DOI: 10.13718/j.cnki.xdzk.2019.06.007

# 亲社会视频游戏接触对中学生亲社会行为的影响：一个有调节的中介模型①

刘衍玲[1]，　张小童[1]，　刘传星[2]，　唐　蕾[1]

1. 西南大学 心理健康教育研究中心，重庆 400715；2. 四川省教育科学研究院 德育与心理健康教育研究所，成都 610225

**摘要**：为了探究亲社会视频游戏接触对中学生亲社会行为的影响，以及心理素质和主观社会经济地位在其中所起的作用，采用游戏接触问卷、亲社会行为量表、主观社会经济地位量表和中学生心理素质量表对 2 012 名中学生进行了调查. 结果发现：① 亲社会视频游戏接触、心理素质、主观社会经济地位及亲社会行为两两间显著正相关；② 心理素质在亲社会视频游戏接触与亲社会行为的关系中起部分中介作用；③ 主观社会经济地位调节了心理素质在亲社会视频游戏接触和亲社会行为之间的中介效应.

**关　键　词**：亲社会视频游戏；中学生；亲社会行为；心理素质；主观社会经济地位

**中图分类号**：B844　　**文献标志码**：A　　**文章编号**：1673－9868(2019)06－0044－07

中国互联网中心的统计报告显示，到 2018 年 6 月为止，我国网络游戏用户规模达到 4.68 亿，占总体网民的 60.6%，比 2017 年增长 4 391 万人. 网络游戏用户的年龄主要分布在 10 岁到 39 岁之间，其中青少年网络游戏用户占据的比例最高. 电子游戏正在走进青少年的生活，已逐渐成为他们最为主要的休闲娱乐方式，并对其各种社会行为有着潜移默化的影响.

早期关于视频游戏的研究[1-4]，大都集中在暴力视频游戏对玩家各方面的消极影响上，如接触暴力视频游戏会使个体攻击性思维的易得性增加、产生攻击性情绪和行为等；而较少关注视频游戏对玩家的积极影响. 近几年，随着视频游戏研究的深入，越来越多的研究者发现视频游戏对玩家也可能有着积极的影响，并开始关注亲社会视频游戏接触与个体亲社会行为的关系.

亲社会视频游戏(Prosocial Video Game，PVG)是指以亲社会内容为主题的[5]，含有较多助人、合作等亲社会内容和较少暴力内容的游戏，它可能对玩家的亲社会行为有积极影响[6]. 根据一般学习模型(General Learning Model，GLM)，亲社会视频游戏中的亲社会内容会启动玩家的亲社会认知、情感和生理唤醒，形成亲社会脚本、图式，从而增加亲社会行为，即个体的认知、情绪等内部状态作为中介变量影响亲社会行为[7]. 已有研究证明了亲社会视频游戏接触与亲社会行为的直接和间接关系. 亲社会视频游戏可以促进个体的亲社会行为[8]，共情在两者关系中起中介作用[9]；亲社会视频游戏也可以减少玩家的攻击性认知，增加亲社会性认知[10]，培养个体积极的认知品质；增加玩家不同风险情境下的助人行为[11]. 不过，目前的研究大多集中于亲社会认知和情绪等内部变量的探讨，较少涉及其他心理变量的探究，如个体的心理素质、个体的主观经济地位等.

所谓心理素质(Psychological Suzhi)，是指个体在遗传和环境因素共同作用下形成的内在的、相对稳定

① 收稿日期：2019－01－16
基金项目：国家社会科学基金项目(BBA140049).
作者简介：刘衍玲(1975－)，女，副教授，主要从事中小学心理健康教育、媒体对青少年心理发展影响研究.

