学、韩国天主教大学、首尔圣母医院为主,包含杭州师范大学、浙江师范大学等部分中国院校(表1和表2)。

期刊发文量结果显示,发文超过10篇的CNKI数据库期刊有《中国临床心理学杂志》和《中国学校卫生》。期刊被引量排名前3的WOS数据库期刊分别为《Journal of Behavioral Addiction》、《Addictive Behaviors》和《Computers in Human Behavior》,在网络游戏成瘾问题上具有较高的权威性和影响力(表1和表2)。

2002—2024年网络游戏成瘾问题研究的年度发文量

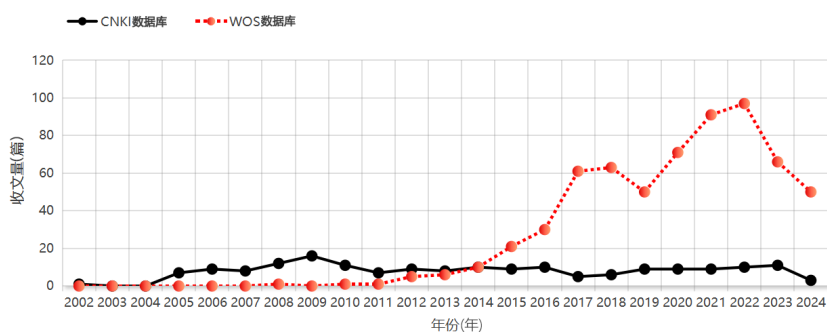


图1 年度发文量分析

表1 网络游戏成瘾研究的发文机构与期刊

来源	发文量前10机构	发文量	发文量前10期刊	发文量
CNKI数据库	华中师范大学	12	中国临床心理学杂志	22
	华南师范大学	7	中国学校卫生	10
	广州大学	5	中国健康心理学杂志	9
	贵州医科大学	4	心理发展与教育	8
	上海交通大学医学院附属仁济医院	4	中国药物依赖性杂志	7
	中国人民大学	3	心理科学	6
	西南大学	3	中国青年研究	6
	信阳师范学院	3	心理与行为研究	5
	北京师范大学	3	应用心理学	4
	广州中医药大学	3	华南师范大学学报(社会科学版)	4

2.3 关键词共现分析

运用CiteSpace软件,选取“Keyword”选项,以2002—2024年每年作为1个时间切片,进行共现分析(指关键词在不同文献中的共现频率及关联对应),频次越高表示越有可能成为

研究热点,中心性则表示关键词在网络中的关联作用(图2)。

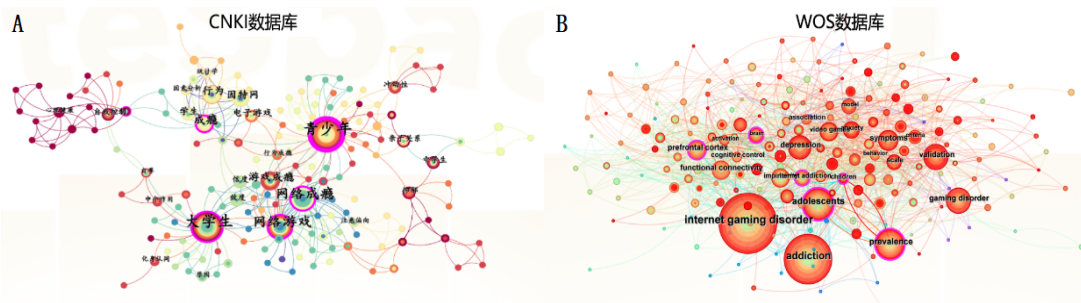
高频关键词结果显示,CNKI数据库文献以“青少年”“大学生”为中心节点,与“网络游戏”

“网络成瘾”“成瘾”形成强共现关系,构成以社会群体与行为特征为核心的主题集群。WOS数据库文献则以“internet gaming disorder”“addiction”为核心,

与“depression”“prefrontal cortex”“validation”等高频关键词紧密关联,集中于临床诊断工具与神经机制的关联网(表3)。

表2 网络游戏成瘾研究的发文机构与高倍引期刊

来源	发文量前10机构	发文量	高被引前10期刊	被引次数
WOS数据库	诺丁汉特伦特大学	55	Journal of Behavioral Addiction	437
	耶鲁大学	53	Addictive Behaviors	407
	韩国天主教大学	52	Computers in Human Behavior	397
	首尔大学	45	Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking	392
	首尔大学医院	39	ADDICTION	378
	杭州师范大学	38	Journal of Psychiatric Research	341
	浙江师范大学	37	PLOS ONE	336
	首尔圣母医院	33	Cyberpsychology & Behavior	299
	上海交通大学	32	International Journal of Mental Health and Addiction	275
	华东师范大学	30	Psychiatry Research	253



