

神经质人格与网络小说成瘾的关系： 有调节的中介模型

王碧涵, 尹 慧

内蒙古师范大学心理学院, 内蒙古 呼和浩特

收稿日期: 2023年9月5日; 录用日期: 2023年10月10日; 发布日期: 2023年10月19日

摘 要

为探讨沉浸感、家庭结构如何影响神经质人格与网络小说成瘾之间的关系, 采用方便抽样的方法抽取内蒙古自治区387名大学生完成艾森克人格量表、网络小说成瘾量表以及沉浸感量表, 建立有调节的中介模型。结果表明, 神经质人格、沉浸感和网络小说成瘾两两均呈现显著正相关。沉浸感在神经质人格与网络小说成瘾的关系间起部分中介作用。家庭结构能调节神经质人格与沉浸感的关系, 且该调节作用仅存在于非独生群体中。

关键词

神经质人格, 网络小说成瘾, 沉浸感, 非独生子女

Effect of Neuroticism on Internet Fiction Addiction of College Student: A Moderated Mediation Model

Bihan Wang, Hui Yin

School of Psychology, Inner Mongolia Normal University, Hohhot Inner Mongolia

Received: Sep. 5th, 2023; accepted: Oct. 10th, 2023; published: Oct. 19th, 2023

Abstract

In order to explore the relationship between neurotic personality and Internet novel addiction and the influence of immersion and family structure, a convenient sampling method was used to select 387 college students from Inner Mongolia Autonomous region to complete Eysenck Perso-

nality Scale, Internet novel Addiction Scale and immersion scale, and establish a moderated mediation model. The results showed that neurotic personality, immersion and Internet novel addiction were significantly positively correlated. Immersion plays a partial mediating role in the relationship between neurotic personality and Internet novel addiction. Family structure can regulate the relationship between neurotic personality and immersion, and the moderating effect exists only in the non-only-child group.

Keywords

Neuroticism Personality, Internet Fiction Addiction, Flow Experience, Non-Only Child

Copyright © 2023 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. 问题提出及研究假设

随着互联网的迅速发展,截止2022年6月,我国网民规模为10.51亿,其中以学生群体占比最高,占总体的21%。同时,手机阅读网络小说的用户规模达4.65亿,占手机用户的44.4%,网络文学成为重要的娱乐手段(中国互联网络信息中心 CNNIC, 2022)。网络小说以充满幻想的大众文化文本为主,它呈现的幻想既是对现实匮乏的满足和补偿,也是对读者所处的现实秩序和情感结构的参照(孟隋, 2022)。大学生面临成年初始期的自我同一性危机(廖青, 肖甦, 2022),心智尚未成熟,在阅读网络小说过程中,更容易网络小说成瘾。网络小说成瘾对学生的身心健康带来负面影响:一方面长时间阅读网络小说会导致视力下降、肩膀疼痛和睡眠不足等身体问题,另一方面会导致其社会功能部分缺失,如精力不足,与他人互动减少等,更有可能伴随焦虑、抑郁等负面情绪体验(姜永志等, 2018)。研究表明,网络小说成瘾受到个体因素、家庭因素、社会因素以及网络小说自身的独特性等多方面的影响(于腾, 李亚红, 2021)。因此,从人格特质和家庭因素探究学生网络小说成瘾的形成机制至关重要。

网络小说成瘾(internet novel addiction)是指阅读者以网络小说为中介长期沉溺于虚拟网络小说情节或由小说所带来的情绪情感体验中;对于网络小说阅读过程中产生的快感存在心理与生理上的依赖,不能有效自控阅读时间及次数,导致长期和现实社会脱离,从而引起生理、社会和心理功能受损;当阅读者减少或停止阅读网络小说时,会出现戒断反应,同时伴有精神及躯体症状的心理与行为现象(张杏杏等, 2012)。网络小说成瘾症状与 Liu 等(2022)针对不同青春期阶段的中国青少年的网瘾症状网络分析发现的网瘾核心症状相符,证明网络小说成瘾作为中国本土化网络成瘾的一个分支,与过往网络成瘾结果有共同之处。迄今为止,大多数研究都集中在网络游戏成瘾与短视频成瘾上。然而,很少有研究网络小说成瘾,阅读网络小说比玩网络游戏花费时间更多,外显的行为和活动范围难以观察,易被社会所忽视。因此,本研究结合现有网络成瘾的研究,探讨神经质人格和沉浸感对网络小说成瘾的作用及其机制,以期预防 and 干预大学生网络小说成瘾提供有针对性的建议和措施。