的心理品质[12]，它包括了认知品质、个性品质和适应性 3 种不同的品质结构，与心理健康有着非常密切的正向关系，两者相互影响、相互依存[13]. 亲社会视频游戏接触对积极情感有着正向的预测作用[14]，可以增加个体的积极情绪，与消极情感呈负相关，能够降低敌意等消极情绪[15]，促进心理健康发展，也能提高个体观点采择能力和同情心[16]，使玩家能够从中获得更多的积极体验，促进其人格、个性品质等健康发展. 亲社会视频游戏接触可以使个体认知、个性品质等方面发生积极的改变，并且心理健康与心理素质有着非常密切的关系，因此亲社会视频游戏对于心理素质的提升可能有着重要的意义. 另一方面，心理素质是积极的心理品质，它可以参与到心理活动的各个方面，与个体的积极心理、行为品质都有着密切的正向关系，心理素质水平高的个体表现出更少的问题行为和更多的良好行为习惯[17]；个体的主观健康水平越高，其亲社会行为水平也越高[18]；在课堂中融入心理素质教育内容，对矫正学生行为有积极的帮助[19]. 综上我们推测，亲社会视频游戏接触可能通过心理素质这一因素对玩家的亲社会行为产生影响. 即，心理素质在亲社会视频游戏接触与亲社会行为之间起中介作用.

主观社会经济地位(Subjective Social Status，SSS)是指个体所知觉到的自身在社会等级中所处的位置，它是一种主观知觉与判断. 已有研究表明，个体主观社会经济地位的高低也会影响其心理素质和亲社会行为. 高主观社会经济地位的个体容易产生心理优势感，能够建立起积极的自我认知，使自我得到肯定和满足[20]，有助于个体形成高水平的心理素质. 主观社会经济地位高的个体在 SCL-90 上的得分更低，表现出更健康的心理状态[21]. 个体的主观社会经济地位与其亲社会行为有着正相关，即高主观社会经济地位的个体比低主观社会经济地位的个体表现出更多的亲社会倾向[22]. 由此推断，心理素质与亲社会行为的关系可能会受到主观社会经济地位的调节.

亲社会行为(Prosocial Behavior)是指那些有利于他人、群体或社会的积极行为[23]，包括一切有责任感的、符合社会规范的行为，如合作、分享、助人等行为. 亲社会行为是衡量个体道德发展的一个重要标准，也是青少年社会能力发展的重要方面之一[24]，在个体身心健康发展及社会化的过程中均起着非常重要的作用[25]. 因此，探究青少年亲社会行为的影响机制是非常必要的.

本研究以中学生为调查对象，探究亲社会视频游戏接触、心理素质以及主观社会经济地位与亲社会行为的关系. 根据前文的阐述，做出以下假设：① 亲社会视频游戏接触可以显著预测亲社会行为；② 心理素质在亲社会视频游戏接触和亲社会行为的关系中起中介作用；③ 学生主观社会经济地位可能调节心理素质与亲社会行为之间的中介效应. 具体模型如图 1 所示.

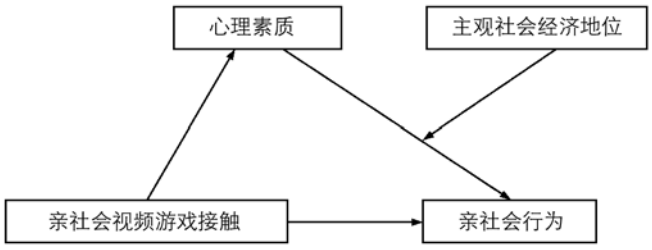


**图 1　有调节的中介模型假设图**

## 1　研究方法

### 1.1　研究对象

采用整群抽样法在川渝地区几所中学进行施测. 各班学生在主试和班主任的组织下，于学生机房集中填写问卷. 参与测试的学生人数为 2 028 人，有效问卷为 2 012 份. 其中，男生 981 人(48.8%)，女生 1 031 人(51.2%)；初一 490 人(24.4%)，初二 349 人(17.3%)，初三 234 人(11.6%)，高一 297 人(14.8%)，高二 431 人(21.4%)，高三 211 人(10.5%)；平均年龄(14.83±2.24)岁.

### 1.2　研究工具

#### 1.2.1　游戏接触问卷

该问卷由 Anderson & Dill 编制[26]，并经过翻译修订，在国内得到广泛的应用. 问卷要求被试先填写自己最喜欢玩的 3 款游戏，然后再报告玩每款游戏的频次(1＝几乎不玩，2＝很少玩，3＝不太确定，4＝有

时玩，5=经常玩)，以及每款游戏包含的暴力内容(攻击、血腥、打架、射杀等)和亲社会内容(帮助、合作、助人、奉献等)的多少(1=一点也没有，2=没有，3=很少，4=有一点儿，5=非常多). 然后将每款游戏的内容(暴力/亲社会)与游戏频率相乘，得到每款游戏的暴力或亲社会内容的接触程度；最后使用3款游戏的平均分作为暴力游戏或亲社会游戏的接触程度. 得分越高，表明个体的暴力游戏或亲社会视频游戏的接触越多. 本研究中，该问卷的Cronbach's α系数为0.81. 鉴于市场上很多视频游戏既包含暴力内容也包含亲社会内容，玩家在接触亲社会视频游戏时也可能会接触暴力游戏，因此在数据分析时对暴力游戏接触进行了控制.

