维普资讯 http://www.cqvip.com

综 述 文章编号:0253-3626(2007)12-1340-03

媒体暴力对青少年暴力行为的影响及其心理机制研究

郭俊伟 综 述,杨德兰 审 校

(重庆医科大学附属第一医院心理卫生中心,重庆 400016)

【中国图书分类法分类号】R395.9 【文献标识码】A 【收稿日期】2007-04-20

青少年暴力犯罪是一个世界范围内的重要问题。随着社会的发展和科技的进步,媒体成为青少年最主要的社会化来源,在青少年成长中起着重要的作用。与此同时,影视、网络等媒体中的暴力内容,对青少年暴力行为的影响日益受到关注,并取得了一定的研究成果。本文从媒体暴力对青少年暴力行为影响及机制方面做一综述。

先对文中提到的相关概念进行限定。攻击:是一方有意伤害另一方的任何行为,同时攻击者必须相信这种行为将会伤害对方,对方也会试图躲避这种攻击。偶然的伤害由于不是故意的不属于攻击。在助人行为中造成的伤害也不属于攻击,因为实施伤害的人相信对方不会有意识地躲避这种伤害。

暴力:是以极端伤害为目标的攻击。所有的暴力都是攻击,但很多攻击不是暴力。

媒体暴力:含有暴力内容的电影、电视、电子游戏等统称媒体暴力。

1 研究现状

1.1 影视暴力的影响

影视暴力对青少年的短期影响是导致情绪脱敏及愤怒、敌意的产生。情绪脱敏是指不断的接触媒体暴力会使个体对暴力的消极情感反应不再敏感。有研究对正在观看血腥的拳击电视节目的青少年情绪状态进行测试,发现经常看电视的青少年的情绪反应平淡[1]。Cline.V.B.[1]等人观察到反复观看媒体暴力会导致唤醒水平的降低,并减少不安情绪。还有一些研究表明,经常性观看媒体暴力内容还可能减少青少年对受害者的同情,及在现实生活中给受害者提供帮助的可能。ZiUmann.D 等人的实验考察了观看媒体暴力对情绪及人际交往的影响。参加测试的大学生被分成两组,一组连续 4 天观看暴力电影,一组观看非暴力电影,在第 5 天设置了一个模拟的求职场景,被试者可给求职者提供帮助或进行阻碍。结果发现,观看暴力电影的一组几乎都倾向于做出对求职者不利的决定,且决定不受求职者态度的影响。研究者认为观看暴力电影可能形成了一种持续的敌意心理机制,从而损害正常的人际交往[1]。国内曾凡林[2]等的研究发现,青少年观看暴力镜头的频次和兴奋水平越高,表现出的敌意情绪越高。这在那些人格特质中攻击性较强的个体身上表现尤为突出,工读学校学生比普通学校学生表现出更多的攻击行为。

长期影响在于对媒体暴力内容的脱敏还可能导致青少年态度的改变,包括夸大现实生活中的暴力频率,对攻击性行为的肯定和认同以及更倾向于在生活中使用暴力手段作为解决问题的方式。一项在美国和比利时的系列研究发现,少年犯观看暴力影片者的行为比观看非暴力影片者更具攻击性;看多部甚至单部暴力影片者的攻击行为比看多部非暴力影片者多。已有的研究显示影视暴力与攻击行为相关。Anderson,C.A.& Bushman,B.J[3]有一系列的纵向跟踪研究的结果支持了媒体暴力与攻击性之间的相关关系,对这些研究的元分析得到,观看媒体暴力与攻击行为之间的相关为 0.11 到 0.31。

Johnson,J.G 等[4],从 1983 年起对 707 个家庭中 1 到 10 岁的儿童为期 19 年的跟踪研究表明,儿童看电视的时间与其后在青春期和成年早期出现暴力行为的可能性之间存在显著相关,即使在对其他无关变量如早期攻击行为、童年时期的被忽视等进行统计控制之后,相关仍然很显著。Emily J. Ozer[5]等对美籍华人青少年进行的研究显示,早期暴露于媒体暴力可预测青少年的暴力行为。Huesmann L[6]等人的从 1977 ~ 1992 年的纵向研究发现儿童时期接触媒体暴力可以对其成年早期的攻击行为进行预测,对攻击性角色的认同及对影视暴力的理想化也可预测后来的攻击行为,结果不受其他无关变量的干扰。

