

青少年群体持续使用移动社交游戏的影响因素研究

刘新民^{1,2}, 仙白雪¹

(1.山东科技大学 经济管理学院, 山东 青岛 266590; 2.青岛农业大学 管理学院, 山东 青岛 266109)

摘要:引导青少年适度使用游戏对于青少年的健康发展具有重要意义。基于自我决定理论,探讨自主性、胜任感、关系性需求对移动社交游戏持续使用意愿的影响程度。结果表明:与自主性和胜任感需求相比,关系性需求对青少年群体持续使用移动社交游戏意愿的影响最大。因此,为避免青少年群体过度使用移动社交游戏,学校和家长群体应该努力使青少年学生的关系性需求在现实生活中得到满足。同时,游戏制造商应履行保护青少年发展的责任,通过技术手段控制游戏对青少年用户社交需求的满足。

关键词:青少年;移动社交游戏;持续使用意愿;自我决定理论

中图分类号:C913.5

文献标识码:A

文章编号:1008-7699(2021)02-0094-08

一、引言

近年来,随着智能移动设备的普及、无线网络的覆盖以及移动游戏应用的不断优化,移动游戏已经成为最受欢迎的娱乐活动之一^{[1]54}。值得注意的是,我国移动游戏应用下载量和收入排行榜位列前十的游戏均为移动社交游戏,即移动社交游戏已经迅速兴起并占领主要游戏市场。数据显示,移动社交游戏核心用户日益年轻化,青少年成为移动社交游戏的重要用户群体。随之而来,青少年持续使用游戏可能带来的成绩下滑、视力下降、精神依赖、焦虑等负面影响引起社会广泛关注^[2]。但是,究竟是什么原因导致移动社交游戏对我国青少年群体有如此强大的诱惑力,又有哪些因素驱使该群体持续使用移动社交游戏等问题,却始终困扰着教育部门与家长群体。如何“对症下药”,引导青少年适度使用移动社交游戏、避免青少年学生沉湎于游戏也因此成为社会聚焦的热点问题之一。

在青少年网瘾问题日益突出的背景下,文化部已出台政策实行网络游戏实名制,希望通过管理和技术手段限制青少年群体的游戏时间,为青少年群体打造健康、良好的网络游戏环境。虽然该条例一定程度上可以引导青少年缩短游戏时长,但是由于游戏本身的诱惑性,网络游戏实名制只是治标不治本。因此,探究我国青少年群体的移动社交游戏持续使用动机,对正确引导青少年适度使用游戏、缓解教育部门与家长群体的焦虑、为青少年健康发展减少阻碍具有重要意义。

二、研究理论

(一)移动社交游戏

移动社交游戏是通过智能移动设备整合社交网络应用增强用户与其他玩家之间联系的移动游戏^{[1]57}。它具备移动游戏的基本特征:注重休闲性,玩家短时间内即可掌握游戏基本操作;单局游戏时长较短,允许用户利用碎片化时间参与游戏^[3,4]。此外,社交属性是移动社交游戏区别于一般移动游戏的最主要特征。移动社交游戏的社交属性不仅可以促进玩家与现有好友之间的互动,还能够建立玩家与陌生

收稿日期:2020-08-06

基金项目:国家自然科学基金项目(71603151);山东省社会科学规划研究项目(18CCXJ15);山东科技大学科研创新团队项目(2015TDJH103)

作者简介:刘新民(1965—),男,山东临沂人,山东科技大学经济管理学院教授、博士生导师,博士。

人之间的联系^[5],拓展用户在虚拟世界中的社交网络。

持续使用意愿指用户决定重复当前使用行为的一种心理状态^{[6]264}。在移动社交游戏情境中,持续使用意愿即用户在初次使用某款游戏之后,愿意继续使用该游戏的意图。移动社交游戏持续使用意愿代表了用户持续参与游戏的动机。用户的游戏使用行为主要由游戏参与动机决定,而这种动机基于用户对游戏的不同感知,良好的游戏使用感知一般会增强用户的持续使用意愿。