圆点代表关键词在不同文献中的共现频率及关联对应,圆点越大代表贡献频率及关联性越强。

图2 网络游戏成瘾研究关键词共现图

表3 CNKI/WOS数据库网络游戏成瘾研究的高频关键词

序号	关键词	出现频次	中介中心性	初现年份	序号	关键词	出现频次	中介中心性	初现年份
1	青少年	27	0.69	2008	1	internet gaming disorder	428	0.09	2014
2	大学生	27	0.35	2005	2	addiction	291	0.07	2013
3	网络游戏	20	0.29	2005	3	adolescents	155	0.17	2011
4	网络成瘾	19	0.27	2006	4	prevalence	119	0.12	2008
5	成瘾	11	0.25	2005	5	validation	89	0.09	2017
6	游戏成瘾	9	0.07	2006	6	depression	89	0.09	2015
7	行为	9	0.01	2005	7	gaming disorder	81	0.06	2016
8	因特网	8	0.01	2005	8	symptoms	76	0.05	2017
9	电子游戏	6	0.05	2010	9	functional connectivity	61	0.06	2015
10	学生	6	0	2005	10	prefrontal cortex	59	0.11	2013

2.4 关键词聚类分析 采取对数似然率算法对关键词进行聚类分析,将关系紧密的关键词聚成一类,便于识别和分析关键词的研究主线。CNKI数据库聚类结构模块化Q值为0.8012,提示聚类平均轮廓值S值为0.9499;WOS数据库聚类结构模块化Q值为0.3776,提示聚类平均轮廓值S值为0.7565,一般

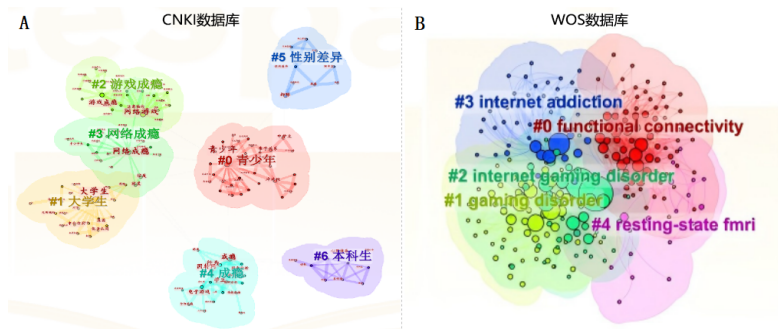
而言,Q值>0.3代表划分出来的关键词结构是显著的,当S>0.7时,判断该聚类可信度高^[4]。

网络成瘾研究的关键词聚类结果显示,当前CNKI数据库研究形成了7个聚类标签,分别是:青少年、大学生、游戏成瘾、网络成瘾、成瘾、性别差异、本科生;WOS数据库研究形成了5个聚类标签,

分别是 functional connectivity(功能性连接)、gaming disorder(游戏障碍)、internet gaming disorder(网络游戏障碍)、internet addiction(网络成瘾)、gaming addiction(游戏成瘾)、resting-state fmri(静息态功能磁共振成像)(图3)。

