

媒体暴力影响青少年攻击行为的理论模型

张镇^{1,2}, 刘月霞³, 张建新¹

【文献标识码】 B

【中图分类号】 R 179 R 395.6

【文章编号】 1000-9817(2006)10-0915-02

【关键词】 暴力; 攻击; 模型; 理论; 青少年

随着社会的进步和信息技术的发展, 影视及网络媒体成为人们尤其是青少年娱乐和获取信息的重要渠道。与此同时, 影视、游戏、网络等媒体中的争斗与暴力内容对青少年攻击性的影响也日益受到关注, 国内外有关媒体暴力对青少年不良影响的理论探讨、实证研究和新闻报道逐年递增。

面对国内外大量实证研究的结果, 如何评估和解释媒体中的暴力内容对青少年攻击行为的影响就成为一个重要问题。研究者大多从社会认知和生理机制的角度分析暴力形成的原因。目前, Anderson 等人综合 2 种研究取向, 提出的一般攻击模型对暴力媒体影响青少年行为的机制, 也颇具解释力。

1 社会认知理论

1.1 社会学习理论 Bandura 的社会学习理论认为, 在整个儿童期, 观察学习和模仿是获取运动与社会技能的主要方式。神经心理学的研究也表明, 人类的大脑中存在专门用于模仿的神经结构, 这些神经结构有助于幼儿通过观察模仿, 快速掌握基本的社会行为^[1]。在成长过程中, 除了父母、教师、兄弟姐妹和同伴, 儿童还可以从媒体, 如影视、网络、电子游戏和视听 CD 中获得丰富的榜样资源, 再加上儿童缺乏完善的认知能力和道德判断, 就很容易造成不加选择的模仿和尝试。

首先, 社会学习理论强调榜样的作用。观察者对榜样及其行为的认同度越高, 则习得或重现榜样行为的概率就越大。易受影视暴力影响的青少年往往具有以下特点: 对影视中故事情节的确信度高; 相信暴力是解决问题的有效途径; 对实施暴力的所谓“英雄”角色高度认同。国内有研究表明, 偏爱暴力节目的青少年对暴力赞成程度高于不喜爱暴力节目的青少年, 而赞许度与认可度通常是暴力倾向形成的前提^[2]。

其次, 儿童各种行为习惯的养成更多地依靠替代强化, 对所模仿行为的强化决定了行为出现的频率和持久性。例如, 社会环境(父母、教师、兄姐等)对儿童行为的奖惩会直接强化或抑制该行为的出现。从注意到行为动机的出现往往存在一个时滞, 个体对攻击动作和场景的记忆会延迟模仿的出现, 但一般不会消除。Bandura^[3]1963 年的经典实验表明, 观看电影

中榜样攻击行为的 3 组儿童, 都间接习得了攻击行为, 惩罚条件只不过暂时抑制了攻击倾向的表现。

再者, 儿童不仅从榜样中习得特定的行为, 而且也学会了更一般、更复杂的行为脚本(用于处理、解释和应对一类情境的观念或规则)^[4]。经过心理预演(对自身代替榜样实施攻击行为的想象)和重复观察, 攻击的行为动作日益熟练, 并很容易从记忆中提取出来, 这意味着长期攻击行为习惯的养成。

模仿以往被认为是有意识的, 包括注意、保持、动作重现和动机等基本过程。但 Bargh 等^[5]近年的研究表明, 模仿行为往往是自动和无意识的, 对榜样的模仿, 对攻击行为的深层次信念、态度也可能产生于意识之外。而且, 被动的和无意识观察并不会降低媒体-攻击性之间的长期效应。由此可见, 熟悉环境中频繁出现的暴力场景会“潜移默化”地影响青少年对暴力的态度。

1.2 攻击图式 神经和认知心理学家发现, 一个事件或刺激可以启动个体记忆中相关联的概念和观点。带有攻击性色彩的线索一旦被启动, 就会迅速扩散并激活与之相关的各个方面, 影响个体对后继事件的反应^[6]。