(二) 游戏使用动机理论

关于游戏使用动机的理论主要包括使用与满足理论、技术接受模型以及自我决定理论等。Sherry 和 Lucas 将使用与满足理论应用于视频游戏领域的研究结果表明,玩家使用视频游戏是为获得某种或多种心理体验,如在竞争中击败对手的快感、通过努力战胜挑战的成就感、缓解或释放压力、新颖或天马行空的幻想、社交互动以及享受游戏带来的积极情绪^{[7]221}。但是游戏参与动机会受到不同特征的游戏与用户的影响,因为不同用户渴望从游戏中获得的心理体验是不一致的,一款游戏给不同用户带来的心理体验也是不尽相同的,故使用与满足理论在解释用户的游戏参与动机方面存在一定的局限性。

Park 等人将扩展的技术接受模型(E-TAM)应用于移动游戏,模型中除了感知有用性和感知易用性之外,还根据移动游戏的特点加入了感知愉悦感、感知控制性、感知可移动性等变量。结果表明,感知愉悦感和感知有用性是影响用户对移动游戏态度的主要因素,而感知有用性可能来自用户之间社交关系的增强^[8]。但是,玩家对游戏的初次使用与持续使用意愿之间存在一定差异。因此,该模型无法用来解释导致青少年群体对移动社交游戏产生持续使用意愿的原因。

自我决定理论是美国心理学家 Deci 和 Ryan 提出的一种行为动机理论。该理论将人的动机分为内部和外部动机^[9],内部动机主要由个体自我决定,即个体从活动本身感受到愉悦和满意从而参与该活动。具体来讲,个体具有三种基本心理需求:自主性,胜任感和关系性需求,心理需求的满足会激发个体幸福感,是人类行为重要的内在驱动力^{[10]125}。如果特定活动可以满足参与者的心理需求,则会激发个体的内在参与动机;反之,则可能导致个体放弃参与该活动^{[11]199}。外部动机主要受外部因素影响,即个体为了获得奖励或者避免惩罚而参与特定活动^[12]。但是 Uysal 和 Yildirim 认为,外部动机在增加游戏时长的同时会降低用户幸福感,从而削弱用户的内在动机、降低参与度^{[10]129}。现实中,青少年群体持续使用游戏通常不会获得外部奖励,反而会由于游戏带来的负面影响等原因受到来自外界的质疑和阻碍,即外部动机一般会抑制游戏自身的吸引力,故本文不研究不可能增加个体持续使用移动社交游戏意愿的外部动机。自我决定理论的以往研究证明:自主性和胜任感需求的满足对于用户态度及游戏使用行为具有重要影响^[13,14];用户对沉浸感和满意度的感知同样对游戏类享乐型信息系统的使用行为具有影响。

基于以上分析,虽然移动社交游戏与其他游戏在特征及属性上存在一定差异,但自我决定理论仍可作为研究移动社交游戏持续使用意愿的有效工具。所以,文章从个体心理需求的三个维度对用户感知及持续使用意愿进行研究,构建影响青少年群体移动社交游戏持续使用意愿的整合模型与研究框架(见图 1)。

三、研究假设

(一) 持续使用意愿与用户感知

满意度代表了用户对商品或服务的一种情感或态度,当用户对商品或服务的实际感知价值高于期待价值时,用户会感到满意^[15,16]。以往信息系统领域的研究已经证明了满意度会显著影响持续使用意愿。类似地,在移动社交游戏情境下,当用户感到

