

The Influence of Different Situational Cues on Aggression—City Management as the Research Carrier

Qizhi Shi, Xiaolei Wang, Weihong Wang*

Faculty of Psychology, Southwest University, Chongqing
Email: *195706591@qq.com

Received: Feb. 5th, 2018; accepted: Feb. 19th, 2018; published: Feb. 26th, 2018

Abstract

The study took city management of Zhangjiajie as the subject to explore the influence of different situational cues on the attack of city management. Experiment 1 uses different types of images as the starting material, and probes into the influence of aggression on urban management by means of explicit aggression cognition and implicit attack cognition. Experiment 2 discusses the influence of the material on the attack attitude and the attack on the city management by using the different pointing materials as the starting material. Results show that: 1) The subjects were started under violent images; explicit aggression will improve; implicit aggression will also increase; among them, the subjects were shown to be more aggressive than normal images of violence. 2) The hostility of the reading process to the urban management can be significantly increased with the starting of different pointed text materials, and there is no significant difference in the attack attitude.

Keywords

Aggressive, Attack Mood, Attack Attitude

不同情境线索下对攻击性的影响——以城管为研究载体

石启志, 王小蕾, 王卫红*

西南大学心理学部, 重庆
Email: *195706591@qq.com

*通讯作者。

收稿日期：2018年2月5日；录用日期：2018年2月19日；发布日期：2018年2月26日

摘要

研究以张家界城管为被试，探讨不同情景线索对城管攻击性的影响。实验1使用不同类型的图片作为启动材料，通过测量外显攻击性认知和内隐攻击性认知来探讨其对城管攻击性的影响。实验2使用不同指向的文字材料作为启动材料来探讨对该材料对城管攻击态度和攻击情绪影响。结果表明：1) 被试在暴力图片启动下，外显攻击性会提高，内隐攻击性也会提高，其中被试在城管暴力执法图片启动下，比普通暴力图片内隐攻击性更高。2) 在不同指向的文字材料启动下，阅读过程指向城管的敌意情绪会显著提高，攻击态度没有显著差异。

关键词

攻击性，攻击情绪，攻击态度

Copyright © 2018 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

国内外学者在对攻击性的影响因素研究中发现，现实中人们所遇到的各种情景的影响是导致攻击性行为发生的重要原因，其中攻击性线索是对个体攻击性行为发生有着显著影响的原因之一(Anderson, Benjamin, & Bartholow, 1998; Paik & Comstock, 1994; Elson & Ferguson, 2014)。Anderson 和 Burshman (2001)对攻击线索和攻击行为的研究进行了元分析，报告分析了 46 个纵向研究、86 个横向研究、28 个现场研究以及 124 个实验研究，分析结果表明攻击线索与攻击行为的关系毋庸置疑。攻击性线索主要为观看暴力影片(Funk, Baldacci, Pasold, & Baumgardner, 2004)，参加暴力游戏(Carnagey, Anderson, & Bushman, 2007; Anderson, Carnagey, Flanagan, Benjamin, Eubanks, & Valentine, 2004; 魏谨, 佐斌, 温芳芳, & 杨晓, 2009)，阅读与战争、武器等有关的书籍(刘桂芹, 张大均, & 刘衍玲, 2012)等。目前国内外对攻击性线索对攻击性的影响研究多集中在儿童(Gentile, Salem, & Anderson, 2007; 邢淑芬, 王丹旸, & 林崇德, 2015)，青少年(Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004; 田媛, 周宗奎, & 丁倩, 2011)和成人(Johnson, Cohen, Smailes, Kasen, & Brook, 2002)等群体，很少有研究探讨了攻击性线索和职业间的关系。

