



山西大学 2020 届硕士学位论文

暴力电子游戏对青少年攻击行为的影响：
有调节的中介模型

作者姓名 张维维
指导教师 高 玲 副教授
孙秀梅 中教高级
学科专业 教育硕士
研究方向 心理健康教育
培养单位 教育科学学院
学习年限 2017 年 7 月至 2020 年 6 月

二〇二〇年六月

山西大学

2020 届硕士学位论文

暴力电子游戏对青少年攻击行为的影响： 有调节的中介模型

作者姓名	张维维
指导教师	高 玲 副教授 孙秀梅 中教高级
学科专业	教育硕士
研究方向	心理健康教育
培养单位	教育科学学院
学习年限	2017 年 7 月至 2020 年 6 月

二〇二〇年六月

This is for Master's degree, Shanxi University, 2020

The Impact of Violent Video Games on Adolescent
Aggressive Behavior: Moderated Mediating Effect

Student Name	Wei-wei Zhang
Supervisor	A-Prof. Ling Gao Secondary school teacher-senior Xiu-mei Sun
Major	Master of Education
Specialty	Mental Health Education
Department	College of Educational Science
Research Duration	2017.07-2020.06

June, 2020

目 录

中文摘要.....	I
Abstract.....	II
引言.....	1
第一章 文献综述.....	2
1.1 攻击行为.....	2
1.1.1 攻击行为的概念界定.....	2
1.1.2 攻击行为的理论模型.....	2
1.1.3 攻击行为的研究方法.....	4
1.2 暴力电子游戏.....	4
1.2.1 暴力电子游戏的概念界定.....	4
1.2.2 暴力电子游戏与攻击行为的关系.....	5
1.3 化身认同.....	6
1.3.1 化身认同的概念界定.....	6
1.3.2 化身认同的理论模型.....	6
1.3.3 化身认同的结构.....	6
1.3.4 化身认同在暴力电子游戏与青少年攻击行为之间的作用.....	7
1.4 自我控制.....	8
1.4.1 自我控制的概念界定.....	8
1.4.2 自我控制与暴力电子游戏、攻击行为和化身认同的关系.....	9
第二章 问题提出与研究设计.....	11
2.1 已有研究的不足.....	11
2.2 研究目的.....	11
2.3 研究意义.....	12
2.3.1 理论意义.....	12
2.3.2 实际意义.....	12
2.4 研究方法.....	12
2.4.1 研究对象.....	12

2.4.2 研究工具.....	12
2.4.3 数据处理.....	13
第三章 结果与分析.....	15
3.1 共同方法偏差检验.....	15
3.2 各变量的描述统计分析.....	15
3.3 各变量在人口学变量上的差异分析.....	15
3.4 各变量之间的相关分析.....	16
3.5 有调节的中介效应检验.....	17
3.5.1 化身认同的中介效应检验.....	17
3.5.2 自我控制的调节效应检验.....	18
第四章 讨论.....	21
4.1 各变量在人口学变量上的差异检验.....	21
4.2 暴力电子游戏、攻击行为、化身认同以及自我控制的关系.....	22
4.2.1 暴力电子游戏对青少年攻击行为的影响.....	22
4.2.2 化身认同的中介作用.....	23
4.2.3 自我控制的调节作用.....	24
第五章 结论及建议.....	25
5.1 结论.....	25
5.2 教育对策与建议.....	25
5.2.1 正确对待暴力电子游戏.....	25
5.2.2 合理消除化身认同的负面影响.....	25
5.2.3 加强青少年的自我控制能力.....	26
第六章 研究不足与展望.....	27
参考文献.....	28
附 录.....	32
攻读学位期间取得的研究成果.....	34
致 谢.....	35
个人简况及联系方式.....	36

承诺书.....	37
学位论文使用授权声明.....	38

Contents

Chinese Abstract	I
Abstract	II
Introduction	1
Chapter 1 Literature Review	2
1.1 Aggressive Behavior.....	2
1.1.1 Definition of aggressive behavior.....	2
1.1.2 Theoretical model of aggressive behavior.....	2
1.1.3 Research methods of aggressive behavior.....	4
1.2 Violent Video Games.....	4
1.2.1 Definition of violent video games.....	4
1.2.2 The relationship between violent video games and adolescent aggression....	5
1.3 Avatar Identification.....	6
1.3.1 Definition of avatar Identification.....	6
1.3.2 Theoretical model of avatar Identification.....	6
1.3.3 Structure of avatar Identification.....	6
1.3.4 Role of avatar identificatio in violent video games and adolescent aggression.....	7
1.4 Self-Control.....	8
1.4.1 Definition of self-control.....	8
1.4.2 The relationship between self-control and violent video games, aggressive behavior and avatar identification.....	9
Chapter 2 Problem Raising and Research Design	11
2.1 Inadequate research.....	11
2.2 Research objectives.....	11
2.3 Research significance.....	12
2.3.1 Theoretical significance.....	12
2.3.2 Practical significance.....	12

2.4 Research methods.....	12
2.4.1 Research objects.....	12
2.4.2 Research tools.....	12
2.4.3 Data processing.....	13
Chapter 3 Results and Analysis.....	15
3.1 Common method deviation tests.....	15
3.2 Descriptive statistical analysis of each variable.....	15
3.3 Analysis of differences in demographic variables among variables	15
3.4 Correlation analysis between variables.....	16
3.5 Moderated mediation effect test.....	17
3.5.1 Mediation effect test of avatar identity.....	17
3.5.2 Self-controlled moderating effect test.....	18
Chapter 4 Discussion.....	21
4.1 Tests for differences among demographic variables.....	21
4.2 Relationships between violent video games, aggressive behavior, avatar identification, and self-control.....	22
4.2.1 Impact of violent video games on adolescent aggressive behavior.....	22
4.2.2 The mediating role of avatar identity.....	23
4.2.3 Moderating role of self-control.....	24
Chapter 5 Conclusions and Recommendations.....	25
5.1 Conclusion.....	25
5.2 Educational countermeasures and recommendations.....	25
5.2.1 Treating violent video games properly.....	25
5.2.2 Reasonably eliminate the negative effects of avatar identity.....	25
5.2.3 Strengthening self-control ability.....	26
Chapter 6 Inadequate Research and Prospects.....	27
References.....	28
Appendix.....	32

Research achievements	34
Acknowledgment	35
Personal profiles	36
Letter of commitment	37
Authorization statement	38

中文摘要

当前，随着我国经济社会的飞速发展，网络技术逐渐发达，暴力电子游戏在我们的生活中日渐普及。与此同时带来了一些社会问题，一些自制力较弱的青少年沉迷于暴力电子游戏，让父母和老师头疼不已，同时影响自己的学习成绩和身心健康，更甚至可能会引起精神障碍、不良行为等。该社会问题引起心理学家们的重视，近些年关于暴力电子游戏对青少年影响的研究成果日益丰硕，本研究旨在在前人研究的基础上探讨暴力电子游戏、攻击行为、化身认同及自我控制之间的关系，对暴力电子游戏对青少年的负面影响的干预提出具有建设性的意见。

本研究采用游戏暴力暴露程度问卷、攻击行为问卷、化身认同量表和简明自我控制量表对山西省晋中市两所中学 514 名中学生进行了调查。考察了暴力电子游戏与青少年攻击行为的关系，以及自我控制是否能够调节化身认同在暴力电子游戏与攻击行为之间的中介作用。结果发现：

(1) 游戏暴力暴露程度、化身认同、攻击行为以及自我控制得分在人口统计学各变量上具有显著性差异，其中男生的暴力游戏暴露程度总分显著高于女生；不同生源地的学生在攻击行为、游戏暴力暴露程度和自我控制在总分均存在显著性差异，来自农村的学生的攻击行为分数和游戏暴力暴露程度分数均高于城市学生，但自我控制的分数低于城市学生；非离异家庭的学生的化身认同总分显著高于离异家庭学生的得分；上网时间一周超过 18 小时的学生，游戏暴力暴露程度总分显著高于一周上网时小于 18 小时的学生。

(2) 游戏暴力暴露程度、化身认同能正向预测青少年的攻击行为，自我控制对青少年攻击行为具有负向预测作用。

(3) 化身认同在游戏暴力暴露程度与青少年的攻击行为之间起中介作用。即暴力电子游戏通过化身认同的间接作用影响青少年攻击行为。

(4) 自我控制调节了化身认同与青少年攻击行为的关系。对于高自我控制水平的青少年，化身认同对攻击行为正向预测作用显著；对于低自我控制水平的青少年，化身认同对攻击行为预测作用不显著。自我控制在暴力电子游戏对攻击行为的关系中调节效应边缘显著。高自我控制水平的个体比起低自我控制水平的个体来说，暴力电子游戏对攻击行为正向预测作用更加显著。

关键词：暴力电子游戏；攻击行为；化身认同；自我控制；有调节的中介

ABSTRACT

At present, with the rapid development of China's economic and social, network technology has gradually developed, violent video games in our lives are increasingly popular. At the same time, it has brought about some social problems. Some teenagers with weak self-control are addicted to violent video games, which causes headaches for parents and teachers, and affects their academic performance and physical and mental health, it may even cause mental disorders, bad behavior, etc. . This social problem has attracted the attention of psychologists. In recent years, research on the effects of violent video games on teenagers has become increasingly fruitful, the purpose of this study is to explore the relationship among violent video games, aggressive behavior, avatar identity and self-control based on previous studies, to make constructive suggestions on the intervention of violent video games on teenagers' negative influence.

In this study, 514 middle school students from two middle schools in Jinzhong City of Shanxi Province were investigated by game violence exposure scale, aggression behavior questionnaire, avatar identity scale and concise self-control scale. This paper investigates the relationship between violent video games and adolescents' aggressive behavior, and whether self-control can regulate the intermediary role of avatar identity between violent video games and aggressive behavior. The results showed that:

(1) the scores of game violence exposure, avatar identity, aggressive behavior and self-control are significantly different in demographic variables, among which the total scores of boys are significantly higher than girls; the total scores of students from different origins are significantly different in aggressive behavior, game violence exposure and self-control, The scores of aggressive behavior and game violence exposure of students from rural areas were higher than those of urban students, but the scores of self-control were lower than those of urban students; the total score of avatar identity of

students from non divorced families was significantly higher than that of students from divorced families; For students who spend more than 18 hours online a week, the total score of exposure to game violence is significantly higher than that for students who spend less than 18 hours online a week.

(2) the degree of exposure of game violence and identity of avatar can positively predict the aggressive behavior of adolescents, and self-control can negatively predict the aggressive behavior of adolescents.

(3) avatar identity plays an intermediary role between the exposure of game violence and adolescents' aggressive behavior. That is to say, violent video games affect teenagers' aggressive behavior through the indirect effect of avatar identity.