1.1. 神经质人格与网络小说成瘾的关系

神经质人格主要反应个体情绪的稳定性。神经质人格作为一种消极人格,是网络成瘾行为的重要影响因素(贺金波等, 2017; Rodríguez-Ruiz et al., 2023)。多项研究结果指出,神经质人格与 MMORPC 游戏成瘾、移动社交网络过度使用以及问题性短视频的使用存在显著正向相关(宫剑等, 2020; 姜永志等, 2018;

毛峥, 姜永志, 2023)。同时, 网络成瘾者的神经质得分显著高于非成瘾者, 神经质得分每增加 1 个标准单位, 网络成瘾的发生率增加 2.3 倍(Kuss et al., 2013)。高神经质个体相较于低神经质个体在阅读时会产生高情绪体验, 表现为个体沉溺于虚构故事情节中不可自拔。综上, 提出假设 1: 神经质人格显著正向预测网络小说成瘾。

1.2. 沉浸感的中介作用

根据沉浸理论, 人会完全沉浸在某种活动中, 无视其他事物存在的状态。这种体验本身带来莫大的喜悦, 使人愿意付出巨大的代价(Csikszentmihalyi, 1997)。如前所述, 人格特征是影响网络小说成瘾的重要因素。同时 Mehroof 和 Griffiths 对 123 名英国大学生的研究发现, 神经质对网络游戏成瘾预测的回归系数达到 0.24, 他们认为高神经质者因为频繁的情绪波动而烦恼, 而沉浸网络游戏对这些烦恼有解脱作用(Miranda et al., 2023)。个体是否会体验到沉浸, 取决于进入意识的外在活动和自我内在目标协调程度。当两者产生冲突时, 个体就会体验到恐惧、厌恶、冷漠、焦虑、嫉妒、慌乱等; 当两者协调时, 个体就会体验到沉浸(任俊等, 2009)。当学生在现实生活中因外在活动与内在目标不协调而无法体验到沉浸, 而网络小说阅读具有沉浸条件, 通过多次的正强化导致网络小说成瘾行为。目前国内外研究者均发现沉浸感与网络成瘾有显著的正向预测作用(魏华等, 2012; Kiatsakared & Chen, 2022; Miranda et al., 2023)。综上, 提出假设 2: 沉浸感在神经质人格和网络小说成瘾的关系中起中介作用。

1.3. 独生与非独生群体间的跨组比较

根据家庭系统理论, 同胞关系属于家庭组织系统的重要组成部分(Cox & Paley, 1997), 非独生群体神经质人格得分显著高于独生群体(黄艳艳等, 2020)。与高神经质独生子女群体相比, 高神经质的非独生个体, 在家中容易产生消极体验, 并且难以消化负性情绪。根据体验回避理论的观点, 当个体遇到刺激性事件会引发消极情绪, 使他们感到心理痛苦。心理痛苦通常让人难以承受, 个体会想要回避这种心理体验, 从而提升体验回避倾向, 个体只能实施一些能够短期转移注意, 但长期有害的行为(Chapman et al., 2006)。尤其相对于独生高神经质群体, 非独生高神经质人格的个体在家庭中更高频的遭遇刺激性事件, 更容易通过沉浸于网络小说逃避现实。综上, 提出假设 3: 独生与否在神经质人格与沉浸感的关系中起调节作用, 非独生的高神经质群体更容易沉浸。因此, 本研究建构了一个有调节的中介模型(图 1), 探讨神经质人格与网络小说成瘾的关系, 并考察独生与否在中介过程前段的调节作用。