城管是我国社会转型阶段下的特殊产物，指行政部门在城市管理领域的执行环节依法行使相对集中的行政处罚。近年来，城管维护了城市的公共生活，为城市公民提供了良好的生活秩序，交通秩序和公共秩序的同时，在执法过程也暴露出不足和问题即暴力执法。暴力执法主要是指城管执法机构及其工作人员在执法过程中，违反法律法规的实体性和程序性规定，对管理相对人进行辱骂、殴打、围攻、强行扣押没收物品等伤害行为，侵犯管理相对人的人身和财产的非强制性行为。近年来，城管暴力执法的事件不仅数量大，影响恶劣，而且具有一定的普遍性，在不同地区、不同的执法领域，都发生过暴力执法事件。暴力执法遭到了群众的极度不满和舆论谴责，社会大众对城管群体形成了残暴、等负面的刻板印象，这一负面印象甚至传到了西方，如《泰晤士报》描述城管为中国地方执法者，在执行任务过程中常常会卷入一些公众冲突事件。城管暴力执法也得到了学术界的关注，目前，关于我国城管暴力执法问题

的研究主要集中在城管暴力执法原因分析和对策分析(封輝, 2006; 王楠, 2009)等方面。研究主要从法律的角度, 行政角度等对城管暴力执法进行了较为全面的梳理, 但是很少有研究者从心理学角度探讨城管执法问题。

本研究试图探讨城管执法问题与攻击线索间的关系。以往对攻击性线索和攻击性关系研究多以暴力游戏, 暴力电影等为攻击性线索研究(Boxer, Huesmann, Bushman, Brien, & Moceri, 2009)。日常生活环境中, 媒体作为传播信息的重要渠道, 在传播和报道暴力性事件时可能带来的效应问题引起了研究者的关注。研究发现, 媒体在筛选、制作和报道暴力事件时存在不同倾向。有些媒体倾向于突出报道暴力事件中的暴力性刺激, 甚至可能夸大报道事件中的暴力、血腥和残酷, 即主要报道暴力事件过程; 而有些媒体则倾向于突出报道暴力事件带来的结果以及影响(郝雨&王伟, 2009)。那么, 媒体对于城管暴力执法事件的不同报道倾向性, 对城管的攻击行为、情绪和认知会带来怎样的影响。本研究使用内隐研究方法, 以不同的情景为线索探讨城管的内隐和外显攻击性。研究 1 使用了图片启动的方法, 使用了三种不同类型的暴力图片, 探讨了城管的内隐和外显攻击性。研究 2 进一步探讨了媒体对城管暴力执法的不同报道倾向对城管的攻击态度和攻击情绪的影响。

2. 研究 1

2.1. 研究目的

在三种不同类型图片材料(城管暴力*普通暴力*无暴力)的启动下, 通过 AQ 外显问卷和内隐联想实验来探讨不同类型的暴力图片对城管外显攻击性和内隐攻击性的影响。研究为单因素实验设计, 自变量为三种不同暴力类型的图片, 即城管暴力图片, 普通暴力图片和无暴力图片, 因变量为被试的外显攻击性和内隐攻击态度。研究假设是在外显攻击量表和内隐攻击态度上, 城管暴力组的外显和内隐攻击性均显著高于普通暴力组和无暴力组, 普通暴力组的外显和内隐攻击性显著高于无暴力组。

2.2. 被试

本研究选取张家界市永定区城管局 60 名城管, 年龄为 20~50 岁, 平均年龄 36 岁, 参与城市管理工作并担任城管工作时间均在一年以上。所有被试均视力或矫正视力正常, 无色盲、色弱, 并对计算机操作有一定的熟练度。所有被试先前均未参加过类似实验, 实验后获得一定的实验报酬。

2.3. 实验程序

研究 1 包括两个部分。第一部分包括被试分组和启动任务。首先对 60 名被试采取完全随机分组的方法, 将被试随机分为城管暴力组, 普通暴力组和无暴力组, 每组均为 20 人。分组完成后为启动任务, 启动材料为城管暴力图片, 普通暴力图片和无暴力图片。城管暴力组的被试观看城管暴力执法图片, 普通暴力组观看普通暴力图片, 无暴力组观看无暴力图片。第二部分包括内隐联想测验和外显攻击性量表, 内隐联想测验完成后, 被试即填答外显攻击性量表。为避免干扰因素, 所有实验均单独施测。