(4) self-control regulates the relationship between avatar identity and adolescent aggression. For adolescents with high self-control level, avatar identity has a significant positive predictive effect on aggressive behavior; for adolescents with low self-control level, avatar identity has no significant predictive effect on aggressive behavior. Self-control has a significant marginal moderating effect in the relationship between violent video games and aggressive behavior. Individuals with a high level of self-control have a more significant effect on the positive prediction of aggressive behavior than individuals with a low level of self-control.

Key words: Violent video games; Aggressive behavior; Avatar identity; Self-control; Moderated mediation

引言

随着科技迅猛发展,网络游戏逐渐由单机游戏延伸成为目前的手游、网游、AR 虚拟游戏等大型逼真真人游戏,现在电子游戏被当做人们茶余饭后娱乐消遣的一种重要方式。当下年轻人最爱玩的如:王者荣耀,和平精英、绝地求生等电子游戏内容血腥暴力,对青少年来说是百害而无一利的,但是一部分玩家热衷于此类游戏。早在 1996 年 Buchman 等人的一项研究中得出,百分之五十的电子游戏有非常暴力的内容,而这类游戏广受青少年的青睐^[1]。暴力电子游戏对青少年的影响使得心理学家们产生浓厚的兴趣和广泛关注,因此很多专家开始对其进行相关研究,从而取得了丰硕的研究成果。

相对于传统传媒,新传媒中网络游戏的化身认同(Avatar Identification)被认为是一种与自我感觉、认同相联系的心理机制,个体通过网络电子游戏所建造的虚构场景进行暂时性的自我构建从而产生化身认同,化身认同对研究个体攻击性的意义十分重要。因而 Klimmt 等许多心理学者开始重视相关问题的研究。化身认同体现实际中的自我与电子游戏化身相关联的程度,阐明个体在电子游戏虚构的场景中与现实的联结,影响个体的身心。所以,进行化身认同的进一步探讨,能更加明确合理的论证化身认同对个体认知、行为的影响程度。与国外相比,化身认同在本土的研究凤毛麟角,与其有关的一些范畴,如游戏的体验、游戏成瘾、攻击行为和自我认同等方面有待于研究者进行更加深入的讨论^[2]。

基于此,本文重点研究化身认同和自我控制在暴力电子游戏和攻击行为间的作用,以期充实相关研究领域的研究内容,为在教育实践中预防和干预学生的攻击行为提出教育对策和建议。

第一章 文献综述

1.1 攻击行为

1.1.1 攻击行为的概念界定

国内外研究者关于攻击的概念界定，目前为止没有统一的观点，尚存在不同的意见。不过我们可以根据不同的视角来讨论攻击性，普遍为人所知的主要有以下三种定义分类：

第一个是描述性定义。根据个人的反应模式和序列特征去定义攻击行为。例如 Buss 等往往把攻击性阐释成因个人对非本人的其他个体以及单位导致的不良效应的模式^[3]。第二个是先决条件的定义。攻击行为的产生原由和影响因素是这个定义的重点。“我们需要关注个人行为的目的”是 Dollard 等人对该种定义的解释^[4]，章志光等人认为个体故意侵害其他个体且这种行为是不被社会道德规范所认同的行为是攻击行为^[5]。第三个是行为后果性定义。个体发生攻击行后所带来负面的影响程度是该种概念界定的侧重点。班杜拉对于这种定义，作出了相当经典的阐述，认为攻击就是一种对个体造成身心损伤或者损失财产的不良行为。总之，攻击就是种个体故意伤害他人的行为。

1.1.2 攻击行为的理论模型

关于攻击行为的形成机制，研究者提出了诸多理论，但是目前 Anderson 和 Bushman 在 2002 年提出的一般攻击模型^[6]和 Ferguson 等人在 2008 年提出的催化剂模型^[7]最为著名。一般攻击模型整合了攻击脚本理论、认知联结理论、社会认知理论等理论，使得攻击行为理论更加完善，同时为探究暴力电子游戏与攻击行为关系的研究者们提供了坚实的理论基础和理论框架。催化剂模型则从不同角度出发，重点对攻击行为中的生物学因素进行探讨，认为个体的遗传因素中本身就包含攻击性成分，攻击行为产生的主要原因是个体基因以及周围环境（家庭暴力环境、同伴关系等）的相互作用，在攻击行为产生过程中，暴力电子游戏只是作为催化剂的作用。

一般攻击模型具有两种模型，分别是短时效应和长时效应。在探讨暴力电子游戏对攻击行为产生作用的整个过程中主要是通过个体认知、情感和唤醒进行解释。除此之外，一般攻击模型的输入变量含有个体因素和情景因素两个变量，例如个体因素有人格特质等，而情景因素有暴力电子游戏等。个体攻击行为产生的主要原因是个体因素和暴力电子游戏通过认知、情感和唤醒这三条路径或它们三者的相互作用起到的促进作用。一般攻击模型中短时效应提出暴力电子游戏促使青少年攻击行

为产生的三个原因主要包括，（1）个体产生敌意归因偏差是由于攻击脚本被作为输入变量的暴力电子游戏激活；（2）个体敌意认知和愤怒情绪的引发是因为暴力电子游戏中包含的暴力性刺激导致；（3）个体发生挑衅行为原因在于暴力电子游戏中包含的暴力性刺激会促使并进而激发个体的攻击特质、愤怒特质和生理唤醒水平^[6]。一般攻击模型中的长时效应认为，如果反复长期接触暴力视频游戏，个体有可能发生性格特征方面的改变，使得个体具有攻击性的人格特质，而短时效应的过程中攻击性人格又可能作为输入变量循环进入，最终将导致攻击行为的发生。此外，郑宏明，孙延军在其 2006 年的一项研究中强调，游戏玩家对攻击的麻木以及行为图式、知觉图式、期望图式、信念和态度这五种与攻击关联的认知结构都将会通过玩暴力电子游戏而发生改变，并且这五种知识结构的改变可能使个体攻击性水平被唤醒，进一步加强了个体的攻击行为^[8]。随着科研的不断深入发展，通过 DeWall 等人补充和修正的一般攻击模型，到现在为止仍然是解释暴力电子游戏对攻击行为影响的占主导地位的模式^[9]。

催化剂模型的观点则认为个体本身就具有一定的攻击或暴力认知，当个体接触暴力电子游戏的时候，这种攻击或暴力认知就会被启动，从而促进攻击行为的发生，也就意味着对于攻击行为而言电子游戏起到了催化剂作用，即电子游戏被作为一种风格催化剂(Style catalyst)。值得一提的是，催化剂模型认为，在发生攻击行为的过程中，电子游戏起到的是催化剂作用，也就是说这个情境中，暴力电子游戏促进或减缓了攻击的行为的出现，而不是充当引发攻击行为发生的自变量^[3]。例如，无论个体与电子游戏是否有接触，具有较高攻击性水平的个体都不会受其影响，个体最后都可能出现暴力或攻击行为，因为个体的攻击行为的产生过程中暴力电子游戏仅仅起到了加快的作用，但是个体的攻击信念并没有因此而发生变化。

催化剂理论很清楚的阐释了一部分玩家为什么长时间的接触电子游戏而无攻击行为，但是那些对暴力电子游戏没有接触或者接触少但攻击性特质高个体却有可能产生攻击行为^[10]。2008 年 Ferguson 等人的一项研究表明，能够显著地预测攻击行为的因素有性别、攻击性特质以及家庭暴力，但是无论玩家是在实验前玩了暴力电子游戏，还是实验中接触了暴力电子游戏或者无暴力电子游戏，玩家的攻击行为是没有发生明显变化的，该理论模型认为，攻击行为出现的主要自变量是基因和环境的交互作用，而暴力电子游戏只能作为攻击行为发生的催化剂^[7]。

催化剂模型比起一般攻击模型来说，更加侧重于个体生物学因素以及人格特质对其攻击行为的影响作用。2012 年 Ferguson 等人认为暴力电子游戏对于攻击行为而

言作为其自变量来说并不合理。该理论现已被当作“默认模型”用于研究暴力电子游戏与攻击行为关系的作用机制^[11]。催化剂模型从和一般攻击模型不同的新兴角度探究暴力电子游戏对攻击行为的作用机制，该模型注重探讨暴力电子游戏不仅作为个体攻击行为产生的催化剂，同时，更进一步拓展了关于攻击行为产生作用的其他因素的研究。

一般攻击模型和催化剂模型这两个模型存在着不同的观点，这就致使“暴力电子游戏对攻击行为的作用机制”在理论上还有很大争议，因此推动了研究者们对这两者之间关系的进一步探究。

1.1.3 攻击行为的研究方法

暴力电子游戏和攻击行为之间作用机制的探讨一直受到广大学者的争论，得出结论也存在很大分歧，其中暴力电子游戏和攻击行为有效的测量成为最大的争议点。因为在攻击行为研究中需要考虑到研究伦理，应该避免对被试造成的危险，所以相关学者在测量时必须选择能够避免对被试造成危害的方法，这就使得在实施相关研究的过程里不易进行有效的测量，从而让研究加大了困难程度。当前有经典方法与现代方法两种形式来测量被试的攻击性^[12]。

经典方法有竞争反应时方法（Competitive Reaction Time Game）、教师-学习者范式（Teacher/ Learner）、玩偶模仿范式（Bobo Modelling Paradigms）和论文评定方法（Essay Evaluation）四大方法。

而现代方法有涂鸦撕扯程序（Experimental Graffiti Paradigms）、出错范式（Bungled Procedure）、辣椒酱范式（Hot Sauce）等。经典方法中的竞争性反应时游戏和现代方法中的辣椒酱范式在过去经常被实验者应用到实验研究中。其中，辣椒酱范式是一个效果良好的可用于对攻击行为进行测量的范式。如今，大多数辣椒酱范式被应用于对被试攻击行为的测量。

也有研究者采用问卷法进行攻击行为的测量，其中使用范围最广的是 Buss 与 Perry 编制的攻击性问卷（Aggression Questionnaire）^[10]，该量表信效度良好，能有效地测量被试攻击行为，所以本研究选择该量表作为测量攻击行为的研究工具。

1.2 暴力电子游戏

1.2.1 暴力电子游戏的概念界定

各国的心理学研究者对暴力电子游戏概念界定的阐释不同。例如：Pober 等人表明个体在进行游戏的过程中产生的不良行为会使得其他游戏角色受伤的游戏则为暴

力电子游戏，并且该行为为个体有意而为之^[13]。而关于暴力电子游戏的概念在 Anderson 和 Bushman 这里得到了拓展，他们认为是个体在游戏过程中对除他以外的玩家产生危害的游戏，而且个体在游戏过程中能够扮演自己的理想角色，包括动漫人物、历史人物还有真人等，这也是现在普遍被认同的观点^[6]。我国学者李威的研究表明，游戏玩家在游戏中能够使用技能或者武器来伤害其他玩家的游戏就是暴力电子游戏^[14]。