1.2 暴力电子游戏的影响

电子游戏已经从简单的小游戏、游戏机游戏发展到当前的大型电脑游戏、手机游戏、网络游戏,玩电子游戏的人也越来越多,电子游戏已成为很多青少年不可缺少的娱乐休闲方式。当前流行的相当部分的电子游戏都带有暴力内容,且相当多的游戏者表现出对暴力电子游戏的偏好,据 Buchman 和 Funk 调查发现,青少年最喜欢的电子游戏中有 50%带有暴力内容[7]。

对暴力电子游戏对攻击行为及相关变量影响的元分析发现,暴力电子游戏增加了游戏者的生理唤醒、攻击认知、攻

作者介绍:郭俊伟(1980-),男,硕士,
主要研究方向:暴力犯罪家庭相关因素及家庭干预研究。

维普资讯 http://www.cqvip.com

击情感、攻击行为[8]。针对暴力游戏的实验室研究发现,接触过暴力游戏的被试对世界有更多带有敌意的看法。Panee, Ballard[9]将 36 个男大学生被试随机分配到高暴力和低暴力的电子游戏中,玩了一段时间后,让被试再玩另一种暴力电子游戏,结果发现,在高攻击启动条件下的被试比在低攻击条件下的被试使用更多的暴力动作且更具有敌意性。这表明暴力电子游戏增加了攻击行为,并使负性情感增加。Anderson 和 Morrow[10]考察了暴力电子游戏对游戏者攻击行为的影响。60 名大学生分为 2 个一组玩暴力电子游戏,让一半被试彼此竞争地玩,另一半被试合作地玩,结果发现竞争组的被试比合作组的被试在游戏中"杀死对手的比率"更高,这甚至在杀死对手对他们完成任务没有益处的情况下也是如此。表明人们在竞争性的游戏中比在合作性的游戏中表现出更大的攻击行为。

Mayers[11]考察了暴力电子游戏对小学低年级和高年级男孩攻击行为和认知的影响。将被试随机分配到暴力电子游戏组或非暴力电子游戏组,然后玩 Bobo 玩具,结果发现,低年级男孩比高年级男孩对 Bobo 玩具表现出更大的攻击行为,暴力电子游戏组被试比非暴力电子游戏组被试表现出更多的攻击行为。Irwin 和 Gross[12]测量了 60 个 7~8 岁孩子玩暴力电子游戏和不带暴力的电子游戏之后的人际间的攻击和指向物体的攻击,发现玩暴力电子游戏的孩子在自由玩耍中表现出更多的指向物体的攻击行为,在挫折情境中表现出更多的人际间的攻击行为。Bartholow, Anderson[13]将 43 个大学生被试随机分配到暴力或非暴力电子游戏中玩 10min,然后对被试给对手的惩罚水平作为对攻击行为的测量。结果显示,玩暴力电子游戏比玩非暴力电子游戏更易引起被试的攻击行为。

暴力电子游戏对攻击行为的影响与影视媒体暴力相比,有所不同:(1)攻击行为强化的直接性。电视、电影中看到的暴力属于替代强化,而电子游戏暴力属于直接强化,即游戏者如果表现出攻击性就得到奖赏,对暴力的直接参与强化了攻击行为,将使攻击行为增加。(2)攻击行为强化的即时性,玩暴力电子游戏的游戏者可以即时模仿、强化、练习攻击行为。(3)对电子游戏角色的认同性 因为游戏者选择并扮演了电子游戏中的某个角色,游戏者认同电子游戏中的角色比观众认同电视、电影中的角色更强烈,这在某种程度上增加游戏者的攻击性。