1.2.2 亲社会行为量表

该量表由余娟[27]编制，共30个题项，包括帮助行为、行为控制、分享行为、情绪调节、友好行为、合作行为以及功德行为等7个维度. 量表采用6点记分(1=从来没有，2=偶尔，3=有时，4=时常，5=经常，6=总是)，得分越高，表明个体的亲社会行为水平越高. 本研究中，该量表的Cronbach's α系数为0.96.

1.2.3 主观社会经济地位量表(SSS)

采用程刚等人[28]编制的主观社会经济地位量表. 该量表共有7个题项，采用10级记分，主要测量个体的社会实践水平、才艺水平、形象气质、家庭条件、人缘状况、异性交往情况以及学业成绩在就读学校中所处的等级位置，分数越高，个体的主观社会经济地位越高. 本研究中，该量表的Cronbach's α系数为0.86.

1.2.4 中学生心理素质量表

采用胡天强等人[29]研发的中学生心理素质量表(简化版). 该量表共24个题目，采用5点记分(1=非常不符合，2=比较不符合，3=不确定，4=比较符合，5=非常符合)，主要测量个体的认知品质、个性品质和适应性能力3个方面的心理品质. 量表分数越高，表明个体的心理素质水平越高. 本研究中，该量表的Cronbach's α系数为0.95.

### 1.3 统计方法

采用SPSS 20.0进行数据整理与分析，采用SPSS 20.0宏Process进行中介和调节作用检验.

## 2 结果与分析

### 2.1 共同方法偏差检验

采用Harman单因子检验进行共同方法偏差检验[30]. 结果显示，特征根值大于1的因子共有10个，且第一个因子解释的变异量为28%，小于40%的临界值. 因此，本研究不存在明显的共同方法偏差.

### 2.2 各变量在人口学上的差异性检验

对各变量进行人口学变量上的差异性检验，结果如表1所示. 亲社会视频游戏接触得分在性别和年龄段上的差异具有统计学意义，具体表现为男生大于女生、初中生小于高中生；心理素质得分存在显著的年龄段差异，初中生大于高中生，但不存在明显的性别差异；主观社会经济地位得分在性别和年龄段上差异具有统计学意义，具体表现为男生大于女生、初中生小于高中生；亲社会行为得分存在显著的性别差异，具体表现为男生小于女生，但不存在显著的年龄段差异.

**表1 各变量在人口学上的差异**

| 变量 | 男 | 女 | $t$ | 初中 | 高中 | $t$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PVG | 7.86(5.19) | 5.42(4.37) | 11.42** | 5.24(4.04) | 8.19(5.39) | −14.0** |
| 心理素质 | 85.2(17.0) | 86.5(14.53) | −1.85 | 86.9(15.0) | 84.7(16.6) | 3.21** |
| SSS | 41.0(11.20) | 38.3(10.6) | 5.47** | 39.1(10.8) | 40.3(11.1) | −2.50** |
| 亲社会行为 | 111.0(31.7) | 122.2(28.4) | −8.74** | 116.6(29.9) | 116.8(31.2) | −0.19 |

注：** $p<0.01$.

### 2.3 各变量的描述统计相关分析

如表2所示，偏相关分析结果表明，亲社会视频游戏接触、心理素质、亲社会行为以及主观社会经济

地位两两变量间均呈显著正相关.

**表 2　各变量描述性统计及相关矩阵**

| 变量 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| 1. *PVG* | 1 | | | |
| 2. 心理素质 | 0.06** | 1 | | |
| 3. SSS | 0.04** | 0.26** | 1 | |
| 4. 亲社会行为 | 0.09** | 0.56** | 0.24** | 1 |
| *M* | 6.61 | 85.91 | 39.64 | 116.7 |
| *SD* | 4.94 | 15.80 | 10.98 | 30.54 |

注：** $p<0.01$.