1.2.2 暴力电子游戏与攻击行为的关系

关于暴力电子游戏与攻击行为的关系，Anderson 的研究发现，媒体暴力是影响个体攻击行为的重要因素之一，在接触电子游戏的过程中，与非暴力电子游戏相比，暴力电子游戏促使被试攻击性自我被唤醒，在反应式任务实验研究中个体的攻击行为被加强。同时多项纵向研究结果发现，如果青少年早期有接触暴力电子游戏的经验，则其更具有攻击性特质，容易在学校惹事生非，学习成绩相对较差，并且各种的攻击行为在成年之后极有可能表现出来。2011 年 Paul 等人在研究暴力电子游戏对攻击行为作用机制的时候，把游戏所具有的竞争特性作为研究攻击行为的一个影响因素，结果得出：比起竞争水平低的游戏，竞争水平高的游戏能激发并提高玩家的攻击力水平，玩家具有的游戏挫败感、敌意偏差等情绪、认知和行为都是源自游戏中竞争因素产生的影响。基于现有的研究成果，周群在已有研究的基础之上，设计了四种不同程度暴力水平与竞争水平的网络游戏^[16]，实验中对被试攻击行为测评采用辣椒酱范式任务，首先将被试分别随机安排在四个实验小组，经过 20 分钟与电子游戏接触，结论表明竞争水平高的游戏确实更能激发玩家的攻击性自我，也就是说电子游戏里所包含的竞争因素是致使个体产生攻击行为的一个原因。Greitemeyer 在 2014 年的研究中证实，个体对攻击事件的知觉偏差是由于接触暴力电子游戏所促进的，而这种知觉偏差也许会导致攻击行为。由此，我们发现们对于暴力游戏影响攻击行为的机制，已有研究结论并不一致。一些学者提出可以试着从社会心理学角度等来验证暴力电子游戏与攻击行为之间的作用机制，拓展现有的理论依据，缩小对当前研究的争议^[17]。2013 年，滕召军等人的研究认为，为使得出的结论更加具有客观性和精确性，应该从社会认知神经科学视角去探讨暴力电子游戏对攻击行为的影响机制。综上，对于暴力电子游戏和攻击行为之间关系的探究，虽取得了一定的成果，但是争议一直未断。本研究将进一步检验暴力电子游戏与攻击行为之间的关系。我们假设，暴力电子游戏是青少年攻击行为的一个重要预测因素。

在现实生活中，个体在参与暴力电子游戏时，选择了不同的游戏角色，这个游

戏角色就成为玩家在电子游戏中的化身。那么，玩家对游戏中的化身是否认同？化身认同的程度不同是否会影响个体的行为？这一问题需要进一步探索。

1.3 化身认同

1.3.1 化身认同的概念界定

传统媒体中的角色认同被认为是化身认同概念的起源。Maccoby 和 Wilson 等人早在 1957 年就提出了角色认同的概念，也就是说观众在看电影的过程中，感觉身临其境，把自己当做电影中的角色，好像经历角色所遭受的事。媒体角色认同概念由 Cohen 在 2006 年提出，这个概念相对更为全面，认为认同是一个过程，在这个过程中个体在想象中体会角色的身份背景、目标动力和认知观点。个体把自己放置到游戏的虚构场景当中，想象自己就是其中的主角，由于角色与虚构场景的事物相联系，使得自身的感知、态度等和角色产生共情，真实自我被角色的体验所代替，自我意识不清，因此产生认同^[18]。衡书鹏，周宗奎等人对化身认同的概念也进行了总结，认为化身认同是个体在接触游戏化身的过程中，自身的自我感知、临场的感体验、情绪情感等方面都产生短暂性的改变的心理现象，而改变的前提条件是化身与个体有相似性，并且对个体产生吸引力，同时还要满足个体的心理需求^[2]。不同的研究者都给出了自己所理解的化身认同的概念，但是可以看出大家普遍认为认同是个体从角色的角度去出发，想象和体验在特定场景中角色的情绪和观点的一种心理过程。

1.3.2 化身认同的理论模型

游戏化身认同理论由 Klimmt 在 2009 年提出，该理论认为，化身认同是个体在与虚拟情境接触中进行短暂性的自我建构所产生的效果，而这种社会心理现象与玩家自身的自我知觉和认同有关。个体接触电子游戏时，通过对游戏化身的体验和操纵，将化身当做自己，并将化身特征整合到自我概念中，短暂的使自我感知发生了改变^[19]。化身认同的过程中一般是意识无法控制的，与化身特征紧密相关的自我概念在认同化身的过程中被激活和加强，但是却激活了很少或者说没有激活个体的现实自我。

1.3.3 化身认同的结构

目前对化身认同的研究，各研究者在内容和结构都有不同的看法，目前主要是以三维结构模型和的四维结构模型为主，分别由 Van Looy 等人和 Li 等人提出。

Van Looy 等人对化身认同的三维结构理论进行了说明，认为其包含三个因素：一是相似性认同(Similarity identification), 指个体为了让自身和化身之间进行心理融

合, 在游戏里的过程中更加倾向于选择与自己相似的虚构性角色, 二是理想化认同(Wishful identification), 与相似化身相比, 理想化身对于玩家则更具有诱惑性, 因为这相当于是对一种榜样的认同。三是具身临场感(Embodied presence)。体现了现实自我和化身之间的联结模式, 通过感官或者非感官的方法使化身与现实自我相互影响的一种心理状态, 这也表明现实自我与化身认同在电子游戏体验过程里的融合程度^[20]。本研究采用化身认同的三维结构理论为理论背景, 同时采用 Van Looy, Courtois 等人编制的化身认同量表为研究工具之一。

Li 等人提出了四维结构。该理论认为游戏过程中的情绪体验(feelings)是第一个维度, 个体的情绪态度等会因化身所遭遇的事或者行为而产生; 游戏中的专注(absorption)是第二个维度, 个体和与化身之间是否有情绪与认知的融合, 其中一个重要原因是个体玩游戏是专注程度。积极对待化身(positive attitudes)是第三个维度, 化身中所具有的积极特征被整合到自我概念中, 从而导致化身认同的发生。自我认同的重要性(importance to identity)是第四个维度, 自我概念在被试接触电子游戏的过程中起到异常关键的作用, 因为游戏中个体往往把对化身的认同整合到自我概念中, 并将其认为是现实自我的一部分^[21]。

1.3.4 化身认同在暴力电子游戏与青少年攻击行为之间的作用

在 Gentile 等人的相关研究中, 认为暴力电子游戏与攻击行为的作用机制中, 化身认同起到显著作用, 因此化身认同可以作为一种重要因素来研究攻击行为^[22]。2007年, Konijn 等人的一项研究中发现被试在接触暴力电子游戏的过程中对暴力形象越是认同, 就越有可能模仿游戏中暴力形象的行为, 同时其攻击行为也会增加^[23]。Lin 等人在 2013 年一项研究中发现对玩家的攻击性认知、情绪情感以及自我概念会因为对游戏中化身的认同而增强。这些研究成果都表明玩家在进行暴力电子游戏时, 化身认同会增加玩家的沉浸感, 使得游戏体验感增强, 从而进一步加强了玩家的攻击行为。

一般攻击模型认为个体在玩暴力电子游戏的过程中激活了攻击性自我, 如攻击性自我概念、攻击行为的自我效能感。由于个体对暴力电子游戏中化身的认同感致使个体将化身的属性整合到其自身的自我概念中, 从而其自我感知在短时间内发生了变化, 因而个体更倾向于启动和自我相关的攻击信息, 为攻击反应做准备。所以说, 个体对游戏中暴力化身的认同程度越高, 对个体的攻击性自我的激活程度就越高, 这就导致攻击行为的增加。Klimmt 等人认为被试的攻击水平被高度激活是因为对暴力电子游戏化身的认同^[19]。个体的自我知觉的改变是因为游戏的过程中个体将自我概

念和游戏角色的化身特质相融合，以及对化身的高度认同，这就使得玩家的攻击性自我被高度激活，从而增加个体的攻击行为。

相较于国外的相关研究，国内关于化身认同的研究还比较缺乏。衡书鹏等人的研究中指出暴力电子游戏的交互性、化身定制、化身-个体相似性和化身吸引力等特点和性别、自身的人格特质、理想-现实自我差异和生活满意度等个体因素的共同作用是化身认同产生的根本原因。该研究进一步探讨了化身认同对自我同一性、个体攻击行为、自我的临场感、对游戏的沉浸感、以及游戏成瘾等方面的影响^[19]。

综上所述可知，暴力电子游戏和攻击行为之间存在显著相关关系，同样暴力电子游戏对化身认同产生了影响作用，而化身认同则会增加玩家的攻击性水平认知。基于此，本研究假设暴力电子游戏通过化身认同的中介作用对青少年攻击行为产生影响。

1.4 自我控制

暴力电子游戏增加了青少年攻击行为的发生概率，并且可能会通过化身认同间接地影响攻击行为。但是这一中介作用的分析却无法回答为什么并非所有的青少年都会表现出攻击行为，我们需要探究青少年的个体特征是否会影响这些变量之间的关系。已有研究中，自我控制是被研究者证实的影响青少年攻击行为的重要个体特征，因此，本研究尝试将自我控制作为调节变量引入暴力电子游戏、化身认同与攻击行为的关系中，以期深入剖析变量之间的关系。

1.4.1 自我控制的概念界定

自我意识的重要组成部分之一就是自我控制，受到研究者的广泛探究与讨论，国内外研究者对于自我控制的概念主要有下面几种：（1）基于社会道德角度，Kopp提出自我控制是个体在产生有悖于社会普遍道德要求的偏差行为时所具有的一种抑制机制^[24]。我国学者刘金花等人也持相同观点^[25]。（2）基于气质角度，Rothbart提出自我控制在表现出劣势反应能力的同时克制了另外的优势反应能力^[26]。（3）基于自我意识角度，控制与弹性两个因素构成了自我控制，个体的情绪态度、动机表达、认知水平、行为方式的阈限称为控制，而个体对控制水平的调节能力称为弹性，作为适应环境的条件和能力，此观点由Block等人提出^[27]。我国学者杨丽珠研究发现，自我控制是个体能够积极主动的调节自身的心理和身体的过程，在受到外在环境的巨大影响时，个体能够主动去压制内心的冲动，通过调节使心理平衡，进一步控制自身行为，从而达到预期目标^[28]。

