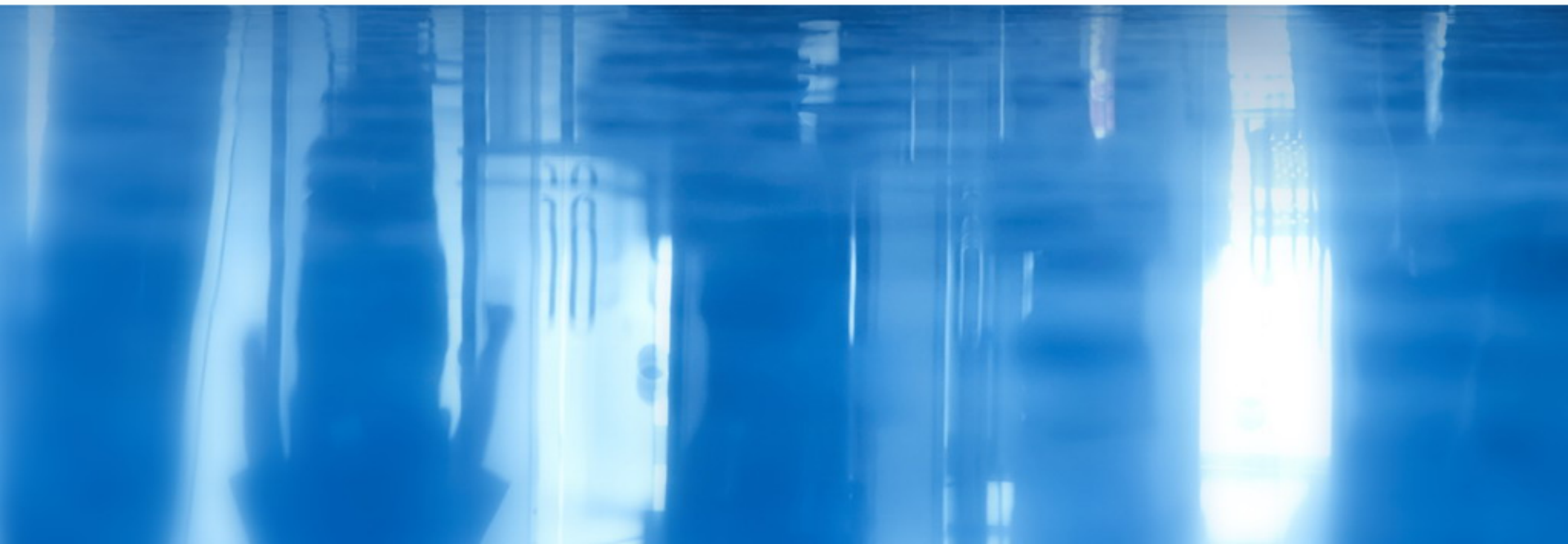


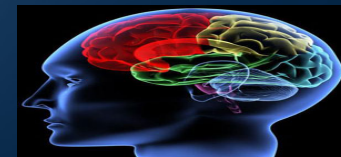
情绪心理学

第**12**讲：情绪与行为

黄佳

huangj@psych. ac. cn



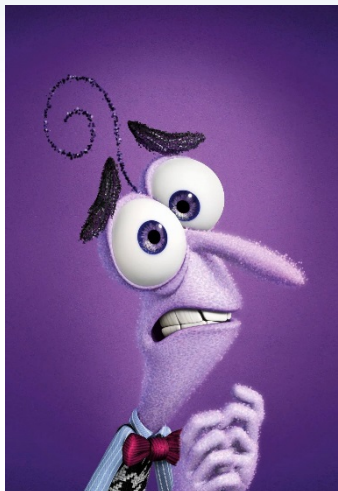


- 人为什么会有情绪？
 - 情绪的适应性作用体现在行为上
- 情绪与行为，谁先谁后？
 - 人是先感到恐惧，然后逃跑、心跳加快，还是心跳加快、逃跑，才感到恐惧？
- 负性情绪如何调节？
 - 如何制怒？如何缓解悲伤？
- 其他趋避行为的情绪基础
 - 羞怯与焦虑
- 情绪感染与群体行为
 - 网络舆情与情绪感染