### 2.4　有调节的中介模型检验

根据温忠麟等人[31]介绍的有调节的中介模型检验方法，使用 SPSS 中的宏 process 对本研究中的模型进行分析.

首先，检验亲社会视频游戏接触对亲社会行为的影响及直接效应是否受到主观社会经济地位的调节，结果显示，中学生亲社会视频游戏接触对亲社会行为有显著的预测作用，亲社会视频游戏接触与主观社会经济地位的交互项对亲社会行为的预测不显著(表 3-方程 1).

然后，建立有调节的中介模型，检验亲社会视频游戏接触经过心理素质对亲社会行为的中介效应的后半路径是否受到主观社会经济地位的调节. 结果表明，亲社会视频游戏接触对心理素质的预测作用显著(表 3-方程 2)；亲社会视频游戏接触对亲社会行为的直接预测作用显著，心理素质对亲社会行为的预测作用显著，主观社会经济地位对亲社会行为的预测作用显著，心理素质与主观社会经济地位的交互项对亲社会行为的预测作用显著(表 3-方程 3). 模型估计结果验证了心理素质在亲社会视频游戏接触和亲社会行为之间起部分中介作用，且这一中介作用的后半路径受到学生主观社会经济地位的调节.

**表 3　有调节的中介效应分析**

| 预测变量 | 方程 1(因变量：亲社会行为) | | | 方程 2(因变量：心理素质) | | | 方程 3(因变量：亲社会行为) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | $\beta$ | $t$ | 95%*CI* | $\beta$ | $t$ | 95%*CI* | $\beta$ | $t$ | 95%*CI* |
| *PVG* | 0.11 | 3.75 | [0.05, 0.16] | 0.09 | 2.85 | [0.03, 0.14] | 0.07 | 2.79 | [0.02, 0.12] |
| SSS | 0.23 | 10.91 | [0.19, 0.27] | | | | 0.11 | 5.76 | [0.07, 0.14] |
| *PVG*×SSS | −0.02 | −1.17 | [−0.06, 0.02] | | | | | | |
| 心理素质 | | | | | | | 0.51 | 26.85 | [0.47, 0.55] |
| 心理素质×SSS | | | | | | | 0.05 | 3.50 | [0.02, 0.09] |
| $R^2$ | 0.10 | | | 0.03 | | | 0.36 | | |
| *F* | 58.57** | | | 27.87** | | | 221.96** | | |

注：N＝2 012，若 95%*CI* 区间不包括 0，则可判定作用系数显著；** $p<0.01$.

为了更清楚地了解主观社会经济地位的调节作用，对主观社会经济地位进行分组($Z\geqslant 1SD$ 为高分组，$Z\leqslant -1SD$ 为低分组)，绘制交互作用图，如图 2 所示. 进一步的简单斜率检验结果显示，对高主观社会经济地位的学生来说，随着心理素质水平的提高，其亲社会行为水平显著增加($\beta=0.24$，$t=2.46$，$p=0.01$)，对于低主观社会经济地位的学生来说，这种增加趋势相对平缓($\beta=0.14$，$t=2.00$，$p=0.04$).

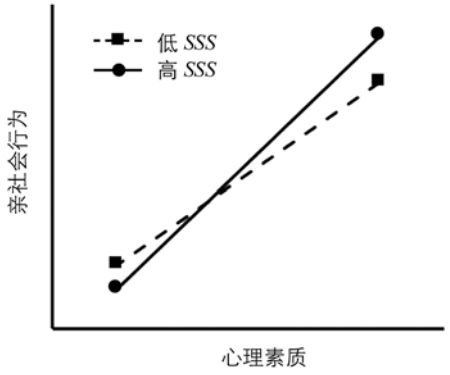


**图 2　SSS 对心理素质与亲社会行为影响的调节图**

## 3　讨　论

本研究考察了中学生亲社会视频游戏使用对其亲社

会行为的影响，在一定程度上揭示了其影响的心理机制——心理素质的中介作用及主观社会经济地位的调节作用，为促进中学生亲社会行为的培养提供了实证依据.