1.4.2 自我控制与暴力电子游戏、攻击行为和化身认同的关系

关于自我控制与攻击行为的关系，学者们主要基于自我控制的一般不良行为理论模型^[29]和自我控制资源模型^[30]等理论模型进行解释。

Gottfredson 等人于 1990 年提出的一般不良行为理论认为，个体出现攻击行为的关键因素是自我控制水平较低，与自我控制水平较高的人相比较，自我控制水平低的人在一定程度上更容易出现犯罪等不良行为^[29]。根据这一理论，大量研究已经证实，自我控制是研究各种越轨不良行为的一个重要的负向预测变量^[31]。WaiYenTang 的研究证实了低自我控制水平的个体比高自我控制水平的个体产生了更多的攻击行为^[30]。Friese 等人在 2009 年的一项实证研究中发现，低自我控制的个体更容易将冲动倾向转化为冲动行为，增加了攻击行为发生的可能性^[32]。辛自强在 2007 年研究^[33]以及黄曼等人在 2013 年的^[34]的相关研究都认为攻击行为和自我控制有直接的关联。江晶在 2012 年的研究表明青少年的自我控制能力负向预测了其攻击行为^[32]。在自我控制与攻击行为的近期研究中，学者关注了新的攻击形式——网络攻击。根据陆桂芝等人于 2019 年的关于自我控制对暴力暴露和攻击行为的调节效应的研究中发现，大学生网络攻击行为可以被自我控制显著负向预测，而自我控制显著调节了暴力暴露与大学生网络攻击行为之间的关系，且在低自我控制水平下，这种预测作用更强^[35]。关于自我控制影响攻击行为的原因，可能在于自我控制水平较低的个体不能很好的调节自身认知、情感和行为，也比较容易受到外界诱惑产生不良行为，因此，环境变量在个体的攻击行为起到的作用中，自我控制有一定的影响作用^[36]。

Baumeister (2007) 的资源理论模型认为：个体在完成一个自我控制任务的同时会损耗自身有限的自我控制资源；而该资源调控所有的自控行为；个人自身的自控资源容量决定了其对自身行为控制的有效性；自我控制的进程中消耗自控资源，可以通过补充能量短暂的休整后，使得自我控制资源得以恢复，而扩大控制资源的储存量的方法是通过进行自我控制的练习。虽然资源模型产生的时间比起其他理论来要晚的多，然而通过相关学者的充实与延伸，该模型现在已经成为关于自我控制的主要理论模型。DeWall 等人在 2007 年的实验研究验证了这一模型，其研究发现，个体增加了攻击行为是由于对自我控制资源的损耗造成的^[37]。在 Stucke 和 Baumeister^[38]的研究中也得出了同样的结论，即自控资源被损耗促使自我控制能力降低，从而增加个体的攻击倾向。Gabbadini 等人在 2014 年对 172 名高中生的实验研究发现暴力电子游戏中的暴力场景和内容致使被试的自我控制受到长时或者短时的损害^[39]。后来 Christopher 等人根据以往的相关实验进行了延伸拓展，根据暴力程度

和难易程度对游戏进行分类，对大学生进行施测，研究结果发现，被试出现自控水平降低的情况只有在完成困难游戏的时候才会发生，这一研究结论明确了致使个体自控能力的下降的原因是暴力电子游戏的难度而非游戏的暴力性。

由此可见，先前暴力电子游戏对自我控制的影响研究，还存在着一些争议^[40]。WaiYenTang B. A.在 2012 年一项研究中认为，对自我控制产生作用的也许是个体的自控特质，所以应该将自控特质当做是一种控制变量来研究二者之间的关系^[41]。有相关研究认为，如果个体的自控水平与自控特质都比较低的话，那么个体在愤怒时更容易出现攻击行为^[43]。

如前所述，暴力电子游戏可能使得个体的攻击行为显著增加，也可能促使个体产生化身认同继而增加攻击性；自我控制可以调节暴力电子游戏与攻击性之间的关系，低自我控制水平的个体更容易在暴力暴露情境下表现出更强的攻击性。但是，自我控制是否会削弱化身认同对于个体攻击行为的作用，还有待于我们进行更加深入的研究。

第二章 问题提出与研究设计

2.1 已有研究的不足

(1) 在以往暴力电子游戏与攻击行为的关系及其与之相关变量影响的研究中, 以往的研究发现, 个体关于攻击的认知、生理唤醒水平、行为以及情绪都会受到暴力电子游戏的影响。然而, 与其他可能影响攻击性的因素相比, 暴力电子游戏对攻击性的影响程度及其中介变量的研究较少, 需加强此方面的研究拓展。

(2) 化身认同是玩家在接触电子游戏时, 游戏中的角色与个体的吸引力、心理需求满足程度以及个体的相似性达到匹配的基础上, 在自我感知、情感态度和现场体验等方面产生短暂变化的心理现象。虽然有学者对暴力电子游戏与攻击行为之间的关系进行了相关探究, 认为两者之间存在正相关关系, 但暴力电子游戏与攻击行为之间的化身认同作用机制有待深入探讨。

(3) 已有研究证实了自我控制、暴力电子游戏与攻击行为之间的相关关系, 并且验证了在暴力暴露与攻击行为之间自我控制起着调节作用, 但是关于自我控制在化身认同中介暴力电子游戏攻击行为关系中的作用机制, 至今相关研究还没有进行验证。因此, 总体而言暴力电子游戏、自我控制、化身认同和攻击行为之间的关系尚不明确, 有必要进一步探讨。

2.2 研究目的

本研究的目的在于对暴力电子游戏与攻击行为之间关系的进一步探究, 并深入分析化身认同、自我控制在其中的作用机制。基于此, 本文提出以下研究假设和理论模型(如图 2.1):

- (1) 暴力电子游戏、化身认同对青少年的攻击行为存在正向预测作用。
- (2) 化身认同在暴力电子游戏与青少年的攻击行为之间的关系中起中介作用;
- (3) 自我控制在暴力电子游戏与攻击行为的主效应中起调节作用, 在暴力游戏通过化身认同影响攻击行为的中介作用的后半段路径中起调节作用。

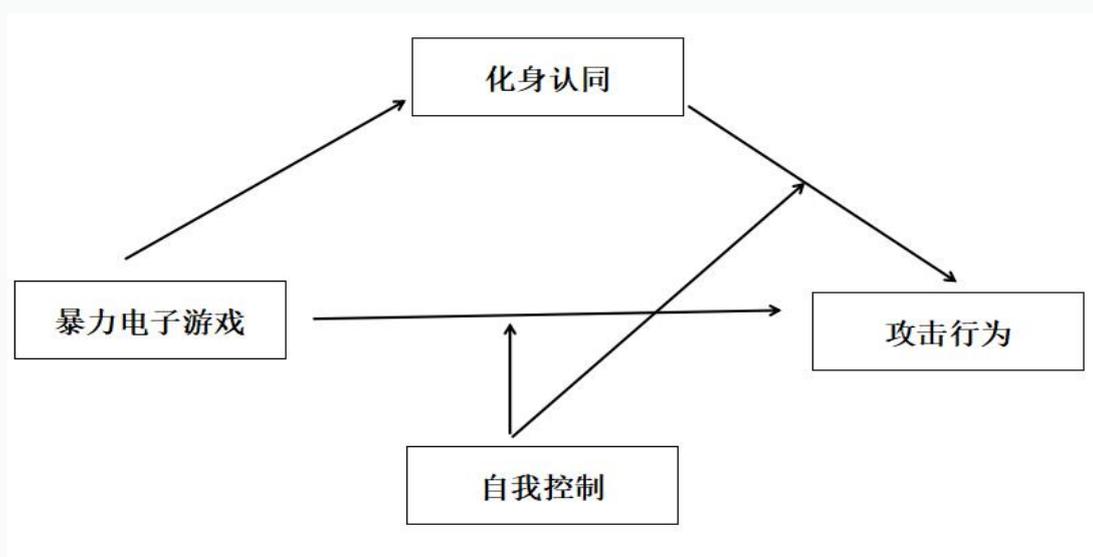


图 1 理论模型图

2.3 研究意义

2.3.1 理论意义

本研究将化身认同作为一个重要变量引入到暴力电子游戏对攻击行为影响的研究中，同时与自我认知中的自我控制相结合来探究暴力电子游戏与攻击行为之间的作用机制，不仅可以进一步拓展和充实该领域的研究，也有助于更全面地了解攻击行为的影响因素和发生机制，为中学生的德育教育提供相关的理论基础。

2.3.2 实际意义

通过探讨暴力电子游戏对攻击行为产生影响的路径，可以为减少青少年因接触暴力电子游戏而产生攻击行为提供合适的预防思路和针对性的干预建议。

2.4 研究方法

2.4.1 研究对象

本研究采用整群抽样的方法，选取了山西省两所中学的高中生为被试，共发放问卷 550 份，剔除无效问卷后，实得有效问卷 514 份，问卷有效率 93.5%。其中男生 276 人（53.7%），女生 238 人（46.3%）；居住地在农村有 205 人（39.9%），城市 184 人（59.9%）；离异家庭 47 人（9.1%），非离异家庭 466 人（90.7%）。

2.4.2 研究工具

（1）游戏暴力暴露程度问卷

该问卷要求受试者写出三个接触比较频繁的游戏名称，然后使用七分制对每个

游戏接触的频率(1=几乎不玩,7=经常玩)以及游戏内容和游戏画面的暴力程度(1=没有血或暴力,7=非常血腥或暴力)进行评分,该量表主要测量被试对游戏的暴力程度感知以及接触频率,分数越高说明被试越常接触暴力电子游戏。该量表由 Anderson 和 Dill 于 2000 年编制^[43]。该量表信效度良好,在本研究中游戏暴力暴露程度问卷的 Cronbach α 系数为 0.89。

(2) 攻击行为问卷

该问卷有 29 个问题组成,运用五点计分法(“1”=非常不符合,“5”=非常符合),有身体攻击、言语攻击、愤怒和敌意四个测量因子。分数越高表明攻击水平越高,由 Buss 和 Perry 编制而成^[6]。该量表具有较高的信效度,本研究中该量表整体的 Cronbach α 系数为 0.87。

(3) 化身认同量表

该量表有 15 个项目组成,四个维度分别是游戏过程中的情绪体验、游戏中的专注、对化身的积极态度、化身对自我认同的重要性。采用五点计分法,(“1”=完全不同意,“5”=完全同意),总分越高意味着被试的化身认同程度也就越高,由 Li 等人编制^[21]。该量表信效度良好,本研究中化身认同问卷整体的 Cronbach α 系数为 0.85。

(4) 自我控制量表

该量表用来测量被试的自我控制特质。该问卷由 19 个题目编制而成,采用五点计分法,“完全不符合”评分,“有点不符合”评分,“不确定”评分,“比较符合”评分,“完全符合”评分,分数越高说明个体自我控制能力越强,由 Tangney 等人编制^[29]。该问卷具有良好的信效度,本研究中该量表整体的 Cronbach α 系数为 0.83。

2.4.3 数据处理

采用 SPSS 以及 Hayes 的 SPSS 宏程序 PROCESS 进行数据分析。

第三章 结果与分析

3.1 共同方法偏差检验

本研究运用 Harman 单因素检验法检验共同方法偏差, 得出结论第一公因子的方差解释百分比为 19.04%, 相对较小, 说明单一因子不能解释大部分的变量变异, 故不存在明显共同方法偏差。