2.4. 实验材料

2.4.1. 启动材料

启动材料分为城管暴力执法图片, 普通暴力图片和无暴力图片三种类型。三种启动材料主要通过互联网搜索的方式收集。城管暴力执法图片使用标准为从图中可以明显看出是城管在执法过程中的暴力行为, 互联网搜索关键词为城管和暴力。普通暴力图片使用标准为无法从图中看出任何职业特征且均有暴力行为, 互联网搜索关键词为暴力。无暴力图片使用标准为无明显职业特征, 且不带有任何情绪色彩,

互联网搜索关键词为无暴力。通过筛选最终得到 20 张城管暴力执法, 20 张普通暴力图片和 20 张无暴力图片。之后邀请 20 名心理学研究生分别对这三类图片进行 1(非常不暴力)~7(非常暴力)级暴力程度评分。并根据评分选取城管暴力执法图片和暴力图片暴力程度得分高于 5.5 分以上的图片, 选取无暴力图片暴力程度得分低于 2.5 分以下的图片。最终得到 10 张城管暴力执法图片, 10 张暴力图片和 10 张无暴力图片。

2.4.2. AQ 问卷量表

外显攻击问卷有很多种, 可用于测量个体外显攻击性水平。本研究使用由 Buss 和 Perry (1992)编制的攻击性问卷(Buss-Perry Aggression Questionnaire, 简称 AQ)测量被试的外显攻击性。AQ 问卷总共有 29 个题目, 包含 4 个维度, 分别为身体攻击、语言攻击、愤怒和敌意。问卷采用 likter 5 点计分, 其中 1 表示非常不符合, 5 表示极为符合。除 9 题, 16 题反向计分外, 其余均正向计分。AQ 分数越高, 代表个体攻击性越强。问卷修订后其内部一致性系数为 0.55~0.94, 重测信度 0.81。该问卷总分既可以作为外显攻击性的指标, 也被当作攻击性特质的指标。

2.4.3. IAT 内隐攻击性

国内外普遍采用内隐联想测验范式来考察个体的内隐攻击性水平, 主要是考察个体认知图式中, 自我概念与攻击概念的联结紧密程度。该程序采用 E-prime 软件编程、采用测试材料包括两种维度类别维度和属性维度。本研究中, 类别维度由自我, 非我词组成, 其中“自我”词包括我、自己、本人、俺、我们。非我词包括他、他们、外人、别人、他人。属性维度分为攻击性词汇和非攻击性词汇, 其中“攻击性”词汇包括了侵犯、攻击、搏斗、战争、报仇。“非攻击性”词汇包括了和平、温顺、合作、信任、仁爱。程序包括练习阶段和正式实验阶段, 被试需根据程序中的指导语, 依次完成所有的测试, 整个测试过程均要求被试尽可能快速而正确地做出反应。测验共分 7 步, 见表 1 所有任务的样例词汇按照完全随机的方式呈现。其中不相容任务采用“自我 + 非攻击”和“他人 + 攻击”, 相容任务采用“自我 + 攻击”和“非我 + 非攻击”。系统自动记录被试的反应时和准确率。试验中练习部分给被试以正确和错误的反馈, 测验部分没有反馈。为保证试验均衡, 减少顺序效应的影响, 一半被试先完成相容任务, 再完成不相容任务, 另一半被试则相反。

2.5. 结果和分析

2.5.1. 内隐攻击性

IAT 测验的数据由 E-prime 程序自动记录, 主要是被试的反应时和正确率。对所得数据进行如下处理: ① 反应时小于 300 ms 的记为 300 ms, 反应时大于 3000 ms 的记为 3000 ms; ② 将错误率超过 20% 的被试删除, 不进行统计分析; ③ 将相容任务和不相容任务的反应时差作为内隐攻击性的衡量指标。对于 IAT 的数据, 用不相容任务的反应时减去相容任务的反应时, 差值越大说明自我和攻击的联系越紧密, 反映被试的内隐攻击性越高。

