

游戏化教学塑造大学生的亲社会行为

邱博宇

广州医科大学卫生管理学院, 广东 广州

收稿日期: 2025年5月21日; 录用日期: 2025年6月19日; 发布日期: 2025年6月27日

摘要

在高等教育中, 培养大学生的亲社会行为对于促进个体社会化发展及构建良好社会关系具有重要意义。游戏化教学作为一种融合游戏机制与教育目标的教学方式, 在激发学生学习动机、增强课堂参与感以及引导积极行为方面展现出较大潜力。通过引入奖励机制、任务挑战和互动反馈等游戏元素, 游戏化教学能够有效营造主动学习与协作交流的学习氛围, 从而为亲社会行为的养成提供支持。游戏化教学不仅有助于短期内提升学生的合作意愿与社会责任感, 还可能对学生长期的社会适应能力产生积极影响。文章在系统分析游戏化教学在德育领域应用价值的前提下, 提出相应的教学策略, 以期为高校课程设计与学生行为引导提供理论依据与实践参考。

关键词

游戏化教学, 亲社会行为, 德育, 教学策略, 社会适应能力

Gamification Teaching in Shaping Prosocial Behavior among College Students

Boyu Qiu

School of Health Management, Guangzhou Medical University, Guangzhou Guangdong

Received: May 21st, 2025; accepted: Jun. 19th, 2025; published: Jun. 27th, 2025

Abstract

Cultivating prosocial behavior among college students is of great significance in higher education for promoting individual socialization and building healthy social relationships. As an instructional approach that integrates game mechanics with educational objectives, gamification teaching has demonstrated considerable potential in motivating student learning, enhancing classroom engagement, and guiding positive behaviors. By incorporating game elements such as reward systems, task challenges, and interactive feedback, gamification creates a learning environment that encourages

active participation and collaborative interaction, thereby supporting the development of prosocial behavior. This teaching method not only helps improve students' willingness to cooperate and their sense of social responsibility in the short term, but may also positively influence their long-term social adaptability. Based on a systematic analysis of the application value of gamification in moral education, this paper proposes corresponding teaching strategies, aiming to provide theoretical support and practical guidance for curriculum design and student behavioral development in higher education.

Keywords

Gamification Teaching, Prosocial Behavior, Moral Education, Teaching Strategy, Social Adaptability

Copyright © 2025 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. 游戏化教学与亲社会行为

在当代教育中,培养大学生的亲社会行为对于构建和谐社会具有重要意义,而游戏化教学作为一种新兴的教学方式,能够有效激发学生的学习兴趣和社会责任感。亲社会行为不仅关乎个体道德素养的提升,也直接影响着校园文化与社会风气的建设。与此同时,随着教育理念的不断更新,传统的讲授模式已难以满足学生多元化德育的发展需求。游戏化教学通过将游戏机制融入学习过程,增强了学生的参与感与归属感,为德育的有效实施提供了新路径。因此,本文探讨如何通过游戏化教学促进大学生的亲社会行为,并以理论分析的方式展开论述。

2. 亲社会行为与游戏化教学的核心概念

亲社会行为是指有利于他人和社会的行为[1],其发展受到环境因素和教育干预的双重影响。该行为具有自愿性和利他性,不仅有助于改善人际关系,也有助于促进社会的整体和谐与稳定。心理学研究表明,亲社会行为的形成与个体的认知发展、情感体验以及社会规范内化密切相关。从具体机制而言,共情-利他假说认为亲社会行为与动机信念的产生与认知共情有重要联系,且这种亲社会行为以及其背后的共情能力会进一步积极作用于学生的积极心理健康,并减少攻击性行为[2]。在高校教育中,引导学生树立正确的价值观和社会责任感,是推动其亲社会行为持续发展的关键。因此,探索有效的教学手段来激发和强化这一类行为,是德育工作的重要课题。

游戏化教学通过引入游戏元素(如奖励、挑战、反馈等),来激发学生的学习动机并增强其参与感,产生共情,从而为培养亲社会行为提供了新的可能性[3]。所谓游戏化教学,并非单纯地将游戏带入课堂,而是有目的地将游戏机制融入教学设计中,以提升学习的趣味性和互动性。它强调目标导向的任务设置、即时反馈机制以及学习者的情感投入,有助于营造积极的学习氛围。这种教学方式突破了传统讲授模式的局限,使学生在主动参与过程中形成合作、责任感和成就感等积极心理品质。因此,在高校德育中引入游戏化教学,具有重要的实践价值与创新意义。

3. 游戏化教学的具体实施方式

在课堂中引入团队合作任务、积分奖励系统和虚拟角色扮演等游戏化元素,可以有效促进学生的互动和协作能力。游戏化教学设计通过设定共同目标与规则引导学生参与集体活动,在完成任务的过程中