3.2 各变量的描述统计分析

由表 3.1 可以看出, 暴力电子游戏量表总分为 38.70 ± 39.78 , 被试接触暴力电子游戏属于中等程度 ($M/Item=4.30$, 量表为七点计分, 中位数为 4); 而化身认同总分为 37.92 ± 10.20 , 被试在接触暴力电子游戏过程中化身认同水平呈偏高水平 ($M/Item=4.21$, 量表为五点计分, 中位数为 3); 攻击行为总分 69.74 ± 15.77 , 被试的攻击行为来说整体呈中等偏下水平。 ($M/Item=2.40$, 量表为五点计分, 中位数为 3); 自我控制总分 65.94 ± 10.05 , 被试的自我控制现状呈中等偏上水平 ($M/Item=3.47$, 量表为五点计分, 中位数为 3)。

表 1 各变量描述统计

	N	Min	Max	M	SD	Item	M/Item
暴力游戏	514	6	294	36.48	33.82	9	4.30
化身认同	514	15	73	37.92	10.20	15	4.21
攻击行为	514	31	127	69.74	15.77	29	2.40
自我控制	514	37	89	65.94	10.05	19	3.47

3.3 各变量在人口学变量上的差异分析

独立样本 t 检验对所调查被试的人口统计变量分析, 结果如表 3.2 所示。在游戏暴力暴露程度上存在性别差异, 男生分数水平 ($t=5.86$, $p<0.001$) 高于女生, 但是在攻击行为上的性别差异不显著; 来自不同居住地学生在攻击行为总分 ($t=2.89$, $p<0.01$)、暴力电子游戏总分 ($t=2.25$, $p<0.05$) 和自我控制得分上 ($t=2.1$, $p<0.05$) 存在差异, 来自农村学生的攻击行为分数和游戏暴力暴露程度分数均高于城市学生,

但自我控制的分数低于城市学生；来自非离异家庭的被试的化身认同总分 ($t=-2.23$, $p < 0.05$) 高于离异家庭的被试；上网时间超过 18 小时的被试游戏暴力暴露总分显著高于上网时间低于 18 小时的被试 ($t=4.42$, $p < 0.05$)。

表 2 各变量在人口学变量上的差异检验 ($M \pm SD$)

		攻击行为	暴力游戏	化身认同	自我控制
性别	男	69.42±15.60	43.97±35.12	38.86±9.36	65.65±10.71
	女	70.11±15.98	27.98±30.18	36.82±11.02	65.95±10.15
	<i>t</i>	-0.49	5.47***	2.26	-0.32
居住地	农村	72.15±16.19	41.27±35.793	38.88±9.13	64.64±9.42
	城市	68.03±15.19	33.40±32.14	37.23±10.81	66.61±10.99
	<i>t</i>	2.89**	2.58*	1.86	-2.1*
父母婚姻状况	离异	70.45±15.56	35.59±31.70	34.72±10.20	65.53±11.01
	非离异	69.59±15.74	36.64±34.07	38.21±10.15	65.86±10.37
	<i>t</i>	0.36	-0.22	-2.23*	-0.2
上网游戏时间	18 小时以上	82.38±16.87	56.20±30.76	44.80±9.65	58.30±10.48
	18 小时以下	68.67±15.22	34.89±33.58	37.34±10.04	66.42±10.20
	<i>t</i>	5.42	4.42***	4.53	-4.71

注：* $p < 0.05$ ，** $p < 0.01$ ，*** $p < 0.001$ ，下同

3.4 各变量之间的相关分析

首先对性别、居住地、父母婚姻和游戏时间等人口学变量进行控制，然后进行偏相关分析，其结果显示（如表 3.3 所示）：游戏暴力暴露程度、化身认同、攻击行为这三者间两两正相关，自我控制则与其他三者之间存在负相关关系。根据该结果可进行接下来的中介效应的数据分析。

表 3 各变量相关分析结果

	<i>M</i>	<i>SD</i>	1	2	3	4
1 游戏暴力暴露程度	36.48	33.82	1			
2 化身认同	69.74	15.77	0.338***	1		
3 攻击行为	37.92	10.20	0.262***	0.399***	1	
4 自我控制	65.94	10.05	-0.280***	-0.373***	-0.728***	1

3.5 有调节的中介效应检验

本文运用 Hayes 的 SPSS 宏程序 PROCESS 的 15 号模型进行数据的整理, 分析自我控制是否在化身认同对暴力电子游戏与青少年攻击行为的间接作用中起到调节作用。运用 Bootstrap 检验法, 通过 SPSS 宏程序 PROCESS 的多种模型来检验有调节的中介, 本研究方法受到广大学者的普遍认同。首先需要抽取 5000 个 Bootstrap 样本, 来得到 Bootstrap 的置信区间和参数估计的稳健标准误, 如果置信区间不包括 0, 那么说明结果显著^[34]。

3.5.1 化身认同的中介效应检验

控制了性别、居住地、父母婚姻状况和上网时间后, 分析化身认同、暴力电子游戏和攻击行为三者之间的关系, 结果(见表 3.4), 显示在分析暴力电子游戏对攻击行为的影响中化身认同的间接效应值为 0.0156, Bootstrap95%置信区间为 [0.0009,0.0327], 不包括 0, 说明化身认同的中介效应显著, 并且其中介效应量为 45.23%, 其路径图(如图 3.1)。

表 4 化身认同的中介效应

	间接效应值	Bootstrap 标准误	Bootstrap CI 下限	Bootstrap CI 上限	中介效应量
化身认同	0.0156	0.0081	0.0009	0.0327	45.23%

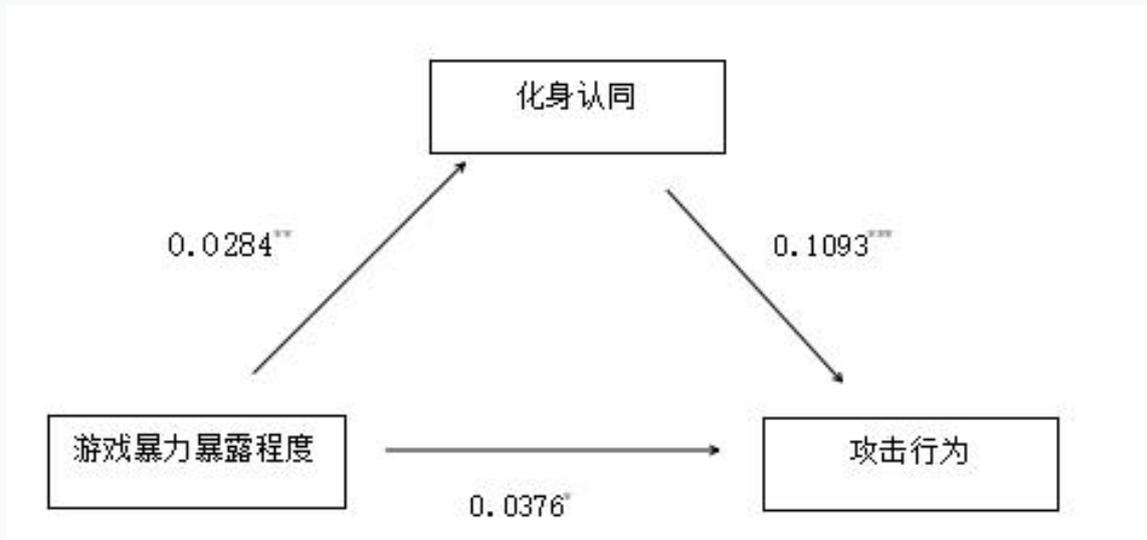


图2 化身认同的中介效应路径图

3.5.2 自我控制的调节效应检验

运用 PROCES 中的 Bootstrap 检验法的 15 号模型来检验自我控制在暴力电子游戏、化身认同、攻击行为中的调节作用，结果表明（如表 3.4 所示），将四个变量进行中心化处理，游戏暴力暴露程度显著正向预测化身认同($\beta=0.051$, $p<0.001$)和攻击行为($\beta=0.037$, $p<0.05$)；化身认同显著正向预测攻击行为($\beta=0.038$, $p<0.001$)，化身认同与自我控制的交互项对攻击行为的路径系数显著 ($\beta=0.027$, $p<0.05$)，即自我控制可以显著调节化身认同与攻击行为的关系，其 Bootstrap95%置信区间为[0.0009, 0.1090]，不包含 0；而暴力电子游戏与自我控制的交互项对攻击行为的路径系数边缘显著 ($\beta=0.027$, $p=0.0529$)，即自我控制对暴力电子游戏与攻击行为的调节作用边缘显著。

表 5 自我控制的调节作用

	化身认同			攻击行为		
	<i>B</i>	β	<i>t</i>	<i>B</i>	β	<i>t</i>
性别	-0.014	0.084	-0.165	0.102	0.061	1.672
居住地	-0.088	0.084	-1.048	-0.066	0.062	-1.052
父母婚姻情况	0.337	0.142	2.383*	-0.045	0.1	-0.453
上网时间	0.218	0.046	4.728***	0.053	0.047	1.128
游戏暴力暴露程度	0.284	0.051	5.540***	0.037	0.034	1.110*
化身认同				0.11	0.036	3.026***
自我控制				-0.683	0.036	-18.811***
化身认同×自我控制				0.055	0.027	1.997*
暴力游戏×自我控制				0.054	0.027	1.94
<i>R</i> ²		0.155			0.585	
<i>F</i>		15.091			73.633	

为了更好地描述自我控制的调节作用，本研究以自我控制平均数加减一个标准差作为临界值分出高分组和低分组，然后做出自我控制在化身认同与攻击行为间的简单斜率检验图(见图 3.2)结果表明，对于低自我控制水平的个体，化身认同对攻击行为预测作用变得不再显著 ($\beta=0.015$, $p>0.05$)，对于高自我控制水平的个体，化身认同对攻击行为正向预测作用显著 ($\beta=0.012$, $p<0.05$)。

同样，绘制自我控制在暴力电子游戏与攻击行为间的简单斜率检验图(见图 3.3)。我们可以得出自我控制在暴力电子游戏对攻击行为的关系中调节效应边缘显著 ($\beta=0.027$, $p=0.0529$)。结果表明，对于低自我控制水平的个体，暴力电子游戏对攻击行为预测作用不显著 ($\beta=0.0375$, $p>0.05$)，对于高自我控制水平的个体，暴力电子游戏对攻击行为的预测作用显著 ($\beta=0.051$, $p<0.05$)。