情绪与行为研究的必要性：人为什么会有情绪？

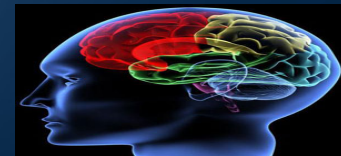


- 几种基本情绪的适应性体现在行为上



尴尬？羞怯？
内疚



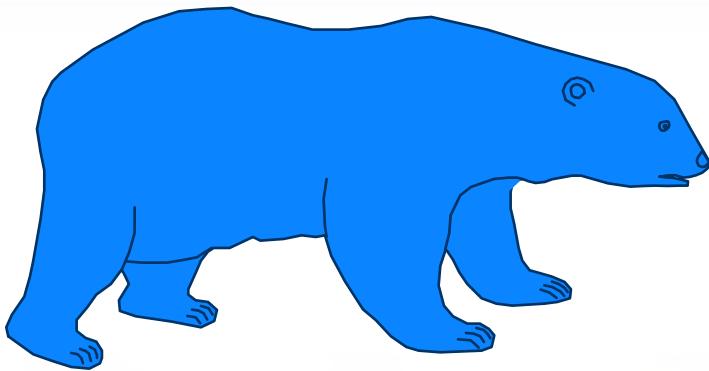


- 情绪与行为，谁先谁后？
 - 人是先感到恐惧，然后逃跑、心跳加快，还是心跳加快、逃跑，才感到恐惧？

情绪与行为的关系



- 一般观点：情绪→生理唤醒、行为表现
- James-Lange理论：行为的发生先于情绪



事件的知觉



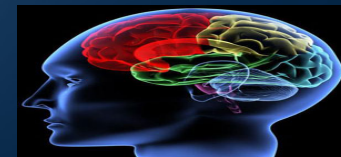
身体反应

恐惧

"My theory... is that the bodily changes follow directly the perception of the exciting fact, and that our feeling of the same changes as they occur is the emotion"

--- James (1884)

情绪与行为的关系



情境 → 自主神经系统或骨骼肌的反应 → 情绪体验



Karat, 2009

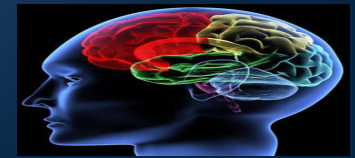
随意神经系统支配加强和血管扩张的结果，就产生愉快；

- 而随意神经支配减弱，血管收缩和气管肌肉痉挛的结果就产生恐惧。
- 假如把恐惧的人的身体的症状除掉，让他的脉搏平稳，眼光坚定，脸色正常，动作迅速而稳健，语气强有力，思想清晰，那么，他的恐惧还剩下什么呢？

--- James (1885)

——黄希庭 《普通心理学》

情绪与行为的关系



下
肢
的

TABLE 1

Clinical and demographic characteristics of the spinal cord injury group

Level and extent of injury	Age (yrs.mths)	Years since injury	Education	Marital status
Men				
C1-2 ^b	24.05	7	Se	S
C4 ^b	39.01	21	Su	S
T4 ^b	40.08	26	Se	S/P
T6 ^{b,c}	48.04	23	Su	S/P
T6 ^b	30	1.11	Se	M
T6 ^a	24	4	Pri	S
T7 ^b	31.10	16	Pri	S/P
T8 ^{a,b}	33.04	10	Se	S/P
T8-9 ^a	40.06	5	Pri	M
T10 ^{b,c}	52	27	Pri	M
T11 ^b	57.10	28	Pri	D
L1-4 ^a	34	4	Se	M
Women				
C3 ^a	23.04	7	Se	S/P
C6 ^a	21.11	6	Se	S/P
T5 ^b	44.10	1.10	Se	M
T7 ^{b,c}	53	6	Pri	M
T9 ^b	38.08	20	Se	S
T10 ^{a,c}	39.01	3	Pri	D
T12 ^b	41.11	19	Pri	M

^aExtent of the injury: Incomplete. ^bExtent of the injury: Complete. ^cIncomplete sensory loss. Pri = Primary; Se = Secondary; Su = Superior; S = Single; M = Married; D = Divorced; S/P = single with partner.

TABLE 2

Comparison of perceived emotions before and after spinal cord injury

Level of injury	Years since injury	Joy	Love	Sentiment	Anger	Fear	Sadness
C1-2 ^b	7	○	○	—	○	○	○
C3 ^a	7	+	+	●	○	+	+
C4 ^b	21	○	○	○	○	—	+
C6 ^a	6	○	○	○	○	○	○
T4 ^b	26	●	○	+	+	—	●
T5 ^b	1.10	○	○	+	○	+	+
T6 ^{b,c}	23	○	○	+	+	○	○
T6 ^b	1.11	—	+	+	+	○	+
T6 ^a	4	+	+	+	○	○	+
T7 ^b	16	+	+	+	●	+	+
T7 ^{b,c}	6	—	—	+	+	—	+
T8 ^{a,c}	10	+	+	●	+	—	+
T8-9 ^a	5	○	—	○	○	○	○
T9 ^b	20	○	●	—	+	+	○
T10 ^{b,c}	27	—	—	+	●	○	+
T10 ^{a,c}	3	+	○	○	○	○	+
T11 ^b	4	—	—	○	+	—	+
T12 ^b	19	—	+	+	●	○	●
L1-4 ^a	4	○	+	○	+	+	—

^aExtent of the injury: Incomplete. ^bExtent of the injury: Complete. ^cIncomplete sensory loss. +, increased; —, reduced; ○, no change; ●, unable to compare.