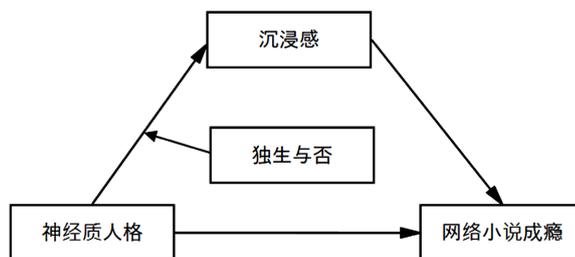


Figure 1. Research hypothesis model
图 1. 研究假设模型

2. 方法

2.1. 被试

根据 G*Power 软件(Faul et al., 2007)的计算, 本研究共需 191 份问卷。本文采取方便抽样法, 本研究

选取 5 所大中专院校的 400 名学生, 共发放 400 份问卷, 回收有效问卷 387 份。其中男生 143 人(37%), 女生 244 人(63%)。

2.2. 研究工具

2.2.1. 网络小说成瘾量表

采用张冬静等(2017)修订陈淑慧《中文网络成瘾量表》, 共 19 项, 包括强迫症状、戒断反应和时间管理与健康三个维度, 如“我不能控制自己看网络小说的冲动。”问卷采用 4 点计分, 1 表示极不符合, 4 表示非常符合, 得分越高, 表示个体网络小说成瘾程度越高。本研究中该量表的内部一致性系数 Cronbach's α 系数为 0.95。

2.2.2. 艾森克人格问卷-神经质分量表

采用陈仲庚(1983)修订的成人版艾森克人格量表中的神经质分量表, 共 24 项, 如“你的心境是否常有起伏?” 问卷采用 2 点计分, 1 表示是, 0 表示否, 得分越高, 表示个体神经质程度越高。本研究中该量表的内部一致性系数 Cronbach's α 系数为 0.85。

2.2.3. 沉浸感量表

采用张冬静等(2017)改编张红梅翻译和使用的网络游戏沉浸问卷, 共 5 项, 如“当我看网络小说时, 我会忘记我周围的环境”。问卷采用 7 点计分, 1 表示完全不同意, 7 表示完全同意, 得分越高, 表示个体的沉浸程度越低。本研究中该量表的内部一致性系数 Cronbach's α 系数为 0.87。

3. 结果

3.1. 共同方法偏差的检验

采用 Harman 单因素方法进行共同方法偏差检验。对所有的测量项目进行未旋转的探索性因素分析。结果显示, 共有 10 个特征值大于 1 的公共因子被提出, 并且第一个公共因子解释了总变量的 24.52%, 小于 Podsakoff 提出的 40%判断标准(周浩, 龙立荣, 2004)。因此, 说明本研究不存在严重的共同方法偏差。

3.2. 各变量间的描述性统计及相关分析结果

对各自变量与因变量进行描述统计和皮尔逊积差相关分析。结果表明, 神经质人格与网络小说成瘾呈正相关($r = 0.17, p < 0.001$); 神经质人格与沉浸感呈显著正相关($r = 0.12, p < 0.05$), 网络小说成瘾的各维度也都与神经质人格和沉浸感呈显著正相关。其他各维度相关见表 1。

Table 1. The correlation coefficient matrix of the mean of each variable

表 1. 各主要变量之间的相关矩阵(N = 387)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|---|
| 1 神经质人格 | 1 | | | | | |
| 2 沉浸感 | 0.12* | 1 | | | | |
| 3 网络小说成瘾 | 0.17** | 0.48** | 1 | | | |
| 4 强迫阅读 | 0.17* | 0.40** | 0.95** | 1 | | |
| 5 戒断反应 | 0.12* | 0.44** | 0.89** | 0.81** | 1 | |
| 6 时间管理与健康 | 0.18** | 0.52** | 0.88** | 0.73** | 0.70** | 1 |