### 3.1 中学生亲社会视频游戏使用与亲社会行为的关系

男生的亲社会视频游戏接触高于女生、高中生的亲社会视频游戏接触高于初中生. 男、女生的心理素质得分相当，没有显著的差异，但初中生的心理素质水平显著高于高中生，这与已有的研究结果相一致[32]，相较于初中生，高中生有更大的学业压力和更多的青春期问题，所以表现出更低的心理素质. 初高中学生的亲社会行为水平没有显著的差异，但女生的亲社会行为水平显著高于男生，这与性别图式理论相符合. 性别图式理论认为，日常生活中，我们会以符合社会要求和期望的性别角色去表现自己，并根据他人的反馈和社会角色要求不断调整自己的行为[33]，如男孩从小被教育要独立自主、勇敢果断，女孩则被教导要善良、照顾他人等，这些性别角色期待会潜移默化地影响个体的观念与行为[34]，因此女生会比男生表现出更多的亲社会行为.

偏相关结果发现，亲社会视频游戏接触与个体的亲社会行为存在显著的正相关，这与已有的研究结果一致[6]，同时也验证了一般学习模型假设的合理性. 亲社会视频游戏接触与个体的心理素质呈显著的正相关，这说明个体接触亲社会游戏会对玩家产生积极、正向的影响. 这也为青少年游戏选择提供了一个可靠的参考. 本研究的结果启示我们在教育实践中，要看到视频游戏积极的一面，给予学生适当的视频游戏接触不仅能增加他们学生的亲社会行为，还能提高他们的心理素质.

### 3.2 心理素质在亲社会视频游戏接触与亲社会行为之间的中介作用

本研究发现，心理素质在亲社会视频游戏接触和亲社会行为的关系中起部分中介的作用. 这一结果与研究假设相一致，即亲社会视频游戏接触不仅能够直接影响中学生的亲社会行为，还可以通过心理素质这一间接路径对亲社会行为产生影响. 心理素质与个体的积极心理、行为密切相关，心理素质高的个体有更高的社会适应能力，能够积极调整自己的消极行为，表现出更多的积极行为[12]. 亲社会视频游戏中的亲社会内容包括助人、合作以及捐赠等行为；当个体在游戏中表现出亲社会行为时，不仅可以得到相应的奖励，还能够体会到更多的“助人为乐”的积极情绪，有助于个体个性品质、心理健康良好发展，进而提高心理素质水平. 在日常生活中，家长和教师可以引导学生适当接触含更多亲社会内容的游戏，这不仅能调节持续性学习带来的疲劳，还能增加学生的亲社会行为. 同时，有意识地培养学生的心理素质，也会增加学生的亲社会行为.

### 3.3 主观社会经济地位的调节作用

本研究发现，学生主观社会经济地位调节了亲社会视频游戏接触与亲社会行为之间的中介效应的后半路径. 随着心理素质水平的提高，主观社会经济地位高的个体亲社会行为水平的提升幅度比主观社会经济地位低的个体要大. 中学生主观社会经济地位是学生对自己当前在学校所处的位置的主观认知和评价，它会影响个体对自我的认知、对社会的认知以及与他人的关系模式，高主观社会经济地位的个体容易产生心理优势感，拥有更积极的自我概念和更加积极的自我认知，对自身能力水平持有更加积极的评价[35]，有助于促进个体的心理健康，提高其心理素质水平，从而使个体表现出更多的积极行为. 但是对于低社会经济地位的个体来说，通过比较知觉到自己的社会经济地位处于劣势时，更容易出现消极的自我认知及社会关系认知，从而表现出消极的行为. 因此，主观社会经济地位的调节作用启示我们，在学校教学中，应当注重学生心理素质的培养，特别是对于那些主观社会经济地位相对偏低的学生，引导其改变消极认知，形成更加积极的自我概念和自我认知，从而表现出更多亲社会行为.

## 4 结 语

本研究探讨了亲社会视频游戏接触与个体亲社会行为之间的关系，有助于进一步了解亲社会视频游戏的作用，发掘视频游戏的积极影响. 同时，本研究还探讨了心理素质的中介作用及主观社会经济地位的调节作用，为我们了解亲社会行为的影响因素及其心理机制提供了有效的实证依据.