首先, 对 IAT 练习阶段中错误率超过 20% 的被试予以剔除, 剔除 12 人, 最终得到有效被试 48 人, 即城管暴力组 16 人, 普通暴力组 16 人, 无暴力组 16 人。对三组被试的内隐测验结果进行方差分析, 结果表明(见表 2), 城管暴力组被试的内隐攻击性显著高于普通暴力组($F(2,47) = 22.270, p < 0.01$)和无暴力组($F(2,47) = 22.270, p < 0.01$); 普通暴力组被试的内隐攻击性显著高于无暴力组, $F(2,47) = 22.270, p < 0.01$ 。

2.5.2. 外显攻击性

首先剔除无效问卷 5 份, 得到有效问卷 55 份。对三组被试的 AQ 问卷结果进行方差分析, 结果表明(见表 3), 三种不同类型中城管暴力图片和普通暴力图片启动效应显著, 在外显攻击性量表总分上,

Table 1. IAT implicit procedures
表 1. IAT 内隐程序

顺序	任务描述	D 键反应	K 键反应	任务次数
1	初始目标概念辨别(练习)	自我(如我)	非我(如他)	20
2	联想属性概念辨别(练习)	攻击(如战争)	非攻击(如友善)	20
3	相容联合任务(练习)	自我 + 攻击	非我 + 非攻击	20
4	相容联合任务(测验)	自我 + 攻击	非我 + 非攻击	40
5	相反目标概念辨别(练习)	非我	自我	20
6	不相容联合任务(练习)	自我 + 非攻击	非我 + 攻击	20
7	不相容联合任务(测验)	自我 + 非攻击	非我 + 攻击	40

Table 2. Implicit attitude Test
表 2. 内隐攻击性

	N	M	SD	F	LSD
城管暴力组(m1)	16	202.82	167.18	22.270***	m1 > m2***
无暴力组(m2)	16	-67.70		69.70	m2 < m3**
普暴力组(m3)	16	62.10		81.53	m3 < m1**

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

Table 3. Buss-perry aggression questionnaire
表 3. 外显攻击性

	城管暴力组(m1)	普通暴力组(m3)	无暴力组 (m2)	LSD
外显攻击总分	72.65 ± 13.96	70.95 ± 12.41	61.95 ± 12.05	m1, m3 > m2***
身体攻击	19.78 ± 4.75	20.25 ± 5.15	17.75 ± 4.67	
言语攻击	15.08 ± 2.29	15.15 ± 2.45	14.12 ± 2.45	
愤怒	16.17 ± 5.06	15.30 ± 5.23	13.16 ± 4.56	
敌意	21.60 ± 6.23	21.25 ± 5.77	16.91 ± 5.02	m1, m3 > m2***

城管暴力组和普通暴力组的得分显著高于无暴力组, $F(2,54) = 4.90$, $p < 0.01$, 在各维度上, 城管暴力组, 普通暴力组和无暴力组在敌意维度上呈显著差异 $F(2,54) = 4.72$, $p < 0.01$ 。而在身体攻击, 语言攻击和愤怒维度上三组没有显著差异。

研究 1 结果支持了假设, 城管暴力组和普通暴力组的内隐和外显攻击性均显著高于无暴力组, 并且有显著差异。城管暴力组和普通暴力组在内隐攻击性上差异显著, 即城管暴力组的内隐攻击性显著高于普通暴力组, 城管暴力执法和普通暴力而城管暴力组和普通暴力组在外显攻击性上差异不显著。这个结果的原因可能是城管暴力图片与城管相关, 对城管的攻击性起到了生理唤醒。研究 1 使用了图片启动的方法探讨城管的内隐和外显攻击性, 研究 2 进一步探讨了媒体对城管暴力执法的不同报道倾向对城管的攻击态度和攻击情绪的影响。