注: * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$ 。

3.3. 中介作用分析

本研究为避免出现多重共线性问题, 对所有变量进行标准化处理, 在此基础上计算网络小说成瘾各维度总分, 以神经质人格为自变量, 网络小说成瘾为因变量, 沉浸感为中介变量建立结构方程模型, 模型如图 2 所示。结果显示模型拟合度良好($\chi^2/df = 2.09$, $RMSEA = 0.06$)。然后基于模型的拟合结果, 采用偏差校正的非参数百分位 Bootstrap 法, 进行 2000 次重复抽样, 对置信区间进行估计以及对中介效应进行的检验(温忠麟, 叶宝娟, 2014)。研究结果表明, 神经质人格对网络小说成瘾的间接效应显著, 其 95% 的置信区间不包含 0, 置信区间为[0.10, 0.52], 说明沉浸感的中介效应成立。在引入中介变量之后, 神经质人格网络小说成瘾的中直接效应显著, 其 95% 的置信区间不包含 0, 置信区间为[0.01, 0.39]。说明沉浸感在神经质人格与网路小说成瘾的关系中存在不完全中介效应。

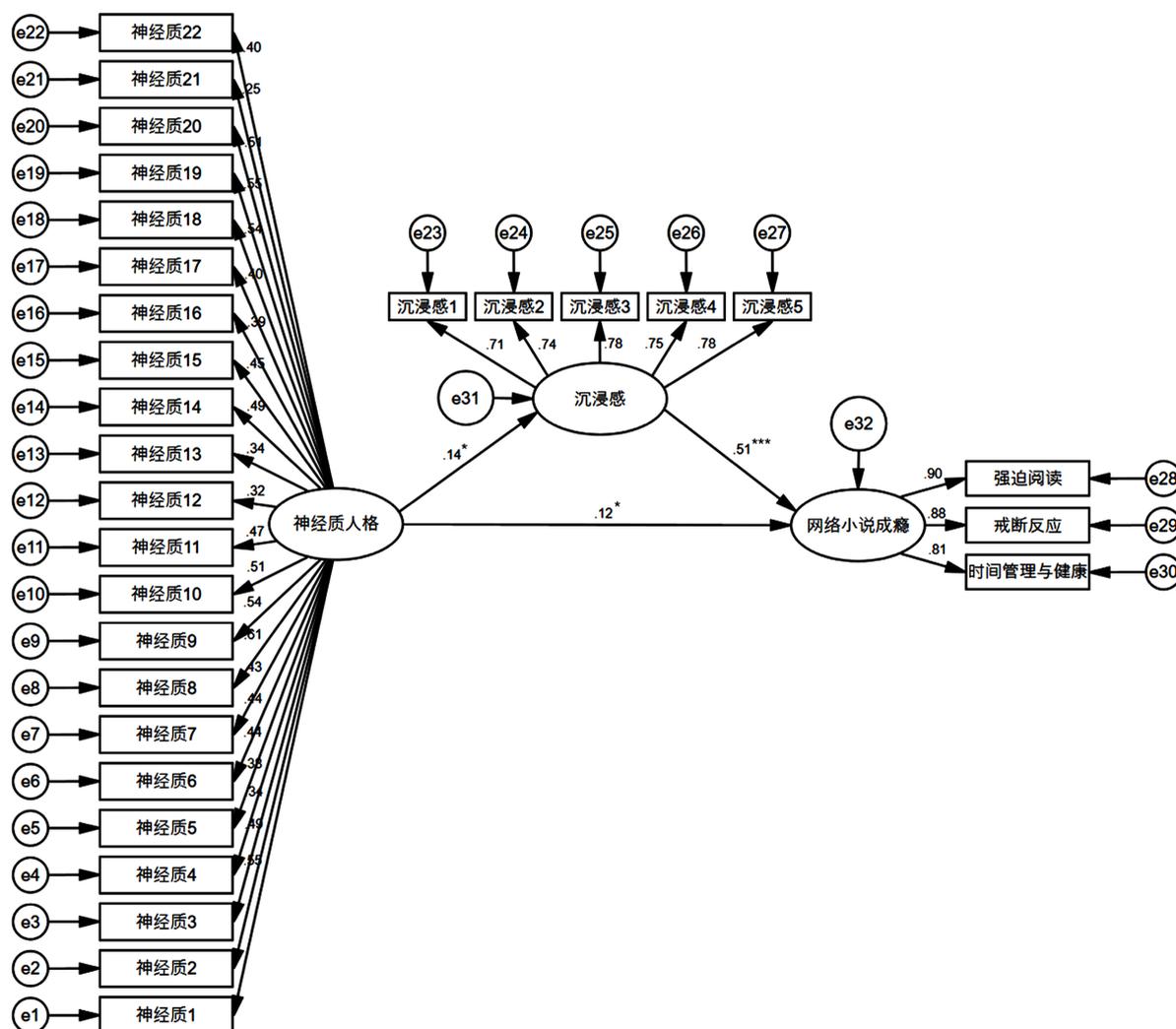


Figure 2. The mediating effect model of immersion between neurotic personality and Internet novel addiction

图 2. 沉浸感在神经质人格与网络小说成瘾之间的中介效应模型

3.4. 中介模型在非独生与独生群体间的跨组比较

本研究基于独生和非独生群体, 运用 AMOS 进行了多群组路径分析。结果发现(如表 2 所示): 非独

生群体和独生群体仅在神经质人格到沉浸感路径上存在差异, 路径系数分别为 0.22 ($p < 0.05$)和 0.02 ($p > 0.05$), 参数间差异的临界比值大于 1.96, 说明非独生群体与独生群体在神经质人格到沉浸感这条路径上存在调节作用。仅在非独生群体间, 神经质人格才能显著预测沉浸感。就中介模型整体而言, 非独生群体中, 沉浸感在神经质人格对网络小说成瘾间起到完全中介作用; 独生群体中, 沉浸感在神经质人格对网络小说成瘾不起中介作用。