但是本研究仍存在一些不足. 本研究的测量均采用自我报告的方法，可能存在一定的社会赞许效应，以后的研究可以采用他评或实验的方法来测量个体的亲社会行为，提高结果的可靠性. 另外，本研究属于横断研究，研究结果并不能说明变量之间是否为因果关系，今后可以考虑开展纵向研究，采取追踪的方法探究亲社会视频游戏接触与心理素质、亲社会行为之间的因果关系，进一步验证本研究结果.

**参考文献：**


[1] ANDERSON C A，BUSHMAN B J. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior，Aggressive Cognition，Aggressive Affect，Physiological Arousal，and Prosocial Behavior：A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature [J]. Psychological Science，2001，12(5)：353-359.

[2] ANDERSON C A，DILL K E. Video Games and Aggressive Thoughts，Feelings，and Behavior in the Laboratory and in Life [J]. Journal of Personality and Social Psychology，2000，78(4)：772-790.

[3] 雷　浩，刘衍玲，田　澜. 国外青少年暴力脱敏的研究评析 [J]. 比较教育研究，2012，34(7)：87-91.

[4] 滕召军，刘衍玲，潘彦谷，等. 媒体暴力与攻击性：社会认知神经科学视角 [J]. 心理发展与教育，2013，29(6)：664-672.

[5] CHAMBERS J H，ASCIONE F R. The Effects of Prosocial and Aggressive Videogames on Children's Donating and Helping [J]. The Journal of Genetic Psychology，1987，148(4)：499-505.

[6] GENTILE D A，ANDERSON C A，YUKAWA S，et al. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors：International Evidence from Correlational，Longitudinal，and Experimental Studies [J]. Personality and Social Psychology Bulletin，2009，35(6)：752-763.

[7] BUCKLEY K E，ANDERSON C A. A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games [M]//Vorderer P，Bryant J (Eds.). Playing Video Games：Motives，Responses，and Consequences. Mahwah，NJ：Lawrence Erlbaum Associates Publishers，2006：363-378.

[8] 陈朝阳. 亲社会视频游戏影响亲社会行为倾向的心理机制研究 [D]. 长沙：湖南师范大学，2014.

[9] PROT S，GENTILE D A，ANDERSON C A，et al. Long-Term Relations among Prosocial-Media Use，Empathy，and Prosocial Behavior [J]. Psychological Science，2014，25(2)：358-368.

[10] GREITEMEYER T，OSSWALD S. Prosocial Video Games Reduce Aggressive Cognitions [J]. Journal of Experimental Social Psychology，2009，45(4)：896-900.

[11] 陈朝阳，王晨雪，翟昶明，等. 亲社会视频游戏对游戏者助人行为的影响 [C]//中国心理学会成立 90 周年纪念大会暨第十四届全国心理学学术会议论文集. 西安，2011：861.

[12] 张大均，冯正直. 青少年心理健康素质的概念和结构初探 [J]. 心理与行为研究，2004，2(4)：582-585，602.

[13] 张大均. 青少年心理健康与心理素质培养的整合研究 [J]. 心理科学，2012，35(3)：530-536.

[14] GREITEMEYER T，OSSWALD S，BRAUER M. Playing Prosocial Video Games Increases Empathy and Decreases Schadenfreude [J]. Emotion，2010，10(6)：796-802.

[15] SALEEM M，ANDERSON C A，GENTILE D A. Effects of Prosocial，Neutral，and Violent Video Games on College Students' Affect [J]. Aggressive Behavior，2012，38(4)：263-271.

[16] VIEIRA E T JR. The Relationships among Girls' Prosocial Video Gaming，Perspective-Taking，Sympathy，and Thoughts about Violence [J]. Communication Research，2014，41(7)：892-912.

[17] 罗世兰，王　智，张大均，等. 幼儿心理素质与良好行为习惯、问题行为的关系 [J]. 学前教育研究，2017(4)：56-63.

[18] 陈　宁，张亚坤，施建农. 12～18 岁留守儿童亲社会行为倾向及其与主观健康水平的关系 [J]. 中国全科医学，2016，19(12)：1451-1457.

[19] 刘永明. 体育教学中学生心理素质培养谈 [J]. 中学教学参考，2016(36)：87.