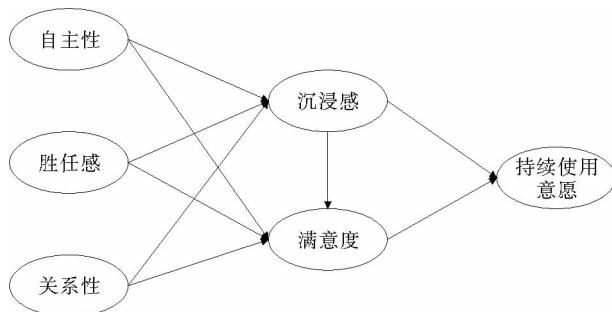


图 1 青少年群体移动社交游戏持续使用意愿概念模型

满意时会持续参与移动社交游戏。对信息系统满意度产生影响的变量除了感知有用性、感知愉悦性等因素之外,还包括沉浸感因素。沉浸感由美国心理学家 Csikszentmihalyi 于 1975 年提出,指个体沉浸在某种活动中的一种心理状态^[17]。移动社交游戏作为一种享乐型信息系统,玩家通常希望从中得到沉浸感,从而消磨时间、舒缓压力。当用户全身心参与移动社交游戏,完全不受与游戏无关的想法或者情绪影响时,即达到沉浸状态^{[7]214}。这种状态会使用户感到满意,促使用户持续使用移动社交游戏。综上所述,本文作出以下假设:

H1: 满意度对青少年用户的持续使用意愿产生正向影响。

H2: 沉浸感对青少年用户的持续使用意愿产生正向影响。

H3: 沉浸感对青少年用户的满意度产生正向影响。

(二) 心理需求与用户感知

个体基本心理需求的满足程度会使其产生不同的感知,人们通常会选择参与能够满足其基本心理需求的活动以寻求更好的体验。其中,自主性需求指个体在参与特定活动时自我管理、自我决定自身行为的需求^{[18]244}。当个体可以根据自我意愿自由决定是否参与某项活动或者个体在特定活动中拥有很多选择时,该个体对自主性的感知程度就会提高,参与该项活动的内在动机也会增加;反之,如果个体是出于外界的某种压力或者为外界所控制而违背自我意愿参与某项活动,则阻碍个体自主性需求的满足^{[11]204}。在移动社交游戏情境中,当玩家可以自由选择丰富多样的游戏角色、任务或自主决定游戏时间及共同参与人员时,则玩家的自主性需求得到满足,更容易沉浸在游戏中并感到满意。基于此,本文作出以下假设:

H4: 自主性需求的满足对青少年用户的沉浸感产生正向影响。

H5: 自主性需求的满足对青少年用户的满意度产生正向影响。

胜任感需求指个体认为自己有能力应对与外界环境交互过程中面临的挑战的需求,这种需求假设个体在和外界的交互中都渴望获得自我价值认同感^{[13]102}。当个体在特定活动中可以战胜适当的挑战并获得积极反馈时,对胜任感的感知程度就会提高,同样也会激发个体参与特定活动的内在动机^{[18]247}。在移动社交游戏情境中,如果玩家可以获得良好表现,则其胜任感需求更容易得到满足^[19];反之,如果游戏对于玩家来说过于困难,则玩家会感到沮丧^[20]。当玩家有能力应对游戏中的挑战并不断取得进步时,玩家更容易沉浸其中并感到满意。基于此,本文提出以下假设:

H6: 胜任感需求的满足对青少年用户的沉浸感产生正向影响。

H7: 胜任感需求的满足对青少年用户的满意度产生正向影响。

关系性需求指个体在特定活动中对于归属感、与他人之间的关联感、亲密感以及希望得到群体中他人的关心和认同的需求,这种需求代表个体在社会群体环境中最基本的渴望^{[18]245}。日常的社交互动对人的心理健康和幸福感是必不可少的^{[11]203},适当的社交互动会降低个体陷入沮丧、抑郁等心理状态的可能性^[21]。在移动社交游戏情境中,关系性需求指玩家可以通过游戏与社交网络中的好友维持并增进感情,或者与陌生人建立新的社交关系的需求。以往研究表明,当玩家可以在游戏中与好友互动或共同参与游戏时,玩家会更容易沉浸其中并感到满意。基于此,本文提出以下假设:

H8: 关系性需求的满足对青少年用户的沉浸感产生正向影响。

H9: 关系性需求的满足对青少年用户的满意度产生正向影响。

四、实证分析

以近年来我国最受欢迎的一款移动社交游戏——王者荣耀的青少年玩家为实证对象,王者荣耀是一款经典的多人在线战术竞技游戏,用户可以通过 qq 和微信账号登录,一键体验 5V5、3V3、1V1 等多种模式、与好友或陌生人组队共同参与,具有简单易上手等特点,深受青少年用户的喜爱,是一款很具有代表