- 纯自主神经衰竭病人，面对应激情境时，心跳、血压、汗液不会发生相应变化，但情绪体验的强度弱于患病之前

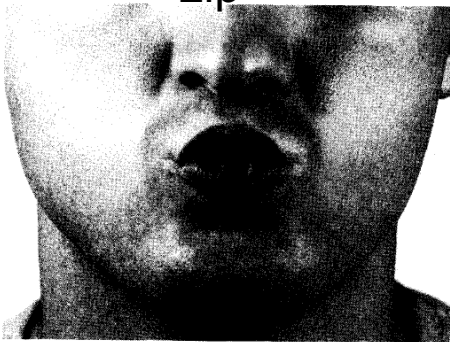
可以感受，但强度减弱

情绪与行为的关系



- 你的微笑，是否会让自己感觉更开心？（Strack et al, 1988）

Lip



Teeth

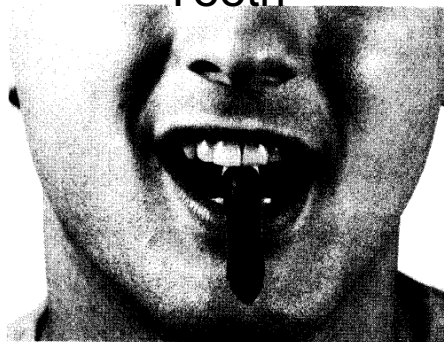


Figure 1. Illustration of the technique used to contract the different facial muscles: left, lips condition:

Table 1
Ratings of Funniness and Difficulty: Study 1

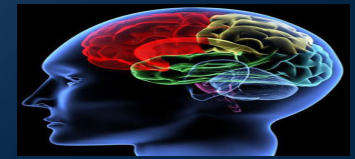
Cartoon	Position of pen		
	Lip	Hand	Teeth
First	3.90	5.13	5.09
Second	4.00	4.10	4.19
Third	4.47	4.67	5.78
Fourth	4.90	5.17	5.50
Mean funniness	4.32	4.77	5.14
Mean difficulty	4.47	2.72	4.91

Note. All ratings were made on a scale from 0 to 9, where a lower value stands for lower funniness and difficulty, a higher value for higher funniness and difficulty.

Mobius syndrome:（先天性颜面神经麻痹症）

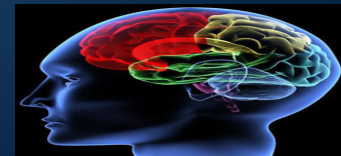
智力正常，脸部肌肉瘫痪
可以体验到幸福与愉快，
但没有微笑





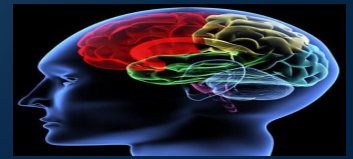
- Aumann采访不同脊柱受伤的病人受伤前后感到愤怒的频率
 - 脊柱低端受伤病人 → 没有变化
 - 脊柱上端受伤病人
 - 有时，面对不公平现象，我会表现地很生气，我会叫喊、骂人、大吼大闹，因为我知道如果不那么做的话，别人会占我的便宜。但是，我就是无法像从前那样感到怒火中烧的感觉，那是一种精神上的生气。（Wiseman, 2012,p.90-94）
- Alam 基于面部反馈假说的研究
 - 肉毒杆菌素：面部肌肉瘫痪→情绪反应更小，负性情绪的减少程度比正性情绪的减少程度更多（Alam et al, 2008）





- 人为什么会有情绪？
 - 情绪的适应性作用体现在行为上
- 情绪与行为，谁先谁后？
 - 人是先感到恐惧，然后逃跑、心跳加快，还是心跳加快、逃跑，才感到恐惧？
- 负性情绪如何调节？
 - 如何制怒？如何缓解悲伤？
- 其他趋避行为的情绪基础
 - 羞怯与焦虑
- 情绪感染与群体行为
 - 网络舆情与情绪感染