Table 2. Comparison of path coefficient differences between non-only-only and only-only populations by mediating models
表 2. 中介模型在非独生与独生群体间的路径系数差异比较

| 通径 | 非独生 | | 独生 | |
|------------|---------|---------|---------|---------|
| | β | p | β | p |
| 神经质→网络小说成瘾 | 0.08 | <0.05 | 0.14 | <0.05 |
| 神经质→沉浸感 | 0.22 | <0.05 | 0.02 | >0.05 |
| 沉浸感→网络小说成瘾 | 0.50 | <0.0001 | 0.46 | <0.0001 |

4. 讨论

4.1. 神经质人格对网络小说成瘾的影响

本研究数据结果表明, 神经质人格与网络小说成瘾呈正相关, 表明神经质水平越高, 网络小说成瘾发生的风险越高。这与以往的研究结果一致(张冬静等, 2017), 验证了假设 1。神经质是反应个体情绪稳定性的指标, 高神经质人格学生对于外界压力以及小说故事情节表现出强烈的情绪反应。当高神经质人格学生在现实生活中受到挫折、挑战会体验到强烈的不适情绪, 当学生选择阅读网络小说便会体验到强烈的愉悦情绪。对比强烈的两种情绪体验会促使学生逃避现实生活中挑战, 投入到阅读网络小说中获取愉悦的感受。根据失补偿理论, 网络成瘾是个体发展受阻的一种补偿性行为(高文斌, 陈祉妍, 2006)。如果学生在现实生活中不能够满足其需求, 他们很可能通过阅读网络小说寻求补偿, 而高神经质学生会因为强烈的情绪体验对比最后导致网络小说成瘾。