性的移动社交游戏。

(一)量表设计

为了保证问卷的可靠性,本研究所用量表借鉴了国内外相关研究中的成熟量表,并根据移动社交游戏情境对量表进行改编,使其与王者荣耀游戏完全匹配。其中,自我决定理论中的自主性需求变量主要借鉴了孟猛和朱庆华的量表^[22],胜任感需求变量则对 Sorebø 等人^[23]的量表进行了改编,关系性需求变量主要采纳了 Chen 和 Edward 的量表^[24]。此外,沉浸感这一变量的量表主要参考了 Kowal 和 Fortier^[25]的问卷设计,满意度以及用户持续使用意愿的测量则分别在 Rezvani^{[6]273}和 Jani^[26]的研究基础上进行了适当调整。为了区分不合格问卷,问卷中特别设计了两个含义完全相反的问题项。最终问卷设计采用评分法,1 表示完全赞同、2 表示赞同、3 表示一般、4 表示不赞同、5 表示完全不赞同。其中,自主性需求、胜任感需求、沉浸感以及持续使用意愿均设计了 4 个测量条款,满意度以及关系性需求均为 3 个测量条款。具体测量题项如表 1 所示。

表 1 变量和测量题项

变量	题项	来源
自主性	1.我可以自主决定什么时间玩王者荣耀	孟猛 朱庆华
	2.我可以自主决定和谁一起玩王者荣耀	
	3.我可以自主选择王者荣耀中的各种英雄	
	4.玩王者荣耀时我可以自主表达我的想法和意见	
胜任感	1.玩王者荣耀让我很有成就感	Sorebø Ø Halvari H Gulli V F, et al
	2.我觉得我玩王者荣耀玩得很好	
	3.我觉得我玩王者荣耀的水平不高	
	4.我觉得我可以很好地应对王者荣耀中的挑战	
关系性	1.王者荣耀促进了我和朋友之间的联系	Beiwen Chen Edward
	2.和朋友一起玩王者荣耀让我感到温暖	
	3.我身边有很多人跟我一样都在玩王者荣耀	
沉浸感	1.玩王者荣耀时,我感到很愉快	Kowal Fortier
	2.玩王者荣耀时,我常常沉浸其中	
	3.玩王者荣耀时,我感觉时间过得很快	
满意度	1.我觉得玩王者荣耀很开心	Rezvani Khosravi
	2.玩王者荣耀让我感到很满足	
	3.我对王者荣耀这款游戏感到很满意	
持续使用意愿	1.我愿意继续玩王者荣耀	Jani Virpi Duyen
	2.在将来的一段时间内,我不会卸载王者荣耀	
	3.在将来的一段时间里,我还会继续玩王者荣耀	
	4.在将来的一段时间内,我会对王者荣耀保持和现在一样的热情	

(二)数据收集

问卷总共包含 30 道选择题,内容包括用户的基本信息、用户的游戏使用行为以及用户对游戏的感知,完成问卷大约需要 2-3 分钟。问卷调查借助免费问卷平台“问卷星”形成的网络链接(微信、qq 均可直接点击答题)进行线上发放,发放对象为使用过王者荣耀的青少年用户。在正式大规模发放问卷之前,本研究对问卷进行了预测试,主要是确认受访者是否可以正确理解问卷问题项、受访者的大致答题时间以及受访者是否可以区分相似问题项。问卷发放渠道包括王者荣耀 qq 群、王者荣耀百度贴吧以及 qq 空间和微

信朋友圈转发,回收时间持续一周,总共获取问卷 242 份。根据受访者对问卷中两个含义相反问项的矛盾选择(例如均选择完全赞同),剔除无效问卷 42 份。本次研究最终获得有效问卷 200 份,问卷有效率为 82.6%。

(三)样本信息描述性统计

样本的基本信息如表 2 所示。受访者性别方面,男性占 55%,女性占 45%,男女比例较为均衡;受访者年龄方面,18 岁以下的青少年群体占 12%,19-25 岁的青少年群体占 88%;受访者受教育程度方面,高中及以下占 12.5%,专科占 15%,本科占 63%,研究生及以上占 9.5%;每天游戏时长方面,一小时以内占 59.5%,1-2 小时占 24%,2-3 小时占 7.5%,3 小时以上占 9%;每周游戏天数方面,1-3 天占 69.5%,4-6 天占 17%,每天都玩占 13.5%。