情绪调节与适应

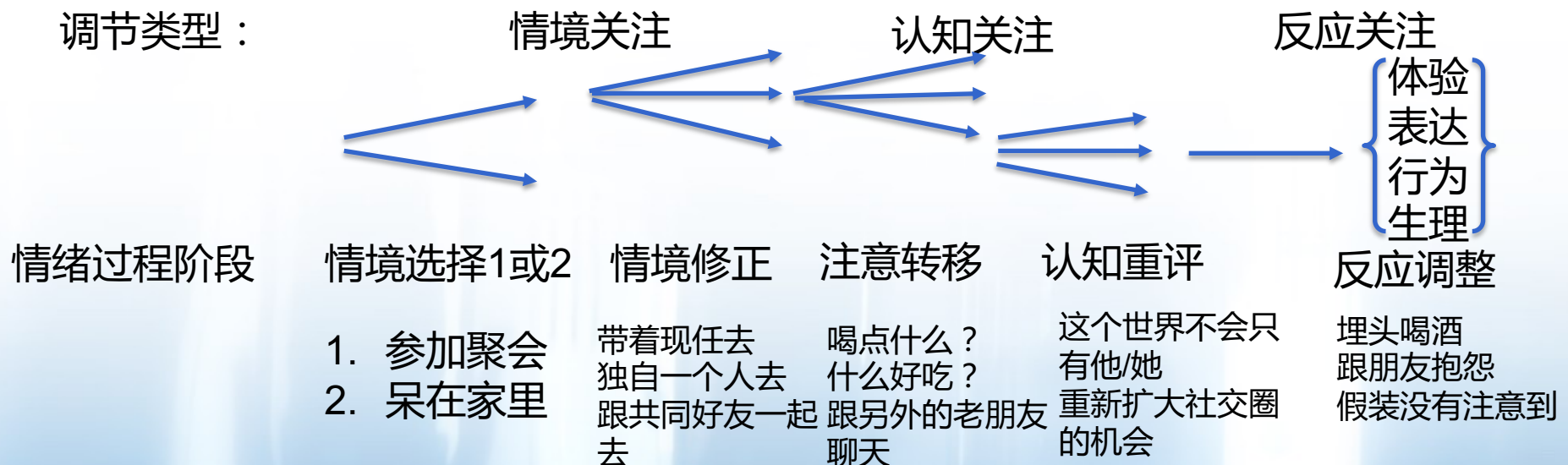


- 情绪调节 (Gross, 2002)

- 人们对保持、抑制和提高情绪体验和情绪表达的尝试/策略组合

- 产生什么情绪?
- 何时产生情绪?
- 体验到情绪的强烈程度
- 如何表达情绪?

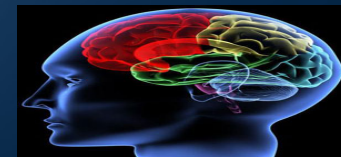
调节类型：





- 情境关注的策略
 - 找到可以**避免**或**改变**诱发情绪的场景（Gross, 2001）
 - 转移话题
 - 平时就努力训练，改变临时抱佛脚
 - 换个地方自习……
 - 但也不能总是回避
 - 回避取向应对个体在接下来的四年中体验到更多的生活压力，而这也预测了更多的抑郁症状（Holahan et al, 2005）
 - 高回避取向的应对风格的心脏病病人更有可能在未来六年内因心力衰竭而死（Murberg et al, 2003）
 - 情境修正：进入这个场景但采取措施来改变它
 - 寝室脏→表达出你的不满，礼貌地请别人改正
 - 更高的身心健康水平（Penley et al, 2002）
 - 对任何事情，做好最坏的准备
 - 认知排练（待产妇描述并想象即将到来的分娩可以减少担忧 Brown et al, 2002）
 - 心理接种：演习/角色扮演

情绪调节



- 认知关注的策略
 - 你到好朋友家里去玩，但你的好朋友家里养了一条很凶的狗，而你一向很害怕狗，即使狗被栓在那里，你也心惊胆战。怎么办？
 - 注意转移，不要去看
 - 暂时不去想，不去看
 - 调节愤怒的研究实例（Lzlem Ayduk et al, 2002）
 - 鲜活地回忆一个被他人拒绝的情境
 - 1. 其中一半注意在回忆的情绪
 - 2. 其中一半注意在发生地的房间特点
 - 两组都做反应时任务
 - 尽快判断一串字母是否是单词
 - 两组都自我报告愤怒心境评价
 - 两组都针对被拒绝的体验写一段小短文
 - 请大家猜测哪个组愤怒更少？
 - 耗费认知资源，疲劳下很难进行