4.2. 沉浸感在神经质人格与网络小说成瘾的中介作用

本研究运用结构方程模型考察沉浸感在神经质人格与网络小说成瘾之间的中介作用。结果表明, 沉浸感在神经质人格与网络小说成瘾的关系中存在不完全中介效应, 该结果和张冬静等(2017)的研究结果较为类似, 这验证了假设 2。这也说明了人格特征作用于网络小说阅读产生沉浸体验, 进而网络小说成瘾, 导致产生戒断行为、强迫阅读以及时间管理等问题行为的产生。

首先, 高神经质人格能够正向预测网络小说阅读过程中的沉浸感。本研究的结果与前人研究结果相似(Weibel et al., 2010; Zhou et al., 2023)。网络小说中跌宕起伏的故事情节更容易激发高神经质个体的情绪体验, 使其沉浸在网络小说构建的虚拟环境中。其次, 沉浸会正向预测网络小说成瘾, 这一结果与Csikszentmihalyi 描述的处于沉浸状态中的个体共同特征相符。沉浸于网络小说的个体, 因不能够控制情绪而沉迷在网络小说情节中难以自拔, 产生强迫性阅读、戒断反应以及时间健康管理失败的成瘾行为, 给学生生活和学习带来一定的损害。

4.3. 中介模型在独生和非独生群体间的跨组比较讨论

多群组路径分析发现, 独生与非独生群体仅在神经质人格到沉浸感这一路径中存在调节作用, 这验证了假设 3。说明神经质人格通过沉浸感作用于网络小说成瘾的机制在独生与非独生群体间存在差异,

神经质人格对沉浸感的预测作用仅在非独生群体间成立。在非独生群体中, 沉浸感在神经质人格与网络小说成瘾中间起部分中介作用。

探讨原因, 非独生群体家庭成员相较于独生群体家庭成员较多, 家庭系统理论模型认为, 家庭内部的每一个子系统都非常的重要, 他们相互作用相互影响(Cox, 2010), 考虑到一个人不能轻易的与家庭成员断绝关系, 在面临冲突时, 高神经质的非独生个体需要忍受更多的消极情绪。而高神经质儿童对于负性情绪的认知控制能力下降(Yang et al., 2020), 更容易采用错误的应对方式解决情绪问题, 相较于高神经质独生儿童更容易通过沉浸于网络小说的方式逃避家庭中的纷争。该结果也为家庭的父母养育孩子提出了预警, 对于高神经质儿童, 家长应更早的培养其调节情绪和解决冲突的能力, 从而推动健康心理品质的发展, 减少问题行为的发生。

4.4. 非独生群体神经质人格与沉浸感对网络小说成瘾的影响及现实意义

本研究发现, 网络小说阅读中神经质人格和沉浸感是影响网络小说成瘾的重要因素。失补偿理论认为上网行为是学生心理发育过程中受阻时的补偿表现, 如形成“建设性补偿”则完成补偿、恢复常态发展, 即正常上网行为; 如形成“病理性补偿”则引起失补偿、导致发展偏差或中断, 即网络成瘾行为(高文斌, 陈祉妍, 2006)。Yang 等人(2020)的研究发现高神经质者认知重评能力下降, 负性情绪的认知控制能力下降, 更容易形成病理性补偿, 而过度的沉浸于网络小说构建的虚拟世界很可能导致网络小说成瘾。因此, 尽早的了解学生的特质, 让学生学习正确的补偿方式有助于早期预防学生网络小说成瘾。

Csikszentmihalyi (1997)认为追求沉浸体验是人类的基本需求之一, 因此个体在主流社会的日常生活中感受不到沉浸时, 就可能通过各种其他的行为获得。沉浸感的双重性给学生带来多方面的影响(江静等, 2023)。随着互联网的发展, 网络小说成瘾是本土化的现象, 成瘾隐蔽性较高, 但影响巨大。针对已网络小说成瘾的学生, 心理健康教育工作者需针对不同特征的学生进行干预, 通过引导学生将沉浸感迁移学习情境下, 增强学生学业自信、学习体验、学校积极情绪、积极取向、自尊和自我效能等, 同时有利于缓解学习压力与学习拖延; 通过影响自我控制、认知偏差间接影响网络小说成瘾, 形成建设性补偿, 有助于学生网络小说成瘾的矫治。