(四)数据分析

本文采用 SmartPLS 软件来检验所提出的理论模型。为了评估测量模型的有效性和准确性,本文首先对量表的效度和信度进行检验,然后通过结构方程模型逐一验证所提假设,验证过程如下。

1.测量问卷信度检验

信度是衡量变量内部一致性的指标,当采用同样的方法对同一对象进行重复测量时,所得结果的一致程度越高,则该变量信度越高,内部一致性越强。本文通过 Cronbachs alpha (Alpha)、组合信度(CR)和平均提取方差(AVE)这三个指标对变量信度进行检验。结果如表 3 所示,Alpha 值均高于有效临界值 0.7,并且除自主性之外的变量 Alpha 值均超过 0.8;CR 值均超过 0.87,同样高于有效临界值 0.8;各变量 AVE 值均超过 0.67,高于有效临界值 0.5。以上数据表明,本研究中涉及的所有变量具有良好的测量信度。

2.测量问卷效度检验

聚合效度指运用不同测量项测定同一变量时测量结果的相似程度,聚合效度越高,变量的测量项就越可靠。聚合效度可由因子载荷表示,其有效临界值为 0.7,将因子载荷低于有效临界值的问项剔除。由表 3 可知,保留下的所有问项的因子载荷均高于有效临界值 0.7。以上数据表明,问卷中涉及的所有问项具有良好的聚合效度。

区分效度指在使用不同问项测量不同变量时,测量数值能够得以区分。区分度通过比较某一变量的 AVE 平方根与该变量和其他变量之间的相关系数大小取得。如果该变量的 AVE 平方根大于该变量与其他所有变量之间的相关系数,则变量之间具有良好的区分度。由表 4 中的区分效度检验数据可知,文中所有变量之间具有良好的区分效度。

(五)假设检验

为了识别个体心理需求对移动社交游戏持续使用意愿的影响,本文基于自我决定理论和用户对沉浸感和满意度的感知构建了整合模型。采用结构方程模型方法检验观测变量与潜在变量以及潜在变量之

表 2 有效问卷答题者的描述性信息

人口统计学特征	类别	频数	频率
性别	男	110	55%
	女	90	45%
年龄	18 岁以下	24	12%
	19-25 岁	176	88%
学历	高中及以下	25	12.5%
	专科	30	15%
	本科	126	63%
	研究生及以上	19	9.5%
每天游戏时长	1 小时以内	119	59.5%
	1-2 小时	48	24%
	2-3 小时	15	7.5%
	3 小时以上	18	9%
每周游戏天数	1-3 天	139	69.5%
	4-6 天	34	17%
	每天都玩	27	13.5%

间的关系。就显著性水平而言,所有关系均存在显著性。就模型解释力而言,沉浸感、满意度这两个潜在变量被解释的方差力度分别为 49%、73%;沉浸感和满意度对于持续使用意愿的解释力度为 61%,即本模型中解释影响青少年群体对移动社交游戏持续使用意愿的潜在变量效果良好。同时,假设 H1-H9 均通过检验。假设 H1-H3 成立表明:沉浸感和满意度对持续使用意愿具有显著正向影响,而且沉浸感还可以通过正向影响用户满意度,进而影响持续使用意愿。假设 H4-H9 成立表明:个体对自主性、胜任感及关系性需求的满足均对青少年群体的沉浸感及满意度产生正向影响。需要指出的是,与自主性和胜任感需求相比,关系性需求与沉浸感和满意感之间的路径系数最大且显著性水平最高,说明个体关系性需求的满足对其沉浸感与满意感的影响最大。模型拟合结果如图 2 所示。