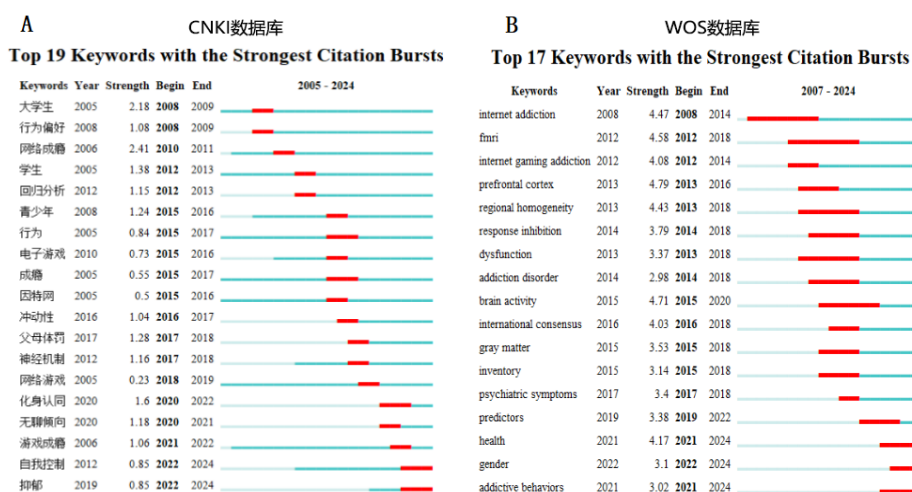
2.5 突现词分析 突现词是指出现频次在短时间内

突然增加或者使用频次明显增长的关键性术语,可以进一步探析网络游戏成瘾的研究前沿动态。对2002—2024年网络游戏成瘾领域关键词进行突现分析,设定 γ 值为0.5,CNKI数据库检测得到19个突现词,WOS数据库检测得到17个突现词(图4)。



不规则区域由关系紧密的关键词聚类形成,区分度高、表意性强的关键词作为标签节点出现。

图3 网络游戏成瘾研究关键词聚类图



蓝色代表样本非突现时间,红色代表样本突现时期。

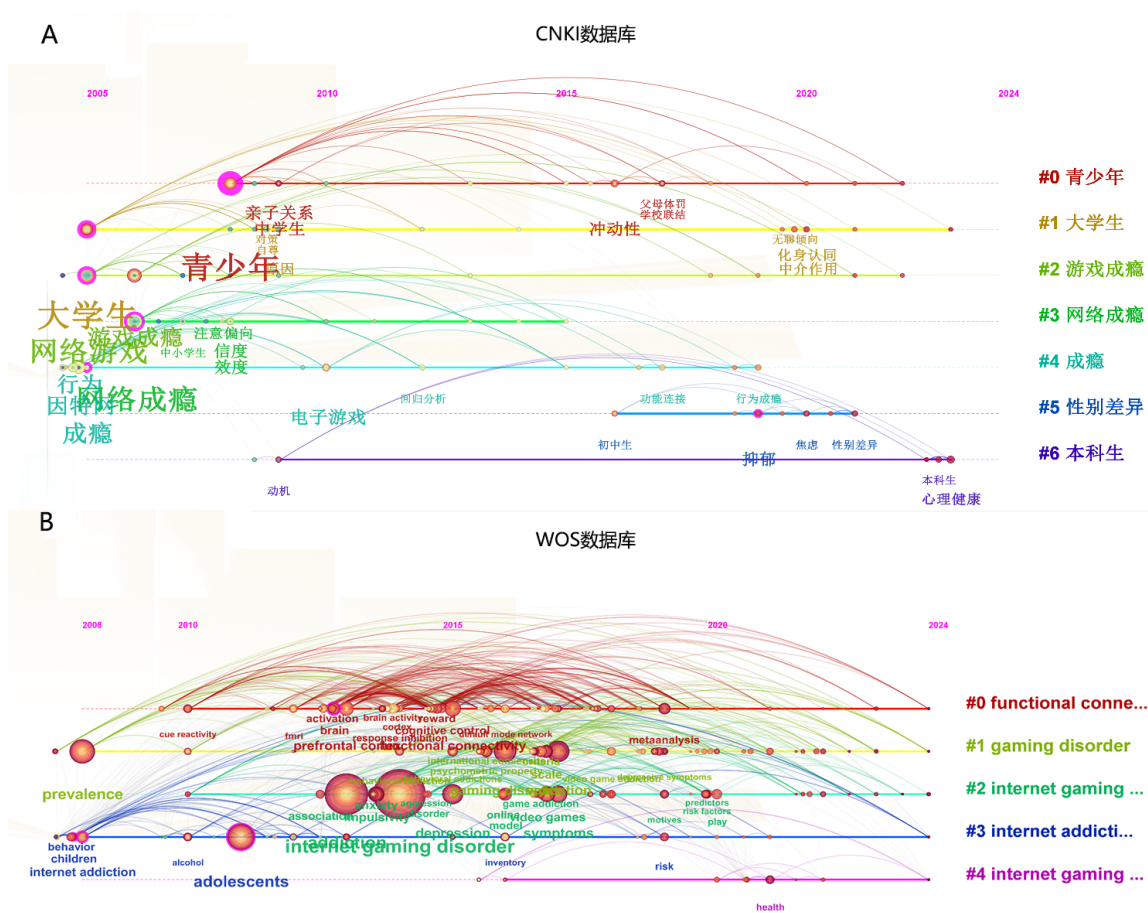
图4 2002—2024年网络游戏成瘾研究关键词突现

其中,CNKI数据库有2个突现词强度超过2.0,依次为:网络成瘾(2.41)、大学生(2.18)。WOS数据库突现强度超过2.0有17个,强度最高的前5个分别为:prefrontal cortex 前额叶皮层(4.79)、brain activity 大脑活动(4.71)、fmri 功能性磁共振成像(4.58)、internet addiction 网络成瘾(4.47)、regional homogeneity 区域同质性(4.43)。不同数据库研究热点的持续性存在差异,且研究时间演进呈阶段性特征。