3. 研究 2

3.1. 研究目的

研究 2 使用了媒体报道城管暴力执法时不同的报道倾向的文字材料, 即过程指向材料和结果指向材

料,探讨了城管在阅读不同的暴力情景线索暴露(过程指向,结果指向的暴力线索)的文字材料后对城管的攻击态度以及攻击情绪的影响。使用状态敌意量表和暴力态度问卷来测量被试的攻击态度和攻击情绪。研究假设是在攻击情绪上,过程指向组显著高于结果指向,而在攻击态度上,过程指向组与结果指向组无显著差异。本研究为单因素实验设计,其中自变量为不同指向的文字材料,因变量为城管在攻击态度量表和攻击情绪量表的得分。

3.2. 被试

被试为张家界市永定区城管局 60 名城管,年龄为 20~50 岁,平均年龄 32 岁,参与城市管理工作并担任城管工作时间均在一年以上。所有被试均视力或矫正视力正常,无色盲、色弱,并对计算机操作有一定的熟练度。所有被试先前均未参加过类似实验,实验后获得一定的实验报酬。

3.3. 实验程序

研究 2 包括两个部分。第一部分包括被试分组和启动任务。首先对 60 名被试采取完全随机分组的方法,将被试随机分为结果指向组和过程指向组,每组均为 30 人。分组完成后为启动任务,启动材料为结果指向和过程指向新闻材料。结果指向组的被试观看结果指向文字材料,过程指向组的被试观看过程指向文字材料。第二部分包状态敌意量表和暴力态度量表,使用状态敌意量表测量被试的攻击情绪,使用暴力态度量表测量被试的攻击态度。为避免干扰因素,所有实验均采用单独测验的方法。

3.4. 实验材料

3.4.1. 启动材料

研究选取了城管暴力执法的网络新闻报道材料为暴力线索材料。选择的暴力线索材料有以下标准:首先必须是关于城管暴力执法的新闻报道材料,其次对城管暴力执法的新闻报道有两种不同报道倾向,即过程报道和结果报道。鉴于这两点要求,通过互联网搜索的方式,最终选取了 5 篇有关城管暴力执法事件的新闻报道,5 篇报道中均包含过程报道和结果报道。之后将 5 篇报道的内容分别分为过程报道和结果报道两类,共得到 10 段文字材料,其中过程和结果报道各 5 段。为了避免阅读的时间长短会对实验结果有影响,对 10 段材料均进行了适当的字数修改,使每段材料的长度均控制在 300 字之内,报道中出现的人物名字均使用字母代替以避免被试对材料的熟悉度。之后邀请了 20 名西南大学心理学研究生对这 10 段新闻材料进行 1(非常不暴力)~7(非常暴力)级暴力程度评定。其中,对于过程报道的材料,要求对事件过程描述的暴力程度进行评定;对于结果指向的暴力执法报道,要求对事件结果描述的暴力程度进行评定。最终从 10 段材料中选取同一新闻报道且它的过程指向和结果指向暴力程度得分均高于 5.5 分的各一段材料。

3.4.2. 状态敌意量表

本研究使用 Anderson (1995)编制的状态敌意量表(SHS)测量被试的攻击情绪。SHS 由孤独感,卑鄙感,缺乏积极情感,和恼怒感四个维度组成。该量表共 35 个项目,采用 5 点记分,其中缺乏敌意情绪的项目反向计分。大量研究表明 SHS 具有良好的信效度(Arriaga et al., 2006; Barlett & Rodeheffer, 2009)。国内陈庆宾教授对该量表进行本土化,本土化后量表的内部一致性系数为 0.63~0.96,总量表的内部一致性系数为 0.96 (陈庆宾, 2011)。本研究以量表总分作为攻击性情绪的指标,总分越高,代表个体的攻击性情绪水平越强(Anderson, Deuser, & De Neve, 1995; 吴萍娜, 2009; Greitemeyer, 2011)。

3.4.3. 暴力态度问卷

本研究使用暴力态度问卷测量被试的攻击态度。犯罪态度和同伴量表(MCAA)由两部分组成,A 部分

是量化的犯罪态度的自我报告。B 部分由 4 个态度量表组成：暴力，权力，反社会意图和同伴态度(Mills, Kroner, & Forth, 2002)。本研究选取了犯罪态度和同伴量表中 B 部分的暴力态度量表，该量表总共有 12 道题，作答时需对两种不同意见的选择做出回应，即同意或不同意。该量表有良好的信效度。