自然形成互助与沟通的行为模式。例如，积分和徽章系统能够增强个体的成就动机，而角色扮演则有助于提升同理心和社会视角转换能力。这些机制不仅提升了课堂的趣味性，也在潜移默化中强化了学生的责任意识与集体归属感。因此，合理选择并融合多种游戏化手段，是推动亲社会行为养成的有效策略。

团队合作任务是游戏化教学中促进学生互动与协作能力的核心策略之一。通过设定需要多人配合完成的学习目标，如小组讨论、项目式学习或模拟竞赛等任务，学生必须在分工中学会沟通、协商与共同决策。这种设计不仅提升了学生的参与度，还促使他们在解决实际问题的过程中发展责任感与集体意识。此外，在任务执行过程中，个体差异被正视并得到利用，有助于形成互补型学习关系，从而进一步强化亲社会行为的发生。值得一提的是，除了通过合作促进亲社会行为，游戏化的团队任务本身具有一定的趣味性，能起到情绪宣泄的作用，这一过程还有利于降低负面情绪，提高积极情绪[4]。

积分奖励系统通过为学生的学习行为提供即时反馈与正向激励，有效增强了其内在动机和持续参与意愿。根据游戏化的一般学习模型，游戏场景中通过正负反馈设置可以有效引导个体在学习过程中以一定的学习率向亲社会行为积累决策偏向，最终促进学习过程中的亲社会行为，并且可以迁移到学习场景外的其他条件中[5]。例如，教师可以为课堂发言、帮助同学、完成协作任务等积极行为设置积分规则，并定时发布计分排名。这种方式不仅使学生的行为结果可视化，也让他们在获得认可的同时逐步建立起积极的行为习惯。同时，积分制度应避免过度竞争，可通过团队积分和个人积分相结合的方式，鼓励互助合作，从而更好地服务于亲社会行为的培养。

虚拟角色扮演是一种通过情境创设让学生“代入”他人身份的教学方式，常用于提升学生的同理心与社会责任感。在游戏化教学中，教师可以设计诸如社区服务模拟、道德困境判断或社会问题分析等角色扮演活动，使学生站在不同立场上思考问题，理解他人的需求和处境。这种沉浸式的体验能够突破传统说教模式的局限，让学生在情感共鸣的基础上自发产生助人、公平、正义等亲社会心理倾向。因此，合理设计角色扮演环节，对于激发学生的道德认知与行为意愿具有重要意义。

高校通过设计基于社交情境的游戏化课程，尤其是明确的目标设定和及时的正向反馈，可以显著提升学生的亲社会行为水平。基于情境学习理论，知识具有情境依赖性，学生在社交互动中更容易内化亲社会价值观。例如，MOOC平台游戏化模型中嵌入情境故事后，学习者的课程评价有显著提升，且课程辍学率显著降低[6]。此外，目标设置也具有一定的功能，Classcraft平台将课程目标转化为角色技能树，例如“学生违反纪律，就会导致团队任务失败，而按时完成作业可以提升角色技能”。结果表明，使用该平台后，游戏化的学习体验让班级行为整体得到了改善[7]。这些证据都支持了合理的情景设置以及明确的目标设定有利于通过游戏化的方式促使学生习得亲社会行为。

在反馈方面，已有的系列研究也支持游戏化社会行为后，对亲社会行为进行奖励，可以有效促进个体产生更多亲社会决策。在游戏化的场景中，如果对学生的帮助行为进行奖励，比之不进行奖励，学生会在游戏后表现出对亲社会信息更大的注意偏向，且这种注意偏向发生在注视早期，表明学生已经内化、自动化这一倾向[8]。另一项研究通过创设关于大学生活的虚拟场景，让学生在虚拟场景中每次都在进行或不进行亲社会行为的两个选项间决策，并且选择亲社会行为时会有更大的概率获得分数奖励，结果发现学生在游戏中会以一定的学习率积累向亲社会选项的决策偏倚，最终更倾向于选择亲社会行为的选项，并且这种选择倾向可以有效迁移到虚拟场景外的亲社会行为和注意偏向上[9]。因此，可以认为，合理的正向反馈设置可以引导学生表现出更多的亲社会行为。

为了最大化游戏化教学的效果，教师应注重平衡竞争与合作的关系，并根据学生特点调整游戏难度和规则。过度强调竞争可能导致学生产生焦虑或排斥心理，而合理设计的合作机制则能促进互帮互助和集体归属感的形成。此外，教学游戏的难度应适中，既具挑战性以激发兴趣，又不至于超出学生能力范围而挫伤积极性。需要补充说明，过高的难度不仅仅破坏竞争或合作的积极性，其带来的认知负荷本身

也会导致攻击性的行为更容易发生,与培养亲社会行为的初衷相悖[10]。教师还需结合学生的个性特征与学习风格,灵活调整任务内容和互动方式,以提升参与度与学习效果。因此,在游戏化教学实施过程中,科学的教学设计与教师的适时引导至关重要。