注意房间的被试认出敌意的词更慢，愤怒更少，小短文中更少提到愤怒和受伤



- 认知重评

- 这只狗好可怜，看我们在吃饭，自己却被拴在那里不能到处走，也没有吃的，只能趴着睡觉

莫生气歌

人生就象一场戏,因为有缘才相聚
相扶到老不容易,是否更该去珍惜
为了小事发脾气,回头想来又何必
别人生气我不气,气出病来无人替
我若气坏谁如意,而且伤神又费力
出门在外少管事,早去早归少惦记
邻居亲朋不要比,儿孙琐事随他去
娃娃降生皆欢喜,人到终年任他去
吃苦享乐在一起,神仙羡慕好伴侣
男女老少多注意,莫生气啊莫生气

认知重建

“他不喜欢我”→ “好吧，真的很难令他满意”、“今天老板心情又不好了”

面试被拒：面试过程我也学到了许多，下次我会做得更好

有效而健康的情绪调节策略

- 更多的积极情绪
- 更高的生活满意度
- 更多与他人共享情绪体验
- 更受同伴喜欢
- 更紧密的社交关系
- 更小的罹患抑郁症的风险

情绪调节



- 反应关注的策略
 - 面对已经发生的，无力挽回的悲伤情境
 - 最爱的人离世
 - 表达你的感受
 - 宣泄（对恐惧或愤怒不一定是好的）
 - 谈论一个情绪困扰场景，而不是沉溺在其中
 - 述情障碍患者
 - 攻击性行为
 - 反社会人格障碍
 - 但表达易适度
 - 通过大量的讨论来阻止自杀的尝试，有时会增加自杀的风险（Moller, 1992）



Eric Clapton 《Tears in Heaven》

不可以沉浸在过去不愉快的体验和情绪中，也不能回避所有有关它的想法，找平衡点

书写比纯粹的情绪表达相比更有积极效果 (Rivkin& Taylor, 1999)
哭泣诱发了社会支持，更可能改善了被试的情绪 (Bylsma et al, 2008)

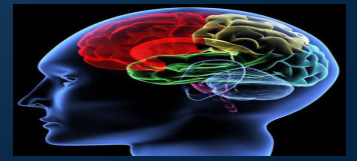
情绪调节



- 锻炼
 - 长期坚持,预防抑郁/焦虑
 - 中等运动量,而非剧烈运动 (Salmon, 2001)
 - 起作用的原因
 - 将你从应激源中解放出来
 - 提升总体健康水平
 - 身体在运动以后倾向于放松
 - 内啡肽的神经递质在体育锻炼中会变得活跃 (Thoren et al, 1990)
 - 内啡肽：止痛系统的一部分



情绪调节



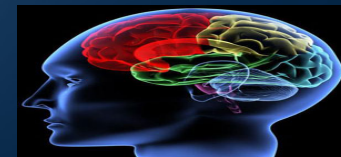
- 放松



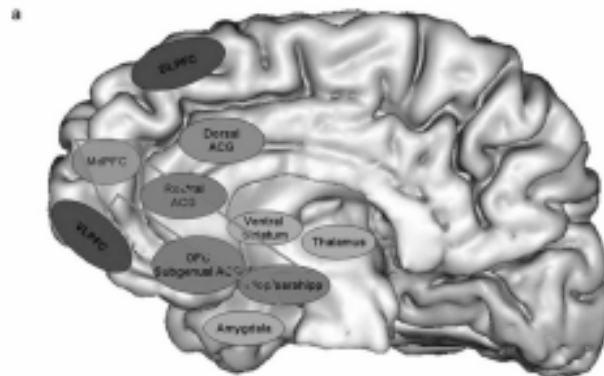


- 有意情绪调节
 - 掩饰愤怒
 - 表达抑制
 - 如：辛辛苦苦写的文章被批得体无完肤……
 - 使用食物、酒精回避
- 自动情绪调节
 - 注意的转移（3个月大的婴儿就会开始使用）
 - 无需意识决定、无需注意加工及有意控制
 - 具有行动指向的个体更快地从压力情境的负性情绪中恢复（Kooze et al, 2007）
 - 极端社会排斥情景中的阿Q精神（DeWall et al 2011）
 - 有效降低个体的愤怒情绪（Mauss et al, 2006）