3.5. 结果和分析

首先剔除无效问卷 5 份，得到有效问卷 55 份，即过程指向组 29 人，结果指向组 26 人。对两组被试的状态敌意量表分进行独立样本 T 检验，结果表明，过程指向组的状态敌意量表得分显著高于结果指向组， $M_{\text{结果}} = 70$ ， $M_{\text{过程}} = 84.9$ ， $t(53) = -3.39$ ， $p < 0.01$ 。对两组被试的暴力态度量表得分进行独立样本 T 检验，结果表明，过程指向组和结果指向组在暴力态度量表上没有显著差异，见表 4、表 5。

研究 2 结果支持了研究假设，结果指向组和过程指向组在攻击情绪呈显著差异，在攻击态度上则差异不显著。不同的暴力文字材料，即暴力过程材料和暴力结果材料会引发城管不同程度的敌意情绪。

4. 讨论

4.1. 不同类型的图片对攻击性的影响

实验 1 结果表明，暴力图片产生了明显的启动效应，验证了实验假设：与无暴力图片相比，带有暴力性质的图片更能启动人的攻击性认知，这与以往研究结果一致(叶茂林, 2001; 邱小艳&唐烈琼, 2006)。有趣的是，城管暴力图片和普通暴力图片相比，城管暴力图片更能启动攻击性认知，即与个体职业相关的暴力图片有更明显的启动效应。结果也表明，外显攻击和内隐攻击的认知加工不是同一个机制，这与以往研究结果一致(Gawronski & Bodenhausen, 2006)。在外显攻击性上，城管暴力图片和普通暴力图片无显著差异，而内隐攻击性上城管暴力图片和普通暴力图片呈显著差异($F(2,47) = 22.270$ ， $p < 0.01$)，城管暴力图片更能引起被试的内隐攻击性，同时也证实了外显攻击认知和内隐攻击认知不是同一个机制。但是城管暴力组与普通暴力组被试在内隐攻击性上有显著差异，其原因可能是：1) 生理唤醒。被试在城管暴力图片启动下，回想起自己执法过程中遇到一些类似情景，所以比普通暴力图片更加能引起生理唤醒，从而导致内隐攻击性上观看城管暴力图片组比普通暴力组要高。2) 班杜拉认为攻击是一种习得行为，且习得和表现是两种不同的过程。无论人们保存了在潜意识的攻击倾向还是后天习得的结果，只要在适当的情景下习得行为就会发生(张文新, 1999)。被试在观看到城管暴力图片，有可能习得了攻击行为或者保存了攻击倾向，而城管的工作中经常会遇到类似于图片的情景，只要类似的情景出现，会增加表现攻击行为的可能性。3) 在城管工作中，回想起自己执法过程中遇到一些类似情景，使攻击性与自我联结加强，自我攻击图示启动，从而致使攻击性变高(Uhlmann & Swansonb, 2004)。4) 认同

Table 4. State hostility scale

表 4. 状态敌意量表

	N	M	SD	t	p
结果指向	26	70.00	17.09	-3.39	0.001
过程指向	29	84.86	15.42		

Table 5. Violence attitude questionnaire

表 5. 暴力态度问卷

	N	N	SD	t	p
结果指向	26	3.11	1.88	0.24	0.809
过程指向	29	2.96	2.58		

感, Konijn, Bijvank, & Bush-man (2007)的研究发现, 对游戏中人物的认同感也影响到暴力视频游戏的效果, 那些更希望成为游戏人物的青少年在观看暴力视频游戏后, 表现出更强的攻击性。本研究把暴力图片分为带城管职业的暴力图片和无职业的暴力图片, 增加了职业的色彩。当城管观看城管暴力图片时, 职业认同感也有可能增加被试的攻击性。