表 3 信度和聚合效度

构念	Alpha	CR	AVE	因子载荷	T 值
自主性	0.713	0.874	0.777	0.889	30.470
				0.873	31.581
				0.808	13.071
胜任感	0.848	0.906	0.763	0.897	30.312
				0.911	54.729
				0.737	13.369
关系性	0.803	0.885	0.722	0.907	48.949
				0.894	44.430
				0.793	17.469
沉浸感	0.839	0.891	0.674	0.870	38.129
				0.861	50.508
				0.753	12.565
满意度	0.828	0.897	0.744	0.836	30.055
				0.901	57.785
				0.849	32.387
持续使用意愿	0.917	0.941	0.801	0.868	23.949
				0.891	45.080
				0.906	52.969
				0.913	58.435

表 4 区分效度

	自主性	胜任感	关系性	沉浸感	满意度	持续使用意愿
自主性	0.881					
胜任感	0.410	0.873				
关系性	0.484	0.583	0.850			
沉浸感	0.523	0.529	0.642	0.821		
满意度	0.592	0.616	0.710	0.792	0.863	
持续使用意愿	0.569	0.547	0.703	0.672	0.778	0.895

注:表中对角线上的数字为 AVE 的平方根,其他数字为不同变量之间的相关系数

五、研究结论与对策建议

(一) 结论与讨论

本文基于自我决定理论,从个体基本心理需求和用户感知的角度构建了移动社交游戏持续使用意愿模型。通过 200 份调查问卷实证分析了社交游戏对我国青少年群体造成持续吸引力的关键要素,得出以下研究结论:移动社交游戏给用户带来的沉浸感以及满意度是导致青少年持

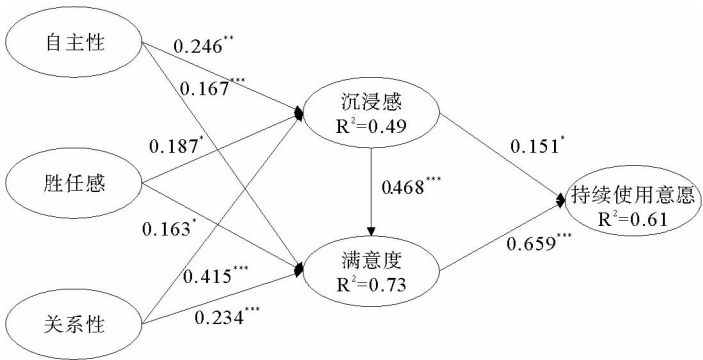


图 2 结构方程模型结果

注:*表示显著性水平为 0.05,**表示显著性水平为 0.01,***表示显著性水平为 0.001

续使用游戏的主要原因;沉浸感与满意度则来源于游戏自身对青少年基本心理需求的满足;关系性需求的满足对青少年用户使用移动社交游戏产生的沉浸感和满意度影响最大,是青少年学生群体持续使用移动社交游戏的最关键因素。

与以往研究结果通常强调自主性和胜任感需求的重要性不同,研究证实关系性需求的满足对青少年移动社交游戏持续使用意愿影响最大。这说明,与自主性和胜任感需求相比,青少年群体更渴望关系性需求能够被满足。这可能与当代青少年群体由于学业繁重、电子娱乐设备丰富等原因导致缺乏现实生活中的人际交往有关。移动社交游戏应用不仅是娱乐媒介,更是作为一种社交媒介存在。移动社交游戏逐渐成为一种社交活动,青少年用户希望通过游戏增强与朋友的关系并结识新的朋友,拓展人际交往网络。因此,如何解构移动社交游戏对青少年学生关系性需求的满足,即如何将青少年学生的社交圈子从虚拟游戏世界转移至现实世界是避免该群体过度使用游戏,减少游戏自身对学生群体的诱惑,进而缓解教育部门及家长群体焦虑的重中之重。

(二)对策建议

为缓解教育部门与家长群体的焦虑、解决社会聚焦热点问题,游戏制造商、学生家长与教育机构及政府部门应该齐心协力为青少年学生健康发展减少障碍。基于上述分析,研究提出如下对策建议。