2.6 研究趋势

2.6.1 CNKI数据库 利用 CiteSpace 绘制时间图谱(图5),综合分析图谱中的词频变化、词汇突现度

等,可见 CNKI 数据库文献关于网络游戏成瘾的研究主要分为3个阶段。2005—2009年,该阶段研究主要聚焦于大学生群体的网络成瘾行为及其心理诱因。这些研究反映了教育与心理学领域对网络环境下学生行为与心理健康的初步关注。2010—2017年,随着“网络成瘾”“青少年”“行为”等关键词的突现,研究重点转向青少年网络游戏行为的成因及其影响机制。这一时期的研究逐步从行为层面延伸至神经机制层面。2018—2024年,“网络游戏”“化身认同”与“无聊倾向”等关键词的突现,反映了研究对虚拟环境中个体身份认同与社会互动的关注。此外,“游戏成瘾”“自我控制”与“抑郁”等关键词



时间横轴上原点表示每个聚类里关键词的出现年份,关注时长及频率。

图5 2002—2024年网络游戏成瘾研究时间图谱

的突现,表明研究进一步聚焦于成瘾行为的长期心理影响以及自我调控能力在预防与干预中的作用。

2.6.2 WOS数据库 根据网络游戏成瘾研究的关键词聚类及突现结果,WOS数据库相关研究大致分为以下4个阶段。2007—2014年,“internet addiction”(网络成瘾)成为显著的研究主题,反映了社会对于互联网使用行为及其潜在问题的日益关注。同时,“prefrontal cortex”(前额叶皮层)和“regional homogeneity”(区域同质性)的突现表明,神经科学研究开始更多关注大脑结构与功能的关系以及这些因素如何与行为和心理健康问题相互作用。2012—2018年,“fMRI”(功能性磁共振成像)的突现显示了神经成像技术在研究大脑活动和认知功能方面的广泛应用。“internet gaming addiction”(网络游戏成瘾)和“addiction disorder”(成瘾障碍)的突现进一步强调了对成瘾行为及其神经生物学基础的研究兴趣。“response inhibition”(反应抑制)和“dysfunction”(功能障碍)的突现指向了相关研究对认知控制和神经功能障碍之间联系的探索。“psychiatric

symptoms”(精神症状)的突现则可能与精神疾病的诊断和治疗研究相关。2015—2020年,“brain activity”(大脑活动)的突现表明认知神经科学领域对大脑活动模式及其与行为和心理健康问题关系的深入研究。“gray matter”(灰质)和“inventory”(清单)的突现可能与大脑结构的测量和分类有关,表明相关研究转向神经退行性疾病和认知障碍方向。同时,“international consensus”(国际共识)的突现反映了在某些研究领域,网络游戏成瘾问题存在较大分歧,正在努力形成国际统一的研究标准和方法论。2019—2024年,“predictors”(预测因子)的突现,可能与识别和预测健康和疾病风险因素的研究相关,涉及跨学科的方法来预测和干预心理健康问题。“health”(健康)“gender”(性别)和“addictive behaviors”(成瘾行为)的突现,表明研究焦点可能转向健康促进、性别差异在健康和疾病中的作用以及成瘾行为的跨学科研究。

3 讨论

结合关键词聚类分析结果发现,CNKI数据库收录文献侧重网络游戏成瘾的具体人群和环境因素分析,主要围绕网络游戏成瘾现状、影响因素以及干预机制。佐斌等^[5]等研究采用问卷调查和深入访谈方法,通过对10个省市的小学生、初中生、高中生(包括中专生)以及大学生群体进行实证分析,研究结果显示,高达79.3%青少年有网络游戏经历,其中3.2%个体呈现了成瘾迹象。林悦等^[6]从家庭环境角度出发,研究了父母忽视与青少年网络游戏成瘾之间的关系及其心理机制。黄泽鹏等^[7]则从负性心理层面验证了心理问题是导致网络游戏成瘾的重要因素。鲍学峰等^[8]则从文化适应角度,探讨了初中生感知的校园氛围与网络游戏成瘾之间的影响关系。关于干预机制研究,刘映海^[9]通过一系列试验探讨了体育运动对青少年网络成瘾的影响,并证实了体育干预可以有效改善青少年网络成瘾现象。孔维森等^[10]则探索了机器学习在预测青少年网络游戏成瘾方面的潜力,强调自适应提升算法在判定个体是否存在网络游戏成瘾风险的有效性。