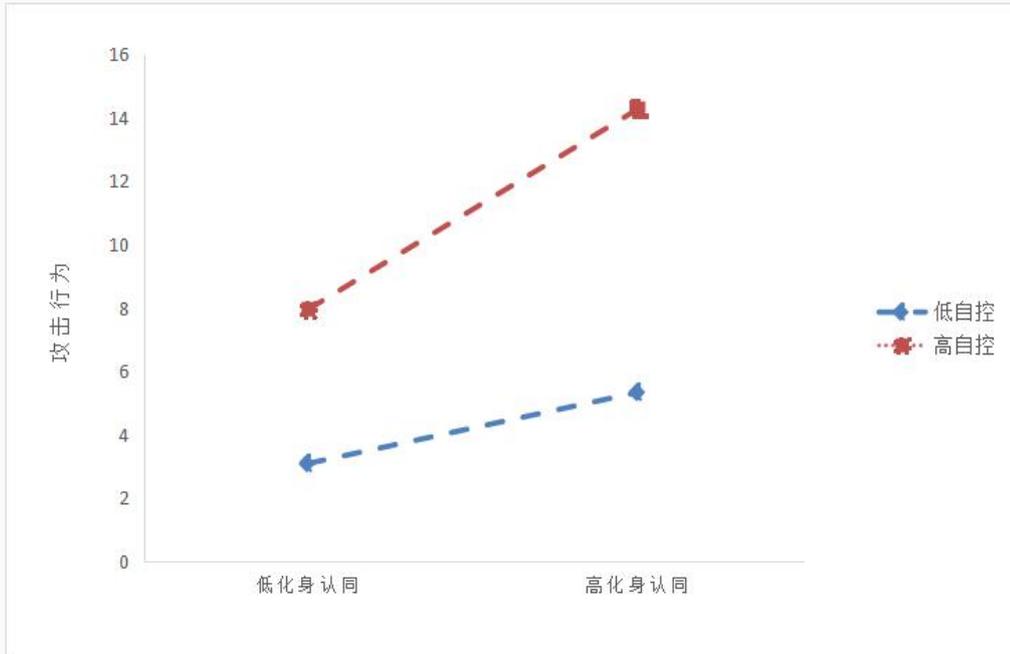


图 3 自我控制对化身认同与攻击行为之间关系的调节效应

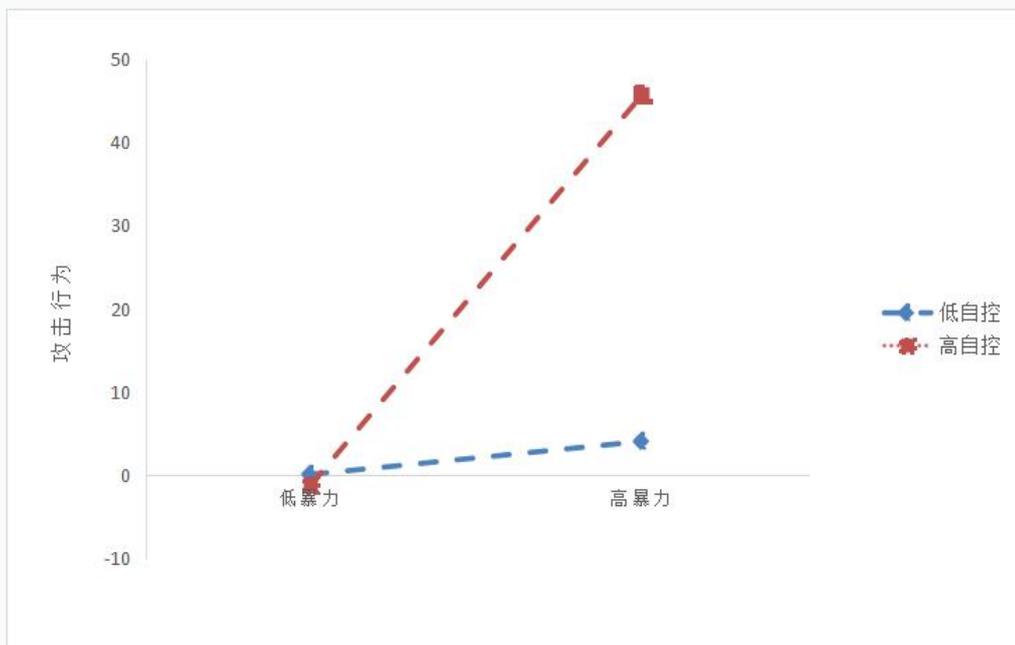


图 4 自我控制对暴力电子游戏与攻击行为之间关系的调节效应

第四章 讨论

4.1 各变量在人口学变量上的差异检验

本研究中发现游戏暴力暴露程度上是具有显著性别差异的。在以往的研究中对这一问题是有争议的。Anderson 等人通过研究得出，游戏暴力暴露效应在性别上的差异并不显著^[4]。而吴萍娜相关的研究中发现，在男女性别体现在暴力电子游戏的暴力暴露程度上有着显著差异^[44]。综上，在一系列关于网络游戏效应的男女性别差异研究中，由于研究设计上的差异，在这个问题上还没有定论。本次研究过程中我们发现，女生在填写最近接触的游戏时，大部分填写的是开心消消乐等此类娱乐消遣的单机小游戏，而男生多数是填写王者荣耀、穿越火线、绝地求生等暴力电子游戏，同时大多数关于青少年男女体验各种电子游戏的研究也指出，男性玩家玩暴力电子游戏的时间远远长于女性玩家，这也可能是暴力游戏中暴力暴露的性别差异显著的原因。

通过研究发现中学生攻击行为无显著性别差异。杨青在 2012 年的一项研究中的结果显示，男孩和女孩在言语攻击、攻击总分、身体攻击上没有明显差异，也就是说，男孩和女孩在攻击行为上没有显著差异，这与本研究的结果是相同的。这可能与之前的预期有些不同，因为在日常生活中，人们认为男孩可能比女孩表现出更具攻击性的行为，而且打架斗殴等恶性暴力事件的主角一般也都是男性^[45]。之所以造成这种差异主要是因为：（1）在人们的印象里的攻击只指可见的身体攻击，而言语上的攻击不属于攻击，但事实上，它们都是攻击的不同表现形式。一些研究还表明，在身体攻击的维度上，男女孩没有显著差异，甚至有研究指出，女孩言语攻击水平高于男生许多。（2）当前社会竞争激烈，人们面对巨大的生活压力，以及当前社会对于女性的要求更高，这使得大胆，勇敢，果决的女性形象更能适应当前竞争压力极大的社会，这也就促使女生更加独立，果断，勇敢的方面发展自我，同时也就促使社会开始接受女性的某些攻击行为，因此女生的攻击性水平有所提高得到加强。以上两点可能是目前在攻击行为水平上男女得分没有明显差异，甚至女生分数高于男生的主要原因。

本研究中得出化身认同的性别差异不显著，这是与以往研究不同的地方。在暴力视频游戏中，邪恶化身大多数会使人产生暴力的认识，在人们的普遍认知中男生给人的也是一种暴力的印象。而且可以说男生跟女生相比较而言，男生更加喜爱并且更愿意接触游戏中的有关于暴力的化身，因此男性的攻击性更容易受到邪恶化身

的刻板印象而启动。由此可见，促进电子游戏化身认同对攻击行为的启动的一个重要因素就是男女性别，例如，Peña 等人的研究表明，在个体体验暴力电子游戏的时候，虚拟化身对女性的攻击启动效应比对男性玩家的攻击性启动效应要消极很多；Yang 等人的研究结果表明男生比女生更加容易受到化身形象攻击性的影响，同时化身形象的攻击性对男生的启动效应更明显。造成与以往研究结果不相符的原因可能是现在的女生和男生接触暴力电子游戏的机会相同，越来越多的女生玩王者荣耀、和平精英、绝地求生等暴力电子游戏。其中女性化的暴力化身不再少数。同时本研究采用问卷式的测验方式，造成学生的临场感、沉浸感较弱，也有可能造成男女化身认同性别差异不显著。

本研究中不同居住地的学生在攻击行为、暴力电子游戏和自我控制上均存在显著差异。处于农村地区中学生的攻击行为得分更高，表现出了更强的攻击性，暴力电子游戏暴露得分农村地区学生的得分显著高于城市学生。同时农村学生的自我控制得分相较于城市学生得分要低。这可能说明相比于农村孩子，城市的孩子有更好的学习教育环境，使得其自我控制水平更高，自律感更强，攻击水平较低。同时也说明一个问题，农村地区学生可能由于教育资源的匮乏，花费更多的精力在暴力电子游戏上，从而使得其对攻击性的电子游戏更感兴趣，周围人没有很好的进行素质引导，进而带来更多的不良行为的消极影响。

本研究中发现离异家庭和非离异家庭的学生的化身认同水平具有非常显著的差异，并且离异家庭的学生化身认同的得分显著低于非离异家庭。杨金金于 2017 年关于“家庭离异对初中学生人格发展的影响研究”中认为离异家庭中与非离异家庭中相比，在处事态度上显得更加谨慎，这种谨慎来自于对转变后的家庭生活的顾虑^[46]。离异家庭学生的谨慎是一种“防御性悲观主义”，是面对事情时对坏的结果感到忧虑和担心，正是这种谨慎的处事方式使得离异家庭的学生可能在电子游戏情境中，更能保持客观的态度对待所选择的角色，没有完全沉浸在角色是体验感中，与角色的共情和认同感相对较少，因而离异家庭的学生的化身认同水平相较于非离异家庭的学生低。

4.2 暴力电子游戏、攻击行为、化身认同以及自我控制的关系

4.2.1 暴力电子游戏对青少年攻击行为的影响

通过研究游戏暴力暴露程度对中学生的攻击行为有显著的预测作用，验证了本研究的假设。本研究的结论与先前的研究一致，且结果显示暴力电子游戏与玩家攻

击行为之间存在正相关关系。Aderson 和 Dill 进行的青少年调查发现,暴力电子游戏与青少年自我报告的攻击行为是正相关的,Gentile 等人经过调查发现青少年常常沉浸在暴力电子游戏中在现实生活中更容易与他人发生争执,甚至参与打架斗殴等攻击性行为。

根据社会学习理论,攻击行为的榜样有可能来源于日常生活中家庭同伴暴力,网络暴力游戏。而且个体通过使用攻击手段处理事情的意识越高,攻击行为榜样作用的效果就越明显,越容易转化为攻击行为。毫无疑问,在这些榜样作用下当暴力值达到一定的阈限时,攻击行为产生的频率和持续性也将大大增加。而且,个体在行为获得和内化过程中存在一定的延迟,形成相应的行为动机,从而致使短期内攻击性行为动机不会消失^[36]。