从社会图式的角度来看, 攻击性图式的激活使得人们将某一事件看作包含攻击性的信息, 进而增加攻击性反应的概率。有关攻击性启动效应的研究表明, 即使是中性信息, 在攻击性线索反复启动的情况下, 也被知觉带有攻击性色彩。例如, 在一个人视野内反复呈现各种“武器”图片, 会强化被试的暴躁情绪和攻击行为^[7]。国内研究也表明, 对“攻击性图片”的学习记忆使被试产生了“攻击性行为”社会认知的启动效应。在攻击图式处于激活状态下, 个体更容易将交往对象知觉为具有攻击性, 并相应的表现出更多的攻击性动作^[8]。过多观看暴力内容的影视, 会强化和巩固青少年已有的攻击图式, 降低其暴力行为产生的阈值。相对于年长的儿童, 年幼儿童具有的社会图式尚未形成, 因而对于媒体产生的影响更敏感。

频繁的启动攻击图式使得与攻击相关的思想、情绪和行为变得自动化和习惯化, 最终导致长期攻击偏向的形成。从攻击性角度解释社会事件不再是偶然的或暂时的, 而固化为人格特质的一部分^[3]。

与图式理论类似, Dodge 等^[9]的社会信息加工模型认为, 儿童从面临某一社会线索到做出攻击性反应的加工过程分为 5 个认识过程, 即评价-解释-寻找反应-决定反应-做出反应。如果儿童信息加工或社会认知能力低下, 不能按顺序对输入信息进行加工, 或在某个环节上发生偏差, 就可能对社会线索做出错误归因(如敌意归因), 进而导致攻击行为的发生。

2 生理唤醒模型

2.1 兴奋迁移理论 Zillmann^[10]的兴奋迁移模型认为, 观看媒体暴力会导致个体心率加快、皮肤电阻降低及其他生理指标的

【作者简介】 张镇(1974-), 男, 河北沧州人, 博士, 讲师, 主要研究方向为医学心理学。

【作者单位】 1 中国科学院心理研究所, 北京 100101;

2 沧州医学高等专科学校;

3 沧州师范专科学校图书馆。

变化,而且这种兴奋和唤醒具有迁移性。一方面,生理唤醒本身会进一步激发、维持或强化个体当前的行为倾向,更容易将攻击动机转化为行为动作;另一方面,若一个人错误地将自己的唤醒归咎为他人引起,则由其他刺激引起的敌意就会指向该人。例如,在观看了暴力内容的电影后,人们比平时更容易对激惹性刺激(如他人)做出攻击反应^[11]。

在某实验中,观看暴力游戏后的被试,接下来会经历一次挫折事件(导致其生理唤醒水平的提高)。结果表明,被试提高了对社会环境的威胁性和自身攻击性水平的评价,观看暴力媒体的经历与对自身攻击性特质的评价存在正相关^[12]。

2.2 情绪的去敏感化 同一刺激反复呈现通常使神经生理反应越来越弱,即出现神经生理反应的习化^[13]。情绪的去敏感化是指不断地接触媒体暴力会使个体对暴力的消极情感反应去敏感化,使其不再像从前那样对消极的唤醒感到不安,从而更轻易地使用暴力,或对暴力受害者的同情心与帮助减少。消极的生理唤起和情绪反应一般会对思考、纵容和实施暴力行为具有抑制作用。当人们大量观看暴力电影、电视或其他媒体后,最初紧张不安的生理反应减少甚至消失,实施攻击行为的阈限降低,进而导致暴力思想和行为出现的概率增加。国内一项研究表明,青少年观看暴力镜头频次和兴奋水平越高,情绪宣泄越少,表现出攻击行为的倾向就越多^[14]。

3 一般攻击模型

Anderson 等^[15]根据多年积累的研究成果,在整合上述理论模型的基础上,提出了一种既强调外部因素,又关注个体特征的理论解释:一般攻击模型(GAM)。该模型强调,攻击行为的出现决定于个人内部变量(如敌意特质、对攻击行为的态度)和外部情境变量(如失败、挫折、暴力或激惹性事件和药物等)。

个体内部状态的变化反映在认知(如敌意思想或攻击性脚本)、情绪(敌意感受或表现攻击行为的倾向)和生理唤醒(如心律、血压和内分泌等)3个方面,相互作用,彼此激活,决定了个体对攻击行为的评价、判断和攻击动机的形成。通过激活攻击性认知或思想,通过诱发以愤怒为主的情绪状态,通过生理唤醒来引发个体对攻击行为的评估和决策。评价过程包括即刻评价(对情境的解释和对情感的体验)和再评价(对情境和情绪进行更多理性的解释和评估)。前者是一种快速的、几乎无意识的评价,导致冲动行为,后者则需要更多的认知资源,会产生深思熟虑的行为。评估之后将是行为选择和动机形成阶段(即决定是否采取攻击行为)。