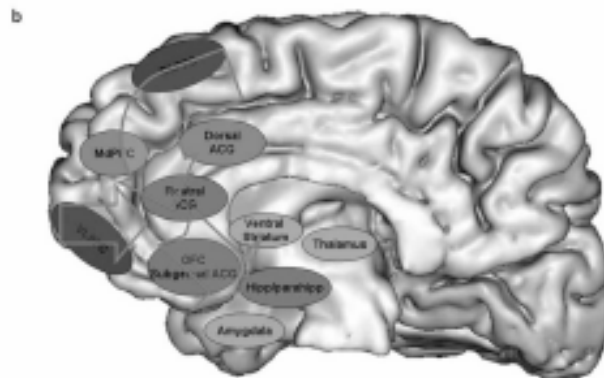
有意与自动情绪调节的脑功能研究



- 有意情绪调节
 - 腹侧前额叶
- 自动情绪调节
 - 内侧前额叶
 - 前扣带回双侧的膝下勾回、双侧前额叶、前扣带回的左喙、双侧背腹侧前额叶、前扣带回背侧中线、海马以及海马旁回 (Phillips et al, 2008)



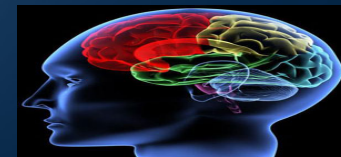
Orientation/Emotion Identification
Automatic Emotion Regulation
Voluntary Emotion Regulation
Regions Implicated in Both Automatic and Voluntary Emotion Regulation



Orientation/Emotion Identification
Automatic Emotion Regulation
Voluntary Emotion Regulation
Regions Implicated in Both Automatic and Voluntary Emotion Regulation

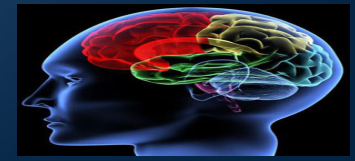
Figure 1.
Neural model of emotion regulation illustrating neural systems implicated in voluntary and automatic subprocesses of emotion regulation. (a) Feedforward pathway: medial prefrontal cortical system, including the OFC, subgenual ACG, rostral ACG, hippocampus and parahippocampus and MIPFC. (b) Feedback pathway: lateral prefrontal cortical system, including DLPFC and VLPFC. DLPFC, dorsolateral prefrontal cortex; MIPFC, dorsomedial prefrontal cortex; ACG, anterior cingulate gyrus; VLPFC, ventrolateral prefrontal cortex; OFC, orbital frontal cortex; hipp/parahip, hippocampus-parahippocampus region.

情绪调节的自适应与适应不良

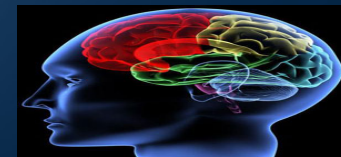


- 自适应

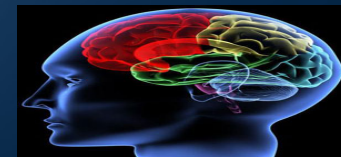
- 允许一个人在自己的环境中成功的功能（ Bridges et al, 2004 ）
- 面临一种艰难的情绪体验时，能够相当克制这种艰难的情绪体验而继续从事目的的行为（ Gratz & Roemer , 2004 ）, 同时允许情绪体验按照常规发展（ Whelton, 2004 ）
- 情绪觉察、情绪接纳、情绪调节策略
- 情绪接纳
 - 不按个人道德标准评定所遇到的全部情绪，没有负面反应的情绪（ Chambers et al, 2009 ）
 - 避免压抑自己的情绪体验与表达，过分压抑会增加更严重的攻击行为的可能



- 适应不良
 - 面对一个不良的情绪进行调节时，无法控制情感体验充分参与在目标导向的行为中（Robertson et al, 2012）
 - 情绪觉醒与表达并不总是有用的
 - 情绪调节不足
 - 不能克服困难的情绪体验, 无法继续从事有目的的行为
 - 情绪调节过度
 - 使用情绪调节策略，努力阻止情感体验的展开
 - 可能会增加负性情绪、减少对攻击的抑制、减弱社会网络，从而变得更有攻击性（Robert et al, 2012）
 - 压抑自己的情绪与自我报告中体现的更大焦虑反应相关（Hofmann et al, 2009）

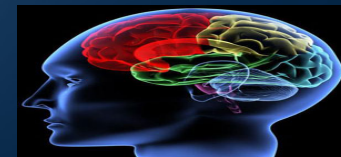


- 攻击：故意伤害对他本身并没有伤害的他人的任何**外显社会行为**（ Baron& Richardson , 1994 ）
- 从愤怒到攻击
 - 攻击行为在儿童中发生最早
 - 4-7个月
 - 坚决主张与攻击报复在婴儿时期经常出现（ Caplan et al, 1991 ）
 - 获得目标的工具性身体攻击在1-3岁婴儿身上经常出现（ Tremblay et al, 1996 ）