首先,游戏制造商是青少年过度使用游戏的问题源头,理应自觉履行助力青少年成长的企业社会责任。在网游实名制的前提下,本文建议游戏制造商可以对青少年群体采取针对性技术手段以减少移动社交游戏自身对该群体的吸引力。例如,为青少年制定合适的正常日均游戏时长限制,一旦青少年群体游戏时长超出该上限,则限制青少年用户在游戏中与他人之间的互动,通过此举控制移动社交游戏对青少年群体关系性需求的满足,以此减少使用游戏给青少年学生带来的沉浸感与满意度,进而抑制其持续使用意愿。

其次,家长群体与教育机构应该为青少年学生进行现实生活中的人际交往创造条件与机会,使其关系性需求在现实生活中得到满足。例如,教育机构应该主动减少青少年群体的课业负担为其构建现实社交网络创造时间,家长群体则应尊重青少年群体的业余时间,而不是一味将其“瓜分”给层出不穷的辅导班,正确引导青少年群体积极参与现实生活中的人际交往活动。

最后,由于游戏制造商可能因利润下滑而缺乏承担企业社会责任的主动性^[27],所以政府部门应该出台专门针对青少年群体的网络游戏企业管理制度,运用法律法规督促游戏制造商承担其保护青少年群体的义务与责任。例如,政府部门应该联合游戏行业协会尽快制定游戏分级标准,同时加强对游戏内容的审查并对违规企业进行严厉惩罚。

参考文献:

- [1] ERTURKOGLU Z, ZHANG J, MAO E. Pressing the play button: what drives the intention to play social mobile games[J]. International journal of e-business research, 2015(3).
- [2] TOKER S, BATURAY M H. Antecedents and consequences of game addiction[J]. Computers in human behavior, 2016, 55: 668-679.
- [3] MERIKIVI J, TUUNAINEN V, NGUYEN D. What makes continued mobile gaming enjoyable[J]. Computers in human behavior, 2017, 68(MAR.): 411-421.
- [4] CHEN C, LEUNG L. Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction[J]. Telematics and informatics, 2016(4): 1155-1166.
- [5] 甘春梅, 王伟军. 学术博客持续使用意愿: 交互性、沉浸感与满意感的影响[J]. 情报科学, 2015(3): 70-74.
- [6] REZVANI A, KHOSRAVI P, DONG L. Motivating users toward continued usage of information systems: self-determination theory perspective[J]. Computers in human behavior, 2017, 76(nov.).
- [7] SHERRY J, GREENBERG B S, LUCAS K, et al. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference [J]. Playing video games: motives, responses, and consequences, 2006(1).