GAM认为暴力视听节目对青少年暴力形成具有短期和长期2种效应。在短期效应中,暴力媒体游戏是作为一个情境变量起作用,会在短时间内提高攻击性认知、敌意情绪和生理唤醒等方面的激活水平,进而促进暴力攻击行为的产生。就长期效应而言,媒体暴力通过强化青少年的攻击性信念与态度,巩固其攻击图式与脚本,或从状态攻击性转化为特质攻击性等方式来起作用。另外从长期效应来看,长期迷恋暴力游戏不仅改变人格,也会改变个体周围的环境,如与家人、教师、朋友的交往减少,更容易结交一些具有暴力倾向的伙伴,受这些伙伴的影响,个体的观念与活动场所会逐渐发生变化。人格的变化与

新的环境相结合,最终导致个体将暴力游戏变成实施暴力的事实。

GAM也对青少年攻击性的发展进行了解释,认为暴力媒体游戏对青少年的不同时期具有不同的影响,其中对早期青少年的影响更明显。一方面,早期青少年的生理唤醒水平高,观看暴力节目更容易引起兴奋,并倾向于通过攻击行为宣泄这种紧张兴奋的身心状态。另一方面,早期青少年更容易依照即刻评估的结果来做出冲动鲁莽的决策和行为,由于认知能力和自我控制能力的提高,年长的青少年则更多通过再评估的过程做出更理智的决策,这在一定程度上抑制了生理唤醒导致的攻击倾向。

一般攻击模型综合了来自认知、情绪、生理、人格心理学的观点,有效地解释了媒体暴力-攻击行为短期效应转化为长期效应的作用机制,并获得日益增多的实证研究的支持。

4 参考文献

- [1] RIZZOLATI G, FADIGA L, GALLESSE V, et al. Premotor cortex and the recognition of motor actions. *Cogn Brain Res*, 1996, 3 (2): 131 - 140.
- [2] 王玲宁, 张国良. 媒介暴力对青少年的影响. *青年研究*, 2005, 25 (3): 32 - 40.
- [3] BANDURA A. Social cognitive theory of mass communications. // Bryant J, Zillman D. Media effects: Advances in theory and research. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 2001: 121 - 153.
- [4] ANDERSON A, HUESMANN R. Human aggression: A social-cognitive view. *Handbook of social psychology*. London: Sage Publications, 2003: 296 - 323.
- [5] BARGH A, CHARTRAND L. The unbearable automaticity of being. *Am Psychol*, 1999, 54 (7): 462 - 479.
- [6] FISKE T, TAYLOR E. Social cognition. Reading, Ma: Addison - Wesley, 1984: 72 - 101.
- [7] BARTHOLOW D, ANDERSON A, CARNAGEY L. Interactive effects of life experience and situational cues on aggression: The weapons priming effect in hunters and nonhunters. *J Exp Soc Psych*, 2005, 41(1): 48 - 60.
- [8] 杨治良, 刘素珍. "攻击性行为"社会认知的实验研究. *心理科学*, 1996, 19 (2): 75 - 78.
- [9] DODGE K, FRAME C. Social cognitive biases and deficits in aggressive boys. *Child Dev*, 1982, 53(3): 620 - 625.
- [10] ZILLMARNN D. Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior. *Aggr Beh*, 1983, 14 (1): 51 - 64.
- [11] ANDERSON A, BERKOWITZ L, DOMMERSTEIN E. The influence of media violence on youth. *Psych Sci Publ Inter*, 2003, 4 (3): 81 - 110.
- [12] UHLMANN E, SWANSON J. Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *J Adolesc*, 2004, 27 (1): 41 - 52.
- [13] CARNAGEY L, ANDERSON A. Violent video game exposure and aggression: A literature review. *Minerva Psichiatr*, 2004, 45 (1): 1 - 18.
- [14] 曾凡林, 戴巧云, 汤盛钦, 等. 观看电视暴力对青少年攻击行为的影响. *中国临床心理学杂志*, 2004, 12 (1): 37 - 39.
- [15] ANDERSON A, BUSHMAN J. Human aggression. *Annu Rew Psychol*, 2002, 53 (1): 27 - 51.

(收稿日期:2005-12-19;修回日期:2006-01-23)