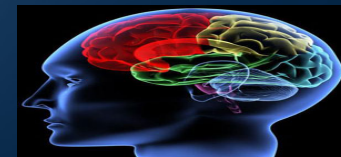


- 幼儿时期，1-3岁，更多的身体攻击性
 - 日托环境下，大约25%的蹒跚学步的孩子的互动包含某些身体攻击，如推、抢（ Tremblay，2000 ）
 - 没有严重到足够暴力的程度，更多地服从外部控制
 - 学前晚期和小学早期，身体攻击逐渐减弱，口头攻击和间接攻击开始增长（ Tremblay & Nagin 2005 ）
 - 外显行为不等同于内在情绪体验

过度愤怒与抑制



- Freud：不能压抑，换安全的方式发泄
- James：表现地生气就会更生气
- Straus: 情侣间恶语相向，越有可能发展成拳脚相加
 - 学生的问卷调查，观察他们父母的言语攻击、身体攻击的情况
 - 父母在面对问题时，会有效讨论问题么？
 - 他们彼此会恶语相向么？
 - 会彼此扔东西或者进行身体攻击么？
- 大喊大叫不能疏导情绪，反而会让你变得更愤怒

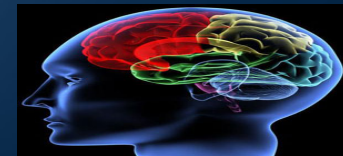


- Ebbesen的研究
 - 合同签三年，但一年就终止
 - 采访员工
 - 鼓励员工谈谈对公司的做法的不满
 - 用缓和的提问请员工描述一下公司的科技图书馆
 - 要求采访者填写自己对公司的敌意和愤怒程度
 - 刚才咆哮叫嚷的员工比刚刚描述公司图书馆的员工，对公司敌对情绪要大得多



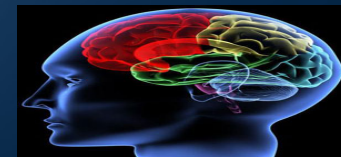
- Bushman的研究 (Bushman 2011)
 - 让大学生花20分钟时间玩一个或者轻松或激烈的游戏
 - 组间设计
 - 轻松的游戏
 - 在安静的海底世界畅游，寻找被掩埋的宝藏
 - 激烈的游戏
 - 派遣血腥僵尸
 - 对抗一个看不见的对手，赢了则可以大声责骂对方（被试总是赢）
 - 轻松的游戏组责骂声音比较小，时间也短

过度的愤怒与控制



- 减少愤怒的方法
 - 情绪管理ABC理论 (Ellis , 2005)
 - A : 诱发性事件 间接原因
 - B : 信念 直接原因
 - C : 后果

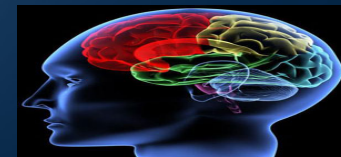
过度愤怒与控制



- 减少生气的诱因
 - 拥挤生活会形成的各种失望
- 改变信念——思维转换：澄清自己优先考虑的重点

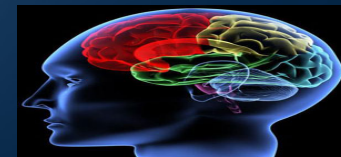
与自己信念不符，产生愤怒	虽然与自己信念不符，但可转换思维方式做出反应
别人应当像我对他们那样对待我，否则就无法忍受，我爆发愤怒他们就得接受	别人不以我对待他们的方式对待我，虽不喜欢但我可以忍受，同时告诉他们我的看法
我必须愤怒，直到获得我所要的东西，否则人们会讥讽我	为让他人接受我的观点，我可以用愤怒表达威慑，但这并非最佳方法
我必须表达愤怒，否则人们会觉得我是个弱者	我喜欢被尊重，但愤怒不是唯一获得尊重的办法

过度的愤怒与控制



- 减少愤怒的方法
 - 让思考过夜
 - 重新衡量当时的情景
 - 他/她是不是故意的？
 - 听听别人的建议
 - 具体罗列自己不满的原因，并准备好要对对方诉说的内容
 - 但如果需要解决问题，不可拖太久
 - 愤怒已经平息，对方却对此一无所知，会重犯同样的错误
 - 时过境迁，再纠结过去应当解决的问题，会被看成“小心眼”