许多与之相关的实验研究也获得了同样的结论,被试在暴力电子游戏组的行为比起非暴力游戏组来说有更多的攻击行为。我国学者赵永乐等人在相关的实验研究中验证了一般攻击模型的短时效应模型。当玩家逐渐认同游戏角色时,不仅会对虚拟世界和现实世界认识不清,而且会受到游戏中暴力内容及相关变量如认知、情感、言语等的强烈影响,最终致使攻击行为的发生^[47]。李靖洁等人也提出与相同的结论,即个体攻击行为的增加是由于接触暴力电子游戏所导致^[48]。

4.2.2 化身认同的中介作用

以化身认同为中介变量,构建暴力电子游戏与青少年的攻击行为之间的影响模型。结论发现,化身认同在暴力电子游戏对青少年的攻击行为的影响中起中介作用,假设 2 也得到了验证,也就是说化身认同是暴力视频游戏对攻击行为产生作用的内在心理过程,它会加剧虚拟暴力对攻击性的影响。例如,与不认同暴力化身的青少年相比,认同暴力化身的青少年更容易模仿暴力化身,在接触暴力电子游戏后表现出更多的攻击行为。

根据社会学习理论,通过对游戏角色的高度认知,使得玩家以游戏中的化身形象为学习榜样,进而加强对游戏中个体对化身攻击行为的观察和模仿。根据一般攻击模型(GAM)理论,攻击性自我被暴力电子游戏激活,例如,攻击性自我概念以及攻击行为的自我效能感都受到暴力电子游戏的高度激活。当游戏角色的化身被玩家高度认同时,这种激活效应愈发明显^[2]。玩家将暴力形象的化身储存到自我概念中,自我知觉发生短暂改变,攻击线索由此而被激活,随时准备产生攻击行为。所以,个体在玩游戏的过程中,高度的化身认同促使攻击性自我激活,由此推动攻击行为的产生。

4.2.3 自我控制的调节作用

本研究中对自我控制对暴力电子游戏对攻击行为的调节作用做了研究，根据结果显示（ $p=0.0529$ ），说明自我控制对暴力电子游戏与攻击行为之间的调节作用边缘显著，与以往结果相对一致。陆桂芝等人于 2019 年关于自我控制对暴力暴露和攻击行为的调节作用的研究中得出，自我控制可以显著负向预测网络攻击行为，并且自我控制对暴力暴露与网络攻击行为之间的关系有调节作用^[35]。我们有理由相信暴力电子游戏和青少年的攻击行为受到自我控制的调节。产生边缘显著结果的原因可能是样本容量小，亦或者是控制变量没有选好，这需要我们进一步的验证，这也为以后的研究提出了更多的要求。

研究还发现了自我控制在化身认同与攻击行为之间的调节作用。自我控制是人们根据道德要求对自身行为认知等活动进行调节管控的一种能力，它是人们心理社会适应的关键因素，也是各种问题行为的首要预测因子。已有的研究一般认为化身认同涉及认知、情感体验和自我感知这几个方面^[2]。《犯罪的一般理论》一书中阐述，个体的犯罪和不良行为的产生是因为自控能力低下^[49]。即自我控制水平低下的个体，不能依据当前所面对环境和自我需求调控自己的认知水平，因而无法达成预期目标甚至有可能产生不良行为。本研究结果验证了此观点，化身认同通过自我控制的调节对攻击行为进行显著正向预测。这也进一步说明，自我控制不只直接影响个人的化身认同水平高低，而且是个体的攻击行为产生影响的重要因素。跟预想有所不同的是，据简单斜率分析，结果表明化身认同对高自我控制个体的攻击行为有显著的正向预测作用，而对低控制个体攻击行为预测作用不显著。首先具有高自我控制水平的学生一般被认为是自律性、目标感较强的优秀群体。当前由于对暴力电子游戏的普遍接触，即使高控制水平的学生也加入到网游的行列中，高自控的学生在游戏过程中把对胜利的追求当成目标，其次这些大型网游例如王者荣耀、绝地求生，遵从“丛林法则”、“胜者为王”的原则，这使得高控制水平的学生好胜心被激发，在游戏过程中对角色的理想认同增加，寄予角色以胜利的希望，进而增加对暴力电子游戏的沉浸感、体验感，因而增加了学生的攻击性水平，促使其攻击行为的增加。

第五章 结论及建议

5.1 结论

(1) 暴力电子游戏、化身认同、攻击行为以及自我控制在性别、居住地、父母婚姻状况等人口统计学上各变量呈现显著性差异；(2) 暴力电子游戏、化身认同能正向预测青少年的攻击行为；(3) 暴力电子游戏通过化身认同的间接作用对攻击行为起作用，即化身认同在暴力电子游戏与青少年攻击行为之间的关系中起着中介作用；(4) 自我控制在暴力电子游戏通过化身认同对青少年的攻击行为的中介关系的后半段中起到调节作用，高自我控制水平的个体比起低自我控制水平的个体来说，化身认同对攻击行为正向预测作用更加显著；而自我控制在暴力电子游戏对攻击行为的关系中调节效应边缘显著。对于低自我控制水平的个体，暴力电子游戏对攻击行为预测作用不显著，对于高自我控制水平的个体，暴力电子游戏对攻击行为的预测作用显著。

5.2 教育对策与建议

5.2.1 正确对待暴力电子游戏

首先，国家应尽快建立并完善电子游戏的规范细则，使具有暴力场景和内容的网络游戏少流通与市场，从根本上阻止青少年因接触暴力电子游戏而产生攻击等偏差行为。其次，严格管控网吧经营，明确规定和限制青少年进入网吧进行网络游戏，可以通过贴标语阐明暴力电子游戏的危害，给予青少年以警示作用，还可以对消费者实行严格的身份证登记措施，确保未成年人的不得进入网吧，同时对非法牟利的网吧坚决予以取缔，并对其实行大额罚款、吊销其营业执照等严厉惩戒手段。再次，网络开发商需开发更加绿色环保的游戏，减少游戏场景中的血腥暴力画面，减少对攻击行为表现的鼓励与奖励。最后，作为未成年监护人的父母，应该对孩子所接触的电子游戏加以积极的引导与劝阻，帮助未成年人合理地分配休息娱乐时间，进行更多有利于身心健康的娱乐方式。

5.2.2 合理消除化身认同的负面影响

化身认同体现了个体所感知的理想自我和现实自我的区别，理想的化身是个体对现实自我的一种期望，是个体在现实生活中无法达到的目标^[50]。因此，从化身认同的现实与理想自我差异角度进行思考的话，我们对游戏成瘾者可以进行相关的干预。青春期的中学生还正处于一个迷茫和探索的阶段，世界观、价值观、人生观还

没有完善，沉迷游戏中的角色可能是希望减少理想与现实自我之间的差距感。因此，我们需要加强中学生在真实世界中的自我接纳和自我同一性，有助于他们减少对真实世界的不满，从而减轻暴力电子游戏中化身认同带来的负面影响。从另一方面来说，Turkay 认为在教育课程中，化身通过游戏或者情景体验增加个体的效能感与自主感，在体验的过程中，学生通过化身，获得良好的自我体验，从而加强学习动机。了解化身认同作用机制，有助于教育者和咨询师更好的干预并实施相对应的策略。

5.2.3 加强青少年的自我控制能力

对于青少年自我控制能力的培养需要从以下几个方面：（1）加强对不良诱惑的抵制，青少年应该有明辨是非的能力，面对当前良莠不齐的网络电子游戏，青少年应该认清什么是对自己百害而无一利的，暴力电子游戏中暴力血腥只会给自己带来不良影响，应该坚决抵制。（2）提高自己的受挫能力，采用积极乐观的手段解决遇到的问题，而不是遇到挫折一蹶不振，更要避免在暴力电子游戏中寻求情绪发泄和心灵慰藉。（3）提升良好自律能力，青少年应该建立明确的人生目标，明白当前的人生任务，形成良好的自律习惯，加强自我控制能力的提高，规划自己的人生蓝图。

第六章 研究不足与展望

本研究对暴力电子游戏、化身认同、自我控制和攻击行为之间的作用机制进行了讨论，结果表明这四者之间确实存在中介效应和调节效应的相关作用机制，该结论对以后的研究奠定了一定的理论基础，但是研究过程中仍然存在一些不足之处，需要在后续的研究中进行改进：

第一，暴力电子游戏在以往的实证研究中一直充当自变量的角色，可是到目前为止对于暴力电子游戏的测量仍然是一个非常有争议的问题，因为在暴力电子游戏中需要对游戏情节、难度等控制变量进行很好的把控，但现在没有很好的测量手段进行测量，这就使得自变量容易产生混淆，因此可能造成研究的结论不准确，因此在今后的研究中心需要将更多变量引入实验设计中，以更有效地开展相关研究。

第二，人际互动、场景逼真、情节开放等都是当前网络大型游戏所具备的特征，这也是与以往单机小游戏不同的地方，那么单机游戏与网络大型游戏对个体的认知、情感、行为的影响到底有哪些不同，或者说比起单机游戏，网络游戏的是否更能激发个体的内隐认知，这值得以后的研究者进行深入探索。

第三，被试选取上，本研究仅选取了山西省两所中学的高中生为研究对象，调查范围较小，样本量也相对较小，影响了本研究结论的外部效度，在今后的研究中需进一步探讨。

参 考 文 献

- [1] Buchman D D, Funk J B. Video and computer games in the 90s': Children's time commitment and game preference. *Children Today*, 1996, 24, 12-16.
- [2] 衡书鹏, 周宗奎, 孙丽君. 视频游戏中的化身认同. *心理科学进展*. 2017, 25, 1565-1578.
- [3] Buss A H, Perry M. The aggression questionnaire. *Journal of Personality & Social Psychology*, 1992, 63, 452-459.
- [4] Dollard J, Miller N E, Doob L W, et al. Frustration and aggression. 1939.
- [5] 白利刚, 章志光. 初中生利他取向、社会赞许性与亲社会行为关系的实验研究. *心理发展与教育*, 1996, 12, 8-13.
- [6] 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. *Psychological science*, 2001, 12, 353-359.
- [7] Ferguson, C.J. Media Violence Effects:Confirmed Truth or Jus Another X-File?. *Journal of Forensic Psychology Practice*, 2009, 9, 103-126.
- [8] 郑宏明, 孙延军. 暴力电子游戏对攻击行为及相关变量的影响. *心理科学进展*, 2006, 14, 266-272.
- [9] DeWall, C.N., Anderson C A, Bushman B J. The general aggression model : Theoretical extensions to violence. *Psychology of Violenc*, 2011, 1, 245- 258.
- [10] Elson M, Ferguson C J. Twenty-Five Years of research on violence in digital games and aggression: Empiricalevidence,perspectives,and a debate gone astray. *European Psychologist*, 2014, 19, 33-46.
- [11] Ferguson. Paradigm change in aggression research:The time has come to retire the General Aggression Model . *Aggression and Violent Behavior*, 2012, 17, 220-228.
- [12] Ritter D, Eslea M. Hot Sauce, toy guns, and graffiti: A critical account of current laboratory aggression paradigms. *Aggressive Behavior*, 2005, 31, 407-419.
- [13] Adachi P J C, Willoughby T. The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence?. *Aggression & Violent Behavior*, 2011, 16, 55-62.
- [14] PobeL A I, Thompson K M, Haninger K, et al. Letters-Violence in Children's Films and Video Games . *JAMA-Journal of the American Medical Association-International*

Edition, 2008, 286, 19-69.