4.2. 不同指向的文字材料对攻击性的影响

研究 2 结果表明, 城管观看过程指向新闻材料的时候敌意情绪显著高于观看结果指向新闻材料。以往有研究指出, 儿童会容易因为淡化与暴力相关的受害者的痛苦表现而错误的评估暴力所带来的危害, 使他们更容易接受并学习暴力行为。吴晓燕(2012)对不同指向的文字材料对大学生攻击性影响的研究结果表明, 两类相同的新闻材料上对大学生的敌意情绪没有显著的影响, 而本研究的结果是过程指向的材料敌意情绪显著高于结果指向的新闻材料($t = 0.538, p = 0.001$)。这可能是由于本研究的结果指向新闻材料并没有详细描写受害者的痛苦表现, 而是描写的对施暴者的处罚结果, 且材料中施暴者和被试为同一个职业。当被试在观看到文中描写打人过程细节时会引起攻击情绪的变化, 而当被试看到执法暴力之后被处罚的结果时没有使敌意情绪变高, 这可能因为被试通过材料正确的评估暴力所带来的后果, 从而减少其使用攻击行为的可能性。而暴力态度量表上, 两类材料并没有显著差异($t = 2.529, p = 0.809$), 说明短时间内接触暴力信息, 不会显著改变人的攻击态度。

研究 1 发现城管在城管暴力执法图片启动下, 外显攻击性和内隐攻击性均显著提高, 且内隐攻击性上比普通暴力图片启动下的攻击性更高。新闻媒体报道时, 选择报道图片的时候应尽量避免使用城管暴力执法图片, 这样可以减少其他城管学习到这种攻击行为的可能性。在研究 2 中, 过程指向的文字材料引发的敌意情绪更高。新闻媒体报道时应该避免噱头, 不要为了吸引眼球把新闻内容重点放在打人过程的描述, 而是把重点放在暴力执法的处罚结果上, 要城管能够正确的评估暴力执法带来的后果也可以减少城管习得攻击行为的可能性, 也降低城管实施攻击行为的可能性。

本研究尚且存在一些不足, 后续研究可以做进一步的讨论。首先, 本研究被试数量较少, 年龄分布范围不广, 男女比例不均衡。以后的研究可以适当增加被试数量, 并对城管的性别和攻击性进行研究。其次, 本研究没有对被试进行攻击特质区分, 应该对被试做攻击特质的区分, 筛选出高、低攻击特质的被试减少实验误差。最后, 本研究只对城管被试做了研究, 并没有对照组被试, 以后的研究可以增加对照人群组, 使用普通职业的人群和城管组对照, 增加实验可信度。

5. 结论

1) 城管在暴力图片启动下, 外显攻击性也会提高, 内隐攻击性也会提高。在城管暴力执法图片启动下, 比普通暴力图片内隐攻击性会更高。

2) 在不同指向的文字材料启动下, 阅读过程指向城管的敌意情绪会显著提高, 攻击态度没有显著差异。

参考文献 (References)

- 陈庆宾(2011). 暴力性游戏操作方式对游戏者攻击行为的影响. 硕士学位论文, 宁波: 宁波大学.
- 封辉(2006). 粗暴执法行为的诱因及对策. *上海城市管理*, 5(2), 78.
- 郝雨, 王祎(2009). 媒介暴力: 类型、效应及控制. *新闻记者*, 6, 15-19.
- 刘桂芹, 张大均, 刘衍玲(2012). 观看武器图片对青少年攻击性认知的影响. *成都航空职业技术学院学报*, 2, 19-22.
- 邱小艳, 唐烈琼(2006). 暴力图片对大学生攻击性认知的启动效应. *湖南科技学院报*, 27(3), 221-222.
- 田媛, 周宗奎, 丁倩(2011). 网络暴力材料对青少年内隐攻击性的影响研究. *教育研究与实验*, 4, 88-91.
- 王楠(2009). 城管的暴力执法与防治的多元策略. *上海城市管理职业技术学院学报*, 18(2), 66-69.