[20] WILLS T A. Downward Comparison Principles in Social Psychology [J]. Psychological Bulletin，1981，90(2)：245-271.

[21] 梁书玉. 高中生家庭社会经济地位对心理健康的影响机制：主观社会经济地位及社会权力感的中介作用 [D]. 重庆：西南大学，2015.

[22] 楚丙华，毕重增，刘向萌，等. 青少年主观社会经济地位对亲社会倾向的影响：自信的中介作用 [J]. 心理研究，2018，11(4)：364-369.

[23] 王美芳，庞维国. 艾森伯格的亲社会行为理论模式 [J]. 心理科学进展，1997，5(4)：37-42.

[24] CAPRARA G V, ALESSANDRI G, EISENBERG N. Prosociality: The Contribution of Traits, Values, and Self-Efficacy Beliefs [J]. Journal of Personality and Social Psychology, 2012, 102(6): 1289-1303.
[25] ODA R, MACHII W, TAKAGI S, et al. Personality and Altruism in Daily Life [J]. Personality and Individual Differences, 2014, 56: 206-209.
[26] TENG Z J, NIE Q, LIU Y L, et al. Is Prosocial Video Game Exposure Related to Prosociality? an ERP Study Based on a Prosocial Help Needed Decision Task [J]. Computers in Human Behavior, 2018, 79: 30-39.
[27] 余 娟. 中学生亲社会行为及其与自我概念的相关研究 [D]. 兰州: 西北师范大学, 2006.
[28] 程 刚, 陈艳红, 关雨生, 等. 大学生主观社会地位的指标构成及特点 [J]. 西南大学学报(自然科学版), 2015, 37(6): 156-162.
[29] 胡天强, 张大均, 程 刚. 中学生心理素质问卷(简化版)的修编及信效度检验 [J]. 西南大学学报(社会科学版), 2017, 43(2): 120-126.
[30] 周 浩, 龙立荣. 共同方法偏差的统计检验与控制方法 [J]. 心理科学进展, 2004, 12(6): 942-950.
[31] 温忠麟, 叶宝娟. 有调节的中介模型检验方法: 竞争还是替补? [J]. 心理学报, 2014, 46(5): 714-726.
[32] 赵占锋, 刘广增, 李淑芬, 等. 青少年同伴侵害与问题行为的关系: 心理素质的中介和调节效应 [J]. 西南大学学报(社会科学版), 2018, 44(5): 90-97, 191.
[33] STARR C R, ZURBRIGGEN E L. Sandra Bem's Gender Schema Theory after 34 Years: A Review of Its Reach and Impact [J]. Sex Roles, 2017, 76(9-10): 566-578.
[34] 李 亮, 张仁杰, 于 玲, 等. 初中生羞怯与亲社会行为: 共情的调节作用及性别差异 [J]. 山东师范大学学报(自然科学版), 2018, 33(2): 222-226.
[35] KRAUS M W, PIFF P K, MENDOZA-DENTON R, et al. Social Class, Solipsism, and Contextualism: How the Rich are Different from the Poor [J]. Psychological Review, 2012, 119(3): 546-572.

# The Relationship Between Prosocial Video Game Exposure and the Prosocial Behavior of Middle School Students: A Moderated Mediation Model

LIU Yan-ling[1], ZHANG Xiao-tong[1], LIU Chuan-xing[2], TANG Lei[1]

1. *Research Center of Mental Health Education, Southwest University, Chongqing 400715, China;*
2. *Institute of Moral Education and Mental Health Education, Sichuan Academy of Educational Sciences, Chengdu 610225, China*

**Abstract**: In order to explore the influence of prosocial video game exposure on the prosocial behavior of adolescents and the role of their psychological *suzhi* and subjective social status in it, 2012 middle school students were asked to complete video game experience questionnaire, prosocial behavior scale, subjective social status scale and middle school students' psychological *suzhi* scale. The results were as follows. There were significant positive correlations between any pair of the four variables. Psychological *suzhi* played a partly mediating role between prosocial video game exposure and prosocial behavior. Subjective social status moderated the mediating effect of psychological *suzhi* between prosocial video game exposure and prosocial behavior.

**Key words**: prosocial video game; middle school student; prosocial behavior; psychological *suzhi*; subjective social status

**责任编辑** 胡 杨