- [15] 李威. 暴力电子游戏对大学生攻击性影响. 河南大学, 2012.
- [16] 周群. 电子游戏竞争因素对玩家攻击性的影响. 西南大学, 2015.
- [17] Greitemeyer T. Intense acts of violence during video game play make aggression appear innocuous: A new mechanism why daily life violent video games aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2014, 50, 52-56.
- [18] Cohen J. Audience identification with media characters. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment*, 2006, 183-197.
- [19] Klimmt C, Hefner D, Vorderer P. The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players' self-perception. *Communication Theory*, 2009, 19, 351-373.
- [20] Van Looy J, Courtois C, De Vocht M, De Marez L. Player identification in online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychology*, 2012, 15, 197-221.
- [21] Li D D, Liao A K, Khoo A. Player-avatar Identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior*, 2012, 29, 257-263.
- [22] Fischer P, Kastenmüller A, Greitemeyer T. Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2010, 46, 192-195.
- [23] Konijn E A, Bijvank M N, Bushman B J. The effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 2007, 43, 1038-1044.
- [24] Kopp. Antecedents of self-regulation: A developmental perspective. *Developmental Psychology*, 1982, 18, 199-214.
- [25] 邓赐平, 刘金花. 儿童自我控制能力发展研究. *当代青年研究*, 1997, 3, 26-30.
- [26] Rothbart M K, et al. Developing Mechanisms of Self-Regulation in Early Life. *Development and Psychopathology*, 2000, 12, 427-41.
- [27] Tera D Letzring, Jack Block, David C Funder. Ego-control and ego-resiliency: Generalization of self-report scales based on personality descriptions from acquaintances, clinicians, and the self. *Journal of Research in Personality*, 2005, 39, 395-422.
- [28] 杨丽珠, 宋辉. 幼儿自我控制能力发展的研究. *心理与行为研究*, 2003, 1, 51-56.
- [29] 齐晓栋, 张大均. 中国文化背景下特质自我控制与心理一行为关系的元分析.

西南大学学报(社会科学版), 2014, 6, 92-97.

[30] Baumeister R F, Vohs K D, Tice D M. The strength model of self-control. *Current Directions in Psychological Science*, 2007, 16, 351-355.

[31] 徐宏图. 关于低自我控制与不良行为研究概述. *中国特殊教育*, 2005, 5, 61-64.

[32] 江晶. 初中生感觉寻求、自我控制与外显和内隐攻击性关系的研究. *陕西师范大学*, 2012.

[33] 辛自强, 郭素然, 池丽萍. 青少年自尊与攻击的关系:中介变量和调节变量的作用. *心理学报*, 2007, 39, 845-851.

[34] 黄曼, 史滋福, 刘妹. 未成年犯自尊与攻击性的关系:自我控制的中介作用. *中国临床心理学杂志*, 2013, 21, 602-604.

[35] 陆桂芝, 金童林. 暴力暴露对大学生网络攻击行为的影响:有调节的中介模型. 2019, 3, 360- 365.

[36] Wills T A, Gibbons F X, Sargent J D, et al. Good self-control moderates the effect of mass media on adolescent tobacco and alcohol use: Tests with studies of children and adolescents. *Health Psychology*, 2010, 29, 539-549.

[37] DeWall C N, Baumeister R F, Stillman T F, Gailliot M T. Violence restrained: Effects of self and its depletion on aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2007, 43, 62-76.

[38] Stucke T S, Baumeister R F. Ego depletion and aggressive behavior: Is the inhibition of aggression a limited resource?. *European Journal of Social Psychology*, 2006, 36, 1-13.

[39] Gabbiadini A. Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression. *Social Psychological & Personality Science*, 2014, 5, 451-458.

[40] Engelhardt C R, Hilgard J, Bartholow B D. Acute exposure to difficult (but not violent) video games dysregulates cognitive control. *Computers in Human Behavior*, 2015, 45, 85-92.

[41] Tang W Y. Lose your Self-Control to Video Game Violence: The Dual Impact of Ego Depletion and Violent Video Game Play on Aggression. 2012.

[42] Dewall C N, Baumeister R F, Stillman T F, et al. Violence restrained: Effects of self-regulation and its depletion on aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 2007, 43, 62-76.

- [43] Anderson C A, Dill K E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality & Social Psychology*, 2000, 78, 772-790.
- [44] 吴萍娜. 不同类型电子游戏对青少年攻击性影响的实验研究. 福建师范大学, 2006.
- [45] 史诺. 移情、依恋、父母教养方式与青少年攻击性行为的关系研究. 郑州大学, 2011.
- [46] 杨金金. 家庭离异对初中学生人格发展的影响研究. 华东师范大学, 2017.
- [47] 赵永乐, 郑涌. 游戏方式差异对电脑游戏者攻击性影响研究. *西南大学学报*, 2004, 30, 36-39.
- [48] 李婧洁, 张卫. 暴力电脑游戏对个体攻击性的影响. *广东培正学院学报*, 2008, 1, 64-68.
- [49] Telzer E H, Masten C L, Berkman E T, et al. Neural regions associated with self control and mentalizing are recruited during prosocial behaviors towards the family. *Neuroimage*, 2011, 58, 242-249.
- [50] 衡书鹏, 周宗奎, 牛更枫, 刘庆奇. 虚拟化身对攻击性的启动效应:游戏暴力性、玩家性别的影响. *心理学报*, 2017, 49, 1460-1472.

附录

附录 1： 游戏暴力暴露程度问卷

请回忆最近半年里你最经常玩的 3 款游戏，包括电脑游戏、手机游戏、平板游戏等等。在下面的空白处填写这些游戏的具体名称。如果你没有玩过任何一种游戏，请在横线上写上“无”。然后在下面三个表格中针对你列出的游戏选出你认为最适当的答案，并在所选的答案上划圈。（在 1—7 之间选择你认为合适的程度）

1. 最经常玩的游戏的具体名称：_____

现在请根据下面的问题对你最经常玩的游戏进行评定

- (1) 你玩这款游戏的频率
- | | | | | | | |
|------|----|----|----|----|----|----|
| 几乎没有 | 极少 | 很少 | 偶尔 | 有时 | 较多 | 经常 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
- (2) 你认为这款游戏内容的暴力程度如何？
- | | | | | | | |
|-------|-----|-------|----|------|----|------|
| 非常不暴力 | 不暴力 | 有些不暴力 | 一般 | 有些暴力 | 暴力 | 非常暴力 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
- (3) 你认为这款游戏画面的血腥程度如何？
- | | | | | | | |
|-------|-----|-------|----|------|----|------|
| 非常不血腥 | 不血腥 | 有些不血腥 | 一般 | 有些血腥 | 血腥 | 非常血腥 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

附录 2： 化身认同量表

请认真阅读下列题项，并判断其陈述是否符合您对在游戏中使用的角色的看法，在相应的选项上打“√”。

题目	非常不同意	不同意	一般	同意	非常同意
1、当我的角色在游戏中面临危险时，我感到紧张。					
2、当我的角色在游戏中失败时，我也同样感到失望。					
3、当我的角色达到了他在游戏中的目标（成就）时，我感到高兴。					
4、当我完成任务时，我能体验到与在游戏角色里相同的快乐。					
5、我会在游戏中忽略周围的环境。					

附录 3: 攻击性特质问卷

阅读下列人们用来描述自己的每条语句，用“√”标出最能描述您通常情况下如何感觉或反应的回答。答案没有正确和错误之分。不需要在任何一条语句上花费太多的时间。

项目	完全不符合	不符合	一般	符合	完全符合
1、我时不时地会难以控制自己想要打人冲动。					
2、要是被谁惹急了，我可能会动手打他。					
3、要是谁动手打我，我就会动手还击。					
4、我比一般人打架的次数多。					
5、假如我有能力采用暴力手段维护自己的权利的话，我会这么干的。					
6、曾经有人把我惹到忍无可忍，以致于我们动手打架。					

附录 4: 自我控制量表

请指出下列每条描述在多大程度上反映了您的情况，并在符合您的情况的选项序号上划“√”

1—完全不符合； 2—不符合； 3—不确定； 4—符合； 5—非常符合

	完全不符合	不符合	一般	符合	完全符合
1、我能很好地抵制诱惑。					
2、对我来说改掉坏习惯是困难的。					
3、我是懒惰的					
4、我会做一些能给自己带来快乐但对自己有害的事情。					
5、我会做一些能给自己带来快乐但对自己有害的事情。					

攻读学位期间取得的研究成果

致 谢

2017 年到 2020 年，三年时间我经历了的许多，从刚刚毕业不谙世事的大学生到即将毕业的硕士研究生，回头来看一步一个脚印，遥想当年考上研究生的喜悦，还历历在目。

在这里我非常感谢我的导师——高玲老师，从开题到论文定稿等各个环节中都给予了我悉心的教导。每次看到高老师返回给我的论文中斟酌句酌，尽力查漏补缺，密密麻麻的批注无不倾注了高老师的心血，对此我非常感动。感谢您在我研究生期间对我对我的深切关怀与细心指导。

春梦秋云，聚散离别乃人间常态，随着论文定稿的完成我的研究生生涯即将结束，希望人生美好，未来可期。

个人简况及联系方式

一、个人简况

姓名：张维维 性别：女 籍贯：山西省晋中市灵石县

二、个人简历

2010.09--2013.06	山西省灵石县灵石一中	高中
2013.09--2017.06	山西省吕梁学院	大学本科
2017.09--2017.06	山西省山西大学	硕士研究生

三、联系方式

电话：18734470602

邮箱：zhangvivi0602@163.com

承 诺 书

本人郑重声明：所呈交的学位论文，是在导师指导下独立完成的，学位论文的知识产权属于山西大学。如果今后以其他单位名义发表与在读期间学位论文相关的内容，将承担法律责任。除文中已经注明引用的文献资料外，本学位论文不包括任何其他个人或集体已经发表或撰写过的成果。

作者签名：张维维

2020 年 5 月 31 日

学位论文使用授权声明

本人完全了解山西大学有关保留、使用学位论文的规定，即：学校有权保留并向国家有关机关或机构送交论文的复印件和电子文档，允许论文被查阅和借阅，可以采用影印、缩印或扫描等手段保存、汇编学位论文。同意山西大学可以用不同方式在不同媒体上发表、传播论文的全部或部分内容。

保密的学位论文在解密后遵守此协议。

作者签名：张维维

导师签名：高玲

2020年5月31日