家庭环境是学生网络成瘾发生和持续的风险因素(Bu et al., 2021), 也是非独生子女网络小说成瘾的预测因素。因此, 开展家校合作活动, 提高家长意识, 帮助家长了解学生的特性, 做好共同防护工作。对于网络小说成瘾的学生, 心理健康工作者用系统的手段应对学生成瘾问题, 帮助学生克服网络小说戒断反应, 同时通过运动干预、家庭治疗、认知行为疗法等方式引导学生迁移沉浸感, 用积极方式应对现实的需要, 帮助学生戒除网络小说成瘾, 避免其产生更为重要的心理和行为后果。

5. 结论

- 1) 神经质人格、沉浸感和网络小说成瘾之间均呈现显著正相关;
- 2) 神经质人格不仅能直接预测网络小说成瘾, 还能通过沉浸感的中介作用对网络小说成瘾产生影响;
- 3) 中介模型神经质人格到沉浸感路径受家庭结构调节, 仅在非独生群体间显著。

参考文献

- 陈仲庚(1983). 艾森克人格问卷的项目分析. *心理学报*, (2), 211-218.
- 高文斌, 陈祉妍(2006). 网络成瘾病理心理机制及综合心理干预研究. *心理科学进展*, 14(4), 596-603.
- 宫剑, 梁晓燕, 刘晓飞(2020). 神经质人格与 MMORPG 游戏成瘾的关系: 链式中介效应分析. *心理发展与教育*, 36(1),