4. 游戏化教学对学生未来社会适应能力的作用及局限

游戏化教学不仅能够短期内改善学生的亲社会行为,还可能为其未来的社会适应能力奠定基础。通过持续参与协作性任务和情境模拟,学生能够在实践中逐步掌握人际交往、冲突调解与集体决策等关键技能。这些经验有助于他们在未来的学习、工作和社交场合中更自信、更有效地应对复杂情境。同时,在游戏化环境中形成的规则意识、责任意识和团队精神,也构成了良好社会适应能力的重要组成部分。因此,将游戏化教学系统性地融入高校课程,不仅具有当下的教育价值,也具备深远的发展意义。

虽然游戏化教学有一系列积极功能,但也存在一定的局限:1) 个体、文化差异可能对游戏化教学的作用起到调节作用,仍需进一步研究游戏化教学在不同文化背景下的适用性和潜在风险。由于教育理念、学生性格特征以及师生互动模式存在文化差异,某些在特定环境中有效的游戏化策略可能在其他背景下效果减弱甚至产生负面作用。例如,强调个体竞争的游戏机制在集体主义文化中可能引发不适或压力,而完全去竞争化的设计也可能削弱部分学生的参与动力。2) 持续的游戏化奖励可能导致习惯化效应,长期依赖外部奖励可能导致内在动机下降,影响行为的持续性和稳定性。因此,在推广游戏化教学的过程中,应充分考虑本土化因素,并通过系统评估不断优化实施策略。

5. 未来研究方向与实践建议

本文通过理论分析,讨论了游戏化教学在塑造大学生亲社会行为方面的积极作用,并提出了具体的实施策略。将游戏机制融入课堂教学能够有效激发学生的参与热情,增强合作意识与社会责任感。通过合理设计团队任务、奖励系统和角色扮演等环节,教师可以在真实或模拟情境中引导学生发展积极的社会行为。同时,在实施过程中也应注意平衡竞争与合作、关注个体差异,以提升教学效果并减少潜在负面影响。综上所述,游戏化教学作为一种创新的教学方式,对于高校德育工作的深化具有重要意义。

未来的研究可以探索更多元化的游戏化教学模式,并将其应用于更广泛的教育场景,以进一步推动亲社会行为的发展。随着教育技术的进步和教学理念的更新,结合虚拟现实、协作平台或跨学科项目等形式的游戏化策略,有望为学生提供更具沉浸感和社会关联性的学习体验。在不同课程类型与教育阶段中推广和验证这些方法,不仅有助于拓展游戏化教学的应用边界,也能深化其在德育领域的实践价值。通过持续探索与优化,游戏化教学有望成为高校培养学生成为有责任感、有合作精神的社会个体的重要支持手段。

参考文献

- [1] 章志光, 寇戡. 社会心理学[M]. 第3版. 北京: 人民教育出版社, 2015.
- [2] Wang, R., Zhang, X., Zhu, L., Teng, H., Zhang, D. and Qiu, B. (2025) The Double-Edged Sword Effect of Empathic Concern on Mental Health and Behavioral Outcomes: The Mediating Role of Excessive Adaptation. *Behavioral Sciences*, **15**, Article 463. <https://doi.org/10.3390/bs15040463>
- [3] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. (2011) From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, Tampere, 28-30 September 2011, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- [4] Zhang, X., Teng, H., Zhu, L. and Qiu, B. (2025) Short-Term Exposure to Aggressive Card Game: Releasing Emotion without Escalating Post-Game Aggression. *Frontiers in Psychology*, **16**, Article 1505360. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1505360>
- [5] Qiu, B. and Zhang, W. (2024) Video Game Feedback Learning and Aggressive or Prosocial Effects. *Social Science Computer*

Review. <https://doi.org/10.1177/08944393241277556>

- [6] 曲茜美, 曾嘉灵, 尚俊杰. 情境故事视角下的 MOOC 游戏化设计模型研究[J]. 中国远程教育(综合版), 2019, 40(12): 24-33, 92-93.
- [7] 徐丽芳, 张慧. 教育游戏化: 将课堂变成一场协同冒险游戏——以 Classcraft 为例[J]. 出版参考, 2021(5): 27-31, 35.
- [8] Qiu, B., Zhen, S., Zhou, C., Hu, J. and Zhang, W. (2020) Short-Term Prosocial Video Game Exposure Influences Attentional Bias toward Prosocial Stimuli. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **23**, 702-707. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0745>
- [9] Yin, M., Qiu, B., He, X., Tao, Z., Zhuang, C., Xie, Q., *et al.* (2022) Effects of Reward and Punishment in Prosocial Video Games on Attentional Bias and Prosocial Behaviors. *Computers in Human Behavior*, **137**, Article ID: 107441. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107441>
- [10] Teng, H., Zhu, L., Zhang, X. and Qiu, B. (2023) The Relationship between Cognitive Resource Consumption during Gameplay and Postgame Aggressive Behaviors: Between-Subjects Experiment. *JMIR Serious Games*, **11**, e48317. <https://doi.org/10.2196/48317>