- 魏谨, 佐斌, 温芳芳, 杨晓(2009). 暴力网络游戏与青少年攻击内隐联结的研究. *中国临床心理学杂志*, 17(6), 715-717.
- 吴晓燕(2012). *暴力线索暴露对攻击行为的影响机制*. 硕士论文, 宁波: 宁波大学.
- 邢淑芬, 王丹旸, 林崇德(2015). 媒体暴力对儿童青少年攻击行为的影响和心理机制. *华东师范大学学报*, 33(3), 52-53.
- 叶茂林(2001). 材料性质与内隐攻击性启动效应的实验研究. *心理科学*, 24(4), 418-509.
- 张文新(1999). *儿童社会性发展*. 北京: 北京师范大学出版社.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). 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*, 12, 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, C. A., Benjamin, A. J., & Bartholow, B. D. (1998). Does the Gun Pull the Trigger? Automatic Priming Effects of Weapon Pictures and Weapon Names. *Psychological Science*, 9, 308-314. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00061>
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent Video games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199-249. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(04\)36004-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(04)36004-1)
- Anderson, C. A., Deuser, W. E., & Deneve, K. (1995). Hot Temperatures, Hostile Affect, Hostile Cognition, and Arousal: Tests of a General Model of Affective Aggression. *Personality and Social Psychology*, 78, 772-791. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., & Monteiro, M. B. (2006). Violent Computer Games and Their Effects on State Hostility and Physiological Arousal. *Aggressive Behavior*, 32, 358-371. <https://doi.org/10.1002/ab.20134>
- Boxer, P., Huesmann, L. R., Bushman, B. J., O'Brien, M., & Mocerri, D. (2009). The Role of Violent Media Preference in Cumulative Developmental Risk for Violence and General Aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 38, 417-428. <https://doi.org/10.1007/s10964-008-9335-2>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>
- Elson, M., & Ferguson, C. J. (2014). Does Doing Media Violence Research Make One Aggressive? *European Psychologist*, 19, 68-75. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000185>
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence Exposure Inreal-Life, Videogames, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>
- Gawronski, B., & Bodenhausen, G. V. (2006). Associative and Propositional Processes in Evaluation: An Integrative Review of Implicit and Explicit Attitude Change. *Psychological Bulletin*, 132, 692-731. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.132.5.692>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Gentile, D. A., Saleem, M., & Anderson, C. A. (2007). Public Policy and the Effects of Media Violence on Children. *Social Issues and Policy Review*, 1, 15-61. <https://doi.org/10.1111/j.1751-2409.2007.00003.x>
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2011). Effects of Prosocial Video Games Increases the Accessibility of Prosocial Thoughts. *The Journal of Social Psychology*, 151, 121-128. <https://doi.org/10.1080/00224540903365588>
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television Viewing and Aggressive Behavior during Adolescence and Adulthood. *Science*, 295, 2468-2471. <https://doi.org/10.1126/science.1062929>
- Konijn, E. A., Bijvank, M. N., & Bushman, B. J. (2007). I Wish I Were a Warrior: The Role of Wishful Identification in the Effects of Violent Video Games on Aggression in Adolescent Boys. *Developmental Psychology*, 43, 1038-1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>
- Mills, J. F., Kroner, D. G., & Forth, A. E. (2002). Measures of Criminal Attitudes and Associates (MCAA): Development, Factor Structure, Reliability, and Validity. *Assessment*, 9, 240-253. <https://doi.org/10.1177/1073191102009003003>
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The Effects of Television Violence on Antisocial Behavior: A Meta Analysis. *Communication Research*, 21, 516-546. <https://doi.org/10.1177/009365094021004004>
- Uhlmann, E., & Swanson, J. (2004). Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27, 41-52. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.004>

知网检索的两种方式：

1. 打开知网页面 <http://kns.cnki.net/kns/brief/result.aspx?dbPrefix=WWJD>
下拉列表框选择：[ISSN]，输入期刊 ISSN：2160-7273，即可查询
2. 打开知网首页 <http://cnki.net/>
左侧“国际文献总库”进入，输入文章标题，即可查询

投稿请点击：<http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱：ap@hanspub.org