- 113-120. <https://doi.org/10.16187/j.cnki.issn1001-4918.2020.01.13>
- 贺金波, 祝平平, 聂余峰, 应思远(2017). 人格对网络成瘾的影响及其心理机制综述. *中国临床心理学杂志*, 25(2), 221-224+236. <https://doi.org/10.16128/j.cnki.1005-3611.2017.02.006>
- 黄艳艳, 范荣萍, 陈一丹, 祝颖, 王星, 柳佳, 李梦倩(2020). 医学生负性生活事件与人格特质对主观幸福感的影响. *中国健康心理学杂志*, 28(1), 110-116. <https://doi.org/10.13342/j.cnki.cjhp.2020.01.027>
- 江静, 李辉婕, 许晟, 瞿硕(2023). 沉浸体验与青少年心理健康关联的研究进展. *中国学校卫生*, 44(1), 152-156. <https://doi.org/10.16835/j.cnki.1000-9817.2023.01.034>
- 姜永志, 王海霞, 蒋怀滨, 刘勇(2018). 神经质人格对青少年移动社交网络过度使用的影响: 冲动性与人际困扰的双重中介. *心理与行为研究*, 16(2), 272-282.
- 廖青, 肖甦(2022). 精英高校大学生自我认同的破碎与重塑——基于对象网络社群的扎根理论研究. *高等教育研究*, 43(5), 74-85.
- 毛峥, 姜永志(2023). 神经质人格对问题性短视频使用的影响: 孤独感和无聊倾向的链式中介作用. *中国健康心理学杂志*, 31(3), 440-446. <https://doi.org/10.13342/j.cnki.cjhp.2023.03.023>
- 孟隋(2022). 网络小说的“情感现实主义”及其“情感支持”功能. *贵州社会科学*, (3), 42-47. <https://doi.org/10.13713/j.cnki.cssci.2022.03.001>
- 任俊, 施静, 马甜语(2009). Flow 研究概述. *心理科学进展*, 17(1), 210-217.
- 魏华, 周宗奎, 田媛, 鲍娜(2012). 网络游戏成瘾: 沉浸的影响及其作用机制. *心理发展与教育*, 28(6), 651-657. <https://doi.org/10.16187/j.cnki.issn1001-4918.2012.06.005>
- 温忠麟, 叶宝娟(2014). 中介效应分析: 方法和模型发展. *心理科学进展*, 22(5), 731-745.
- 于腾, 李亚红(2021). 中学生网络小说成瘾现状、影响因素及应对策略. *中小学心理健康教育*, 26, 64-66.
- 张冬静, 周宗奎, 雷玉菊, 牛更枫, 朱晓伟, 谢笑春(2017). 神经质人格与大学生网络小说成瘾关系: 叙事传输和沉浸感的中介作用. *心理科学*, 40(5), 1154-1160.
- 张杏杏, 东方蔚龙, 赵玉婷(2012). 网络小说成瘾研究综述. *商丘职业技术学院学报*, 11(6), 28-29.
- 中国互联网络信息中心 CNNIC (2022). 第 50 次中国互联网络发展状况统计报告. <https://www.cnnic.net.cn/>
- 周浩, 龙立荣(2004). 共同方法偏差的统计检验与控制方法. *心理科学进展*, 12(6), 942-950.
- Bu, H., Chi, X. L., & Qu, D. Y. (2021). Prevalence and Predictors of the Persistence and Incidence of Adolescent Internet Addiction in Mainland China: A Two-Year Longitudinal Study. *Addictive Behaviors*, 122, Article 107039. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107039>
- Chapman, A. L., Gratz, K. L., & Brown, M. Z. (2006). Solving the Puzzle of Deliberate Self-Harm: The Experiential Avoidance Model. *Behaviour Research and Therapy*, 44, 371-394. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2005.03.005>
- Cox, M. J. (2010). Family Systems and Sibling Relationships. *Child Development Perspectives*, 4, 95-96. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2010.00124.x>
- Cox, M. J., & Paley, B. (1997). Families as Systems. *Annual Review of Psychology*, 48, 243-267. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.48.1.243>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life: Basic Books.
- Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A.-G., & Buchner, A. (2007). G*Power 3: A Flexible Statistical Power Analysis Program for the Social, Behavioral, and Biomedical Sciences. *Behavior Research Methods*, 39, 175-191. <https://doi.org/10.3758/BF03193146>
- Kiatsakared, P., & Chen, K.-Y. (2022). The Effect of Flow Experience on Online Game Addiction during the COVID-19 Pandemic: The Moderating Effect of Activity Passion. *Sustainability*, 14, Article 12364. <https://doi.org/10.3390/su141912364>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Binder, J. F. (2013). Internet Addiction in Students: Prevalence and Risk Factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 959-966. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.024>
- Liu, S. H., Xu, B. Y., Zhang, D., Tian, Y. X., & Wu, X. C. (2022). Core Symptoms and Symptom Relationships of Problematic Internet Use across Early, Middle, and Late Adolescence: A Network Analysis. *Computers in Human Behavior*, 128, Article 107090. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107090>
- Miranda, S., Trigo, I., Rodrigues, R., & Duarte, M. (2023). Addiction to Social Networking Sites: Motivations, Flow, and Sense of Belonging at the Root of Addiction. *Technological Forecasting and Social Change*, 188, Article 122280. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.122280>
- Rodríguez-Ruiz, F., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Castellano-García, F., Sánchez-Llorens, M., Almodóvar-Fernández, I., &

-
- Haro, G. (2023). Relationship of Gaming Disorder with Parenting Based on Low Affection-Communication and Personality Trait of Neuroticism in Adolescents. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1147601. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1147601>
- Weibel, D., Wissmath, B., & Mast, F. W. (2010). Immersion in Mediated Environments: The Role of Personality Traits. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13*, 251-256. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0171>
- Yang, J. Y., Mao, Y., Niu, Y. S., Wei, D. T., Wang, X. Q., & Qiu, J. (2020). Individual Differences in Neuroticism Personality Trait in Emotion Regulation. *Journal of Affective Disorders, 265*, 468-474. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.01.086>
- Zhou, Y., Lv, X., Wang, L., Li, J., & Gao, X. (2023). What Increases the Risk of Gamers Being Addicted? An Integrated Network Model of Personality-Emotion-Motivation of Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior, 141*, Article 107647. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107647>