- [8] PARK E, BAEK S. Determinants of player acceptance of mobile social network games: an application of extended technology acceptance model[J]. *Telematics and informatics*, 2014(1): 3-15.
- [9] RYAN R M, RIGBY C S, PRZYBYLSKI A. The motivational pull of video games: a self-determination theory approach[J]. *Motivation and emotion*, 2006(4): 344-360.
- [10] UYSAL A, YILDIRIM I G. Self-determination theory in digital games[M]. Springer International Publishing, 2016.
- [11] NEYS J L D, JANSZ J, TAN S H. Exploring persistence in gaming: the role of self-determination and social identity[J]. *Computers in human behavior*, 2014, 37.
- [12] PRIGMORE M, TAYLOR R, DE LUCA D. A case study of autonomy and motivation in a student-led game development project[J]. *Computer science education*, 2016(2): 1-19.
- [13] LIMPEROS A M, SCHMIERBACH M. Understanding the relationship between exergame play experiences, enjoyment, and intentions for continued play[J]. *Games for health journal*, 2016(2).
- [14] PRZYBYLSKI A K, RIGBY C S, RYAN R M. A motivational model of video game engagement[J]. *Review of general psychology*, 2010(2): 154-166.
- [15] LIANG L J, CHOI H C, JOPPE M. Exploring the relationship between satisfaction, trust and switching intention, repurchase intention in the context of Airbnb[J]. *International journal of hospitality management*, 2018, 69: 41-48.
- [16] 刘新民, 蔺康康, 王垒. 消费者异质偏好对绿色产品定价决策的影响研究[J]. *工业工程与管理*, 2018(4): 112-119.
- [17] FAN L, LIU X, WANG B, et al. Interactivity, engagement, and technology dependence: understanding users' technology utilisation behavior[J]. *Behavior & information technology*, 2017(2): 113-124.
- [18] PAUL H L, BOWMAN N D, BANKS J. The enjoyment of grieving in online games[J]. *Journal of gaming and virtual worlds*, 2015(3).
- [19] ROGERS R. The motivational pull of video game feedback, rules, and social interaction: another self-determination theory approach[J]. *Computers in human behavior*, 2017(73): 446-450.
- [20] LIAO G Y, HUANG H C, TENG C I. When does frustration not reduce continuance intention of online gamers the expectancy disconfirmation perspective[J]. *Journal of electronic commerce research*, 2016(1): 65-79.
- [21] DOMAHIDI E, FESTL R, QUANDT T. To dwell among gamers: investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships[J]. *Computers in human behavior*, 2014, 35(JUN.): 107-115.
- [22] 孟猛, 朱庆华. 移动社交媒体用户持续使用行为研究[J]. *现代情报*, 2018(1): 5-18.
- [23] SØREBØ Ø, HALVARI H, GULLI V F, et al. The role of self-determination theory in explaining teachers' motivation to continue to use e-learning technology[J]. *Computers and education*, 2009(4): 1177-1187.
- [24] CHEN B W, LENNIA E. Basic psychological need satisfaction, need frustration, and need strength across four cultures[J]. *Motivation and emotion*, 2015(2): 216-236.
- [25] KOWAL J, FORTIER M S. Motivational determinants of flow: contributions from self-determination theory[J]. *The journal of social psychology*, 1999(3): 355-368.
- [26] MERIKIVI J, TUUNAINEN V K, DUYEN N. What makes continued mobile gaming enjoyable? [J]. *Computers in human behavior*, 2017, 68(MAR.): 411-421.
- [27] 王垒, 刘新民, 崔宁. 创业企业社会责任会拖累其经济后果吗? ——来自终极控制视角的实证研究[J]. *商业研究*, 2017(12): 137-145.

(下转第 108 页)

On the Relation Between Korean Hua Yi Concept and South Korean Nationalism

FAN Jing

(School of Foreign Studies, China University of Petroleum, Qingdao 266580, China)

Abstract: Korean Hua Yi concept showed uniformity in the Ming Dynasty and contradictoriness in the early Qing Dynasty. It was featured with practicality, openness and reflection in the middle and late Qing Dynasty due to the influence of the tendency to learn from China. As the development of social reform, this kind of thought changed constantly. It was adjusting itself during the process of seeking a balance between psychological and behavioral deeds, a balance between theory and practice. It was deeply imprinted on the mind of Korea and all the Korean scholars, which had both negative and positive effects in the history of modern Korean Peninsula and in the formation and development of its nationalism, especially on the evolution of South Korean modern nationalism from self-defense to external expansion, which accordingly had a negative effect on the contemporary social relation between China and South Korea. Therefore, while actively pursuing political influence, economic development and cultural output, Korea should vigorously enhance its national tolerance and upgrade its nationalism.

Key words: Korea; Hua Yi concept; South Korea; nationalism

(责任编辑:江 雯)

(上接第 101 页)

Analysis of the Factors Affecting the Continuous Use of Mobile Social Games by Young People

LIU Xinmin^{1,2}, XIAN Baixue¹

(1. College of Economics and Management, Shandong University of Science and Technology, Qingdao 266590, China

2. Management College, Qingdao Agricultural University, Qingdao 266109, China)

Abstract: Guiding young people to play games appropriately is of great significance to their healthy development. Based on the theory of self-determination, the degree of influence of autonomy, competence and relationship needs on the willingness to use mobile social games is discussed. The research shows that compared with the autonomy and competence needs, relationship needs have the greatest impact on the willingness of young people to continue to use mobile social games. Therefore, in order to avoid excessive use of mobile social games by young people, schools and parents should strive to create conditions and opportunities for young students to engage in real-life interpersonal relationships, so that their relationship needs are met in real life. At the same time, game producers should fulfill their responsibility to protect the development of young people and reduce, through technical means, the social satisfaction young users get during games.

Key words: young people; mobile social games; willingness to continue to use; self-determination theory

(责任编辑:魏 霄)