2 媒体暴力影响暴力行为的心理机制

媒体暴力对青少年暴力行为为影响的心理机制,主要有以下 3 种理论模型。

2.1 社会认知理论

2.1.1 社会学习理论 Bandura 提出的社会学习理论认为,在青少年时期,观察学习和模仿是获取社会技能的主要方式。由于青少年认知和道德感不够成熟,会造成不加选择的模仿和尝试。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,学习榜样的概率越大。国内有研究表明,偏爱暴力节目的青少年对暴力赞成度高于不喜爱暴力节目的青少年,赞成度是暴力倾向的前提。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。但近年的研究表明,模仿行为往往是自动的和无意识的,对榜样的模仿,对攻击行为的深层次信念和可能产生于意识之外。周围环境中频繁出现的暴力场景会影响青少年对暴力的态度[14]。

2.1.2 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。带有攻击性色彩的线索一旦启动,就会激活与之相关的各个方面。从社会图式的角度看,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,以至增加攻击性反应。已有研究表明,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,个体更易表现出更多的攻击性动作。媒体暴力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[14]。

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话,最终导致长期攻击偏向的形成。

2.2 生理唤醒理论

观看媒体暴力会导致个体血压升高、心跳加快及其他生理指标的变化,且这种唤醒和兴奋具有迁移性。进一步激发、维持或强化个体当前的行为倾向,更易将攻击动机转化为行为。

大量的观看暴力影视,或玩暴力电子游戏后,情绪去敏感化,即不断的接触媒体暴力会使个体对暴力的消极的情感反应去敏感化,不再对消极的唤醒感到不安从而更轻易的使用暴力,或对暴力受害者的同情心减轻,近而暴力行为出现概率增加。

2.3 一般攻击模型理论

Anderson[15]等根据多年的研究,整合上述理论的基础上提出了一般攻击模型理论。该理论认为媒体暴力对青少年暴力的形成有短期和长期两种效应。在短期效应中,暴力影视游戏是作为情景变量起作用,会在短期内提高攻击性认知、敌意情绪和生理唤醒等方面的激活,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。另外如果一个孩子表现得更具攻击性,那么他周围的环境也会作出相应的回应,他可能被更粗暴地对待,被正常的同辈群体排斥,而只好选择同样攻击性较强的同辈群体,或者是选择充满暴力的媒体内容,以此来寻求接纳和认同。人格的变化与新环境结合,最终导致个体实施暴力的事实。

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。早期青少年的生理唤醒水平高,观看暴力节目或玩暴力游戏更易兴奋,并倾向于通过攻击性为宣泄这种兴奋的身心状态。

3 小 结

尽管一般攻击模型 GAM 是一个较好地解释媒体暴力对攻击行为及其他相关变量影响的模型,有一些研究者提出了

维普资讯 http://www.cqvip.com

质疑,Christopher,J.F(Christopher,J.Ferguson,2002)[16]认为人类天生具有攻击性，媒体暴力并非攻击行为的必要条件;攻击性行为在没有媒体暴力的地方也相当普遍,且同时有许多接触媒体暴力的人并不表现出攻击性行为,因此媒体暴力也不是引起攻击性行为的充分条件;研究所得到的媒体暴力的影响效果太小,相关程度不大。

目前国内关于媒体暴力对青少年攻击性的影响的研究还不多,研究方法较单一。媒体暴力作为预测暴力行为的唯一因素缺乏说服力，暴力的发生跟家庭环境，社区环境多因素相关，但在以往的研究中可能对攻击行为产生影响的情境变量没有考虑进来。媒体暴力影通过哪些中介变量对攻击行为产生影响,以及相比于其他可能对攻击行为产生影响的因素,媒体暴力对攻击行为的影响有多大,这方面的研究还比较缺乏。

以往对暴力电子游戏的研究主要集中于对攻击行为短期影响的实验研究,而暴力电子游戏对攻击行为影响的纵向发展研究还非常缺乏,这方面的研究有助于考察暴力电子游戏对攻击行为的长期影响作用。需加强这方面的基础研究,探讨媒体暴力影响攻击行为的深层作用机制。

参 考 文 献

[1] Jeanne Cantor. Media violence and children's emotions:beyond the "smoking gun"[R]. Washington,DC,Paper presented at the Annual Convention of the American Psychological Association,2000.

[2] 曾凡林,戴巧云,汤盛钦,等.观看电视暴力对青少年的影响[J].中国临床心理学杂志,2004;12(1):37-39.

