

教育游戏对社会善念影响的研究综述

A Literature Review on the Impact of Educational Games on Social Mindfulness

全文慧^{1*}, 刘勇¹, 葛子刚¹, 孙燕莲²

¹ 北京邮电大学人文学院

² 北京邮电大学网络教育学院

* 2024111688@bupt.cn

【摘要】 教育游戏在品格教育中广泛应用，但针对社会善念（Social Mindfulness）的系统研究仍少。本文通过主题分析整合国内外教育游戏与德育文献，梳理其影响类型、理论基础及作用机制。研究发现，情境体验、规则引导和重复决策可在认知、动机与行为层面间接支持社会善念，但以 SoMi 范式的干预与实证研究仍有限。本文提出教育游戏影响社会善念的多层次路径，为传统文化导向的研究提供理论参考。

【关键词】 教育游戏；社会善念；亲社会行为；传统文化

Abstract: Educational games are widely used in character education, but systematic research on social mindfulness remains scarce. This paper integrates domestic and international literature on educational games and moral education through thematic analysis, examining their types of influence, theoretical foundations, and mechanisms of action. The study finds that situational experiences, rule-based guidance, and repeated decision-making can indirectly support social mindfulness at the cognitive, motivational, and behavioral levels; however, interventions and empirical research based on the SoMi paradigm remain limited. This paper proposes a multi-level pathway through which educational games influence social mindfulness, providing a theoretical framework for research oriented toward traditional culture.

Keywords: Educational games, Social mindfulness, Prosocial behavior, Traditional culture

1. 引言

随着信息技术与教育教学的深度融合，教育游戏作为融合游戏机制与教育目标的教学形式，逐渐被应用于德育、品格教育与价值观培养等领域（尚俊杰等，2023）。相较于传统说教式教育方式，教育游戏通过情境化任务、角色扮演与规则引导，为学习者提供了更具参与性和体验感的学习环境，在促进认知学习的同时，也被寄予促进社会性与品格发展的期望。

社会善念（Social Mindfulness）是指个体在社会互动中关注他人需要并为他人保留选择空间的行为取向，强调微观情境中的他人导向决策。与一般意义上的亲社会行为相比，社会善念更强调互动中的选择敏感性与情境性。然而，现有研究中尚缺乏直接以社会善念为测量指标的教育游戏研究，多数研究以亲社会行为、合作或同理心作为替代变量（Pérez-Jorge, D al., 2021）。因此，有必要在系统梳理相关研究的基础上，从理论层面探讨教育游戏对社会善念的潜在作用机制。

基于此，本文通过文献综述的方法，对教育游戏与亲社会行为相关研究进行系统分析，并从传统文化取向出发，探讨其对社会善念形成的独特作用路径。

2. 研究方法

本文采用系统性文献综述方法，对国内外相关研究进行分析。中文文献主要来源于中国知网、万方与维普数据库，英文文献主要来源于 Web of Science，并辅以 Google Scholar 等数据库。检索关键词包括“教育游戏”“严肃游戏”“亲社会行为”“品格教育”等中英文组合。

在文献筛选过程中，重点纳入以教育游戏或严肃游戏为研究载体、且涉及亲社会行为、道德认知或价值发展的研究，共筛选得到 106 篇文献。两位作者分别对纳入文献进行反复阅读，围绕研究主题、理论基础与主要结论进行分析，并通过讨论整合分析结果，在分歧处达成一致，从而保证分析的可靠性。

3.教育游戏对社会善念影响的研究现状

教育游戏对社会善念的形成具有多重作用。其一，通过情境示范和行为模仿，学习者能够观察并内化亲社会行为模式；其二，角色代入与情境体验加深对他处境的理理解，促进同理心与责任感（Li et al., 2023）；其三，规则与反馈机制将抽象价值转化为具体行为规范，引导学习者理解社会规范并形成稳定价值取向。传统文化取向的教育游戏在此基础上进一步强化价值认同：通过将伦理观念、社会规范和文化符号融入叙事情境，不仅影响行为表现，也帮助理解行为背后的意义（李俊欣和高钦鹏，2025）。这种文化叙事与价值内化机制激发内在动机，使社会善念的形成更深层次。总体来看，教育游戏通过行为示范、情境体验、规则引导及文化认同等多维路径，既塑造外显行为，也促进内在价值认同，为社会善念的发展提供综合支持。

4.讨论与总结

本文基于 106 篇相关文献，对教育游戏与社会善念相关研究进行了系统梳理。研究发现，教育游戏可通过情境示范、角色代入与规则引导等机制，对学习者的社会性发展产生影响。同时，传统文化取向教育游戏在价值建构与意义理解方面具有独特优势，可能为社会善念的培养提供新的路径。

需要指出的是，现有研究多以亲社会行为及相关变量为研究对象，本文对社会善念的分析主要基于理论层面的归纳与延伸，尚缺乏直接的实证支持。未来研究可进一步结合具体测量工具，对教育游戏情境中的社会善念进行更为直接的考察。

总体而言，本文在整合既有研究的基础上，从理论层面探讨了教育游戏影响社会善念的可能机制，并强调了传统文化在价值内化过程中的重要作用，为后续研究与教育实践提供了参考。

参考文献

- Li, Y., Deng, T., & Kanske, P. (2023). Affective empathy mediates the positive effect of prosocial video games on young children's sharing behavior. *Cognitive Development*, 67, 101343.
- Pérez-Jorge, D., Rodríguez-Jiménez, M. d. C., Arino-Mateo, E., & Sosa-Gutiérrez, K. J. (2021). The effectiveness of prosocial behaviour in video games: A systematic review. *Computers & Education*, 173, 104381.
- 李俊欣, & 高钦鹏. (2025). 重走西游: 中华优秀传统文化 IP 在《黑神话: 悟空》中的转化与传播. *西南交通大学学报(社会科学版)*, 26(1), 57-68.
- 赵玥颖, 孙丹儿, & 尚俊杰. (2023). 国际教育游戏实证研究综述——基于 2018—2022 年的文献分析. *开放教育研究*, 29(5), 106-120.