而WOS数据库则更侧重于网络游戏成瘾的理论研究、影响机制、成瘾特性及干预治疗。一方面,基于认知心理学^[11]、神经生物学^[12]、认知精神病理学^[13]等多学科视角对网络游戏障碍进行了深入探讨,旨在揭示其背后复杂因素。另一方面,Lemmens J S等^[14]对2444名13~40岁的荷兰青少年和成人进行了研究,测试了DSM-5的9个标准以及4种测量网络游戏障碍的调查工具可靠性和有效性。同时,Lei W等^[15]对中文版IGDS量表的稳健心理测量特性进行检测,证明了这些量表在临床上的有效性。在影响机制研究方面,Yu Y等^[16]探讨了认知/社会心理因素对中国青少年网络游戏玩家网络游戏时间与网络游戏障碍之间关联的调节作用。Zengin H等^[17]则指出,在学业成功率低的高中生群体中,青少年渴望低成本刺激、自我表达和成就感是导致网络游戏障碍的关键因素。此外,成瘾特性研究方面,Zha R等^[18]运用行为分析和fMRI技术,对网络游戏障碍与非紊乱但重度网络游戏使用行为之间的区别进行了深入分析。最后,干预治疗研究方面,研究从心理治疗^[19]、父母管理干预^[20]、情绪调节^[21]等多种途径探讨了网络游戏成瘾的干预效果。其中Bae S等^[22]从药物治疗角度出发,验证了安非他酮对改善网络游戏障碍患者临床症状的

有效性。

结合时间图谱对研究热点进行纵向分析梳理,可以看到CNKI数据库从早期的大学生行为和网络成瘾问题,逐渐转向对青少年发展、家庭教育方式、心理健康和神经科学研究的关注,最终聚焦于成瘾行为、自我控制和情绪健康等更为复杂的心理社会问题。而WOS数据库研究热点从特定行为和神经科学的基础研究,转向了更为综合和应用导向的研究,包括健康促进、性别差异和成瘾行为的多维度研究。这些变化与社会发展、技术进步和全球健康议程的变化有紧密联系。同时也反映了社会对青少年成长环境和心理健康问题重要性认识的提升,以及对促进个体健康和福祉的科学研究不断深化。

4 小结与展望

本研究基于2002—2024年CNKI与WOS数据库,运用CiteSpace对网络游戏成瘾相关文献进行可视化分析。结果显示,自2013年起该领域发文量显著增长,且英文文献数量明显高于中文文献,反映出英文期刊对该领域的关注度较高,而中文期刊对此方面研究略显不足。在内容层面,CNKI数据库相关研究多聚焦于网络游戏的负面影响,强调对青少年价值观的引导与行为矫正;WOS数据库相关研究则更关注成瘾背后的心理与生理机制,致力于科学预防与临床干预。随着时间推移,研究视角逐渐由单一学科的基础探讨转向多学科融合的综合分析。研究热点亦从早期的大学生网络成瘾行为,逐步扩展至青少年发展、家庭教育、心理健康及神经机制,并进一步聚焦于成瘾行为、自我控制与情绪健康等复杂心理社会问题。

随着网络游戏产业持续扩张,其引发的成瘾问题将愈发凸显。未来研究应重点关注以下方向:(1)揭示成瘾行为背后特定神经环路的功能异常及其与认知控制缺陷的因果关系;(2)厘清网络游戏障碍与抑郁、焦虑、注意缺陷多动障碍等精神疾病的交互机制;(3)推动心理学行为改变理论与认知神经机制的深度融合,阐明干预措施背后的心理行为机制;(4)在亚洲文化语境下,深入探讨家庭教养方式、学业压力、集体主义—个人主义价值观冲突等因素与网络游戏成瘾关系,构建更具文化适应性的预防与干预体系。

综上所述,网络游戏成瘾研究领域前景广阔,挑战与机遇并存。未来应持续深化理论探索,拓展

实证研究,加强学科协作,为相关实践与政策制定提供科学依据,共同促进网络游戏产业的健康发展。

所有作者均声明不存在利益冲突关系。

参考文献:

- [1] 新华网.《2023年中国游戏产业报告》正式发布[EB/OL].(2023-12-15)[2025-04-08].<http://www.xinhuanet.com/ent/20231215/f670a4330eac41d6859e9f11d9226d5b/c.html>.
- [2] 文化部,信息产业部.文化部、信息产业部关于推动数字文化产业高质量发展的意见[EB/OL].(2020-11-18)[2025-04-08].https://zwgk.mct.gov.cn/zfxgkml/zcfg/gfxwj/202012/t20201204_906074.html.
- [3] 国家新闻出版署.国家新闻出版署发出通知就《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》公开征求意见[EB/OL].(2023-12-25)[2025-04-08].<http://www.zgggw.gov.cn/gedixinxi/sheng/18386.html>.
- [4] 陈悦,陈超美,刘则渊,等. CiteSpace知识图谱的方法论功能[J]. 科学学研究, 2015, 33(2): 242-253.
- [5] 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.
- [6] 林悦,刘勤学,余思,等. 父母忽视与青少年网络游戏成瘾的关系:希望的中介作用和性别的调节作用[J]. 心理发展与教育, 2021, 37(1): 109-119.
- [7] 黄泽鹏,吴宇,罗青山,等. 深圳市青少年学生网络成瘾情况及影响因素分析[J]. 中国学校卫生, 2016, 37(7): 1028-1030.
- [8] 鲍学峰,张卫,喻承甫,等. 初中生感知校园氛围与网络游戏成瘾的关系:学业自我效能感的中介效应与父母学业卷入的调节效应[J]. 心理发展与教育, 2016, 32(3): 358-368.
- [9] 刘映海. 体育干预对青少年网络成瘾的影响[J]. 天津体育学院学报, 2013, 28(6): 483-488.
- [10] 孔维森,王凯伦,虞安写,等. 基于机器学习构建青少年网络游戏成瘾的预测模型[J]. 中国学校卫生, 2024, 45(8): 1080-1085.
- [11] King D L, Delfabbro P H. The cognitive psychology of Internet gaming disorder[J]. Clin Psychol Rev, 2014, 34(4): 298-308.
- [12] Weinstein A, Lejoyeux M. Neurobiological mechanisms underlying Internet gaming disorder [J]. Dialogues Clin Neurosci, 2020, 22(2): 113-126.
- [13] Kakul F, Javed S. Internet gaming disorder: an interplay of cognitive psychopathology [J]. Asian J Soc Health Behav, 2023, 6(1): 36-45.
- [14] Lemmens J S, Valkenburg P M, Gentile D A. The Internet gaming disorder scale [J]. Psychol Assess, 2015, 27(2): 567-582.
- [15] Lei W, Liu K, Zeng Z, et al. The psychometric properties of the Chinese version Internet gaming disorder scale [J]. Addict Behav, 2020, 106: 106392.
- [16] Yu Y, Mo P K H, Zhang J, et al. Maladaptive cognitions, loneliness, and social anxiety as potential moderators of the association between Internet gaming time and Internet gaming disorder among adolescent Internet gamers in China [J]. Addict Behav, 2022, 129: 107239.
- [17] Zengin H, çıNar N, Erbay E, et al. Internet gaming disorder in high-school adolescents and related factors [J]. Annals KEMU, 2021, 27(4): 523-529.
- [18] Zha R, Tao R, Kong Q, et al. Impulse control differentiates Internet gaming disorder from non-disordered but heavy Internet gaming use: evidence from multiple behavioral and multimodal neuroimaging data [J]. Comput Hum Behav, 2022, 130: 107184.
- [19] Sharma M K, Anand N, Tadpatrikar A, et al. Effectiveness of multimodal psychotherapeutic intervention for Internet gaming disorder [J]. Psychiatry Res, 2022, 314: 114633.
- [20] Marshall B, Warburton W A, Kangas M, et al. Internet gaming disorder (IGD) and smartphone addiction: parent intervention trial [J]. Aust J Psychol, 2024, 76(1): 2396961.
- [21] Lin P Y, Lin H C, Lin P C, et al. The association between emotional regulation and Internet gaming disorder [J]. Psychiatry Res, 2020, 289: 113060.
- [22] Bae S, Sun H, Mi K, et al. Bupropion shows different effects on brain functional connectivity in patients with Internet-based gambling disorder and Internet gaming disorder [J]. Front Psychiatry, 2018, 9: 130.

(收稿:2025-04-08)(修回:2025-11-12)

(责任编辑:何明)