[3] Anderson,C. A.,Bushman,B. J. Media violence and the American public,scientific facts versus media misinformation [J]. American Psychologist,2001;56(6/7):477-489.

[4] Huesmann,L. R.,Moise-Titus Jessica,Podolski Cheryl—Lynn,et al. Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood:1977-1992[J]. Developmental Psychology,2003;39(2):201-222.

[5] Emily J. Ozer,Kristen L. McDonald,M.A. Exposure to Violence and Mental Health Among Chinese American Urban Adolescents[J]. Journal of Adolescent Health,2006;39:73-79,2468-2471.

[6] Johnson,J. G.,Patricia,G. Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood[J]. Science,2002;295(5564):2468-2471.

[7] Buchman D D,Funk J B. Video and computer games in the 90s:Children's time commitment and game preference[J]. Children Today,1996;24:12-16.

[8] Anderson C A. An update on the effects of playing violent video games[J]. Journal of Adolescence,2004;27:113-122.

[9] Panee C D.,Ballard M E. High versus low aggressive priming during video-game training:Effects on violent action during game play,hostility,heart rate,and blood pressure[J]. Journal of Applied Social Psychology,2002;32(12):2458-2474.

[10] Anderson C A,Morrow M. Competitive aggression without interaction:Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games[J]. Personality and Social Psychology Bulletin,1995;5:1020-1030.

[11] Meyers K S. Television and video game violence:Age differences and the combined effects of passive and interactive violent media[M]. Dissertation Abstracts International:Section B:The Sciences & Engineering,2003.555.

[12] Irwin A R,Gross A M. Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys[J]. Journal of Family Violence,1995;10:337-350.

[13] Bartholow B D,Anderson C A. Effects of violent video games on aggressive behavior:potential sex differences[J]. Journal of Experimental Social Psychology,2002;38:283-290.

[14] 张 镇,刘月霞,张建新. 媒体暴力影响青少年攻击行为理论模型[J]. 中国学校卫生,2006;27(10):915-916.

[15] Anderson C A,Bushman B J. Human Aggression. Annual Review of Psychology[C]. 2002;53:27-51.

[16] Christopher. J. Ferguson,Media violence:mist cast casuality[J]. American Psychologist,2002;57:446-448.

(上接第 1324 页)

要轻柔,既要去尽牙龈和附件周围的菌斑、软垢,又不使附件脱落。同时作龈下刮治、冲洗、上药,尽量在炎症的早期得到有效的控制。本实验均为牙周病患者，因此正畸医生应尽可能使托槽与牙龈缘有一定距离,在粘结托槽时,应去除多余的粘结剂,避免凝固后易于菌斑堆积,增加对牙龈的刺激。因为是牙周病患者，部分患者有轻度骨吸收，所以在矫治过程中,矫治的力度不易过大,时间要相对延长,才不会造成牙周损伤和加重齿槽骨吸收及牙松动。对于在矫治中有骨吸收和牙松动明显者可暂时停止加力，待骨吸收和牙松动缓解后再缓慢加力。

参 考 文 献

[1] 曹采方,主编. 牙周病学[M]. 第 2 版,北京:人民卫生出版社,2003.241-243.

[2] 许江彦. 正畸矫治对牙周组织的影响[J]. 国外医学口腔医学分册,1987;14(3):160-163.

[3] 杜 鹃,谢以岳.固定正畸患者牙周健康维护的临床研究[J].口腔正畸学,1999;6(2):74-75.

[4] 杨树勤,主编.卫生统计学[M]. 第 2 版,北京:人民卫生出版社,1992.41.

[5] Silness J. Perodontal disease in pregnancy Ⅱ. Correlation between oral hygiene and periodontal condition[J]. Acta Odonto Scand,1964;24:747.

[6] 李冬仙,柳新华,张印都,等. 固定矫治中牙周组织损伤的防治[J]. 口腔正畸学杂志,1996;12:40.

[7] Wilcxon DB. The effectiveness of a counterro-tationalaction power toothbrush on plaque control In orthodontic patients [J]. Am J Orthod Dentofac Oethop,1991;99:7.