过度的愤怒与控制



- 给对方留有时间表达他的观点
 - 既要表达自己的愤怒，也要理解他人的情绪，根据情况调整自己的做法

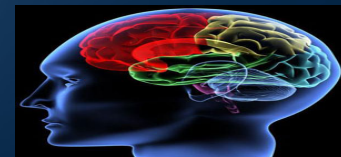
过度愤怒与控制



- 就事论事，不要侮辱人格
 - 易怒—> 夸大其辞—>人身攻击—>矛盾升级

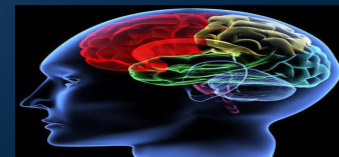
针对问题	夸大其辞
请不要打断我	你从来都不让别人说话
你将一切都搞乱了	反正是别人来收拾烂摊子
你没跟我说就做这个了	你在背后搞小动作
你说这个令我很不高兴	你不过是个可怜的笨蛋

过度愤怒与控制



- 尽量减少谴责
 - 谴责会增加对方的防御，并进行反攻，从而使矛盾升级

过度愤怒与控制



- 善于转移目标
 - 用一些安全的方式发泄愤怒
 - 拉远与经常惹你生气的人的距离

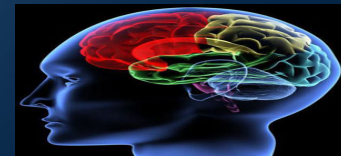


- 愤怒反应过度控制悖论
 - Megargee, 1966 最早关注过度控制愤怒的人之一
 - 失去控制或过度控制都有可能导致犯罪
 - 两种暴力犯罪人格类型
 - 不加克制地攻击型
 - » 冲动与弱抑制
 - 长期过度控制型
 - » 过度抑制
 - » 愤怒唤醒的建立
 - Blackburn, 1971 & Lang, 1987
 - 严重暴力犯罪的成年人 vs. 温和的袭击者
 - 前期犯罪史少、敌意测量得分低

过度愤怒与控制

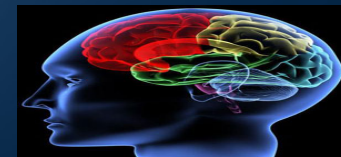


- Blackburn再将过度控制个体分类
 - 从众型
 - 否认体验到愤怒
 - 抑制型
 - 强烈的愤怒体验
 - 但表达愤怒有巨大困难
 - 避免互动和报告抑郁情绪
- 无论爆发还是抑制，都是处理愤怒的不当方式
 - 愤怒爆发
 - 人际关系恶性循环
 - 拉仇恨
 - 自我形象变得荒唐
 - 愤怒抑制
 - 对心血管不利
 - 自我形象：可以任意欺负而不必在意的人
 - 在不适当的时候爆发出来

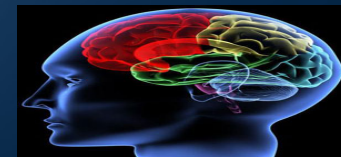


- 讨论：
 - 你有没有感到特别愤怒的时候？你是怎么管理自己的愤怒情绪的呢？请点击举手发言。

其他趋避行为的情绪基础



- 趋向行为
 - 攻击行为
 - 成瘾
- 逃避行为
 - 焦虑与恐惧都会产生逃避行为
 - 焦虑
 - 紧张，不愉快的期待
 - 发生在事件来临之前，程度严重可以转变为惊恐



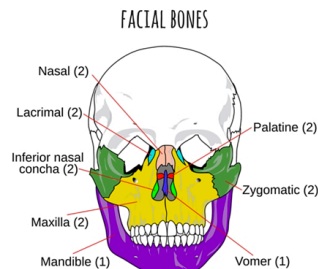
- 面众恐惧
 - 个人面对两人以上的听众或者观众进行陈述性交流、伴有思考的发言、回答问题、示教、演讲、面试、办事时，个体由于缺乏相应的实践经验、应对能力、相关知识和技能而表现出的以担心、紧张、焦虑、害怕为基本特质能够的情绪反应状态。
 - 克服方法
 - 改变自己的认知偏差和不恰当的自我评价（王洪礼，2013）

面众恐惧个体对脸部表情的脸部肌电反应



- **Lecture12_reading paper1_Facial reactions to facial expressions in subjects high and low in public speaking fear (ULF DIMBERG and LEIF CHRISTMANSON , 1991)**
- **筛选量表：the Public Report of Confidence as a Speaker (PRCS) questionnaire**
- 15个高分的被试（ high fear group ）, 15个低分的被试（low fear group）
- 两个肌电电极：皱眉肌（ C ） vs. 眼轮匝肌（ Z ）

Head and Neck Anatomy



面众恐惧个体对脸部表情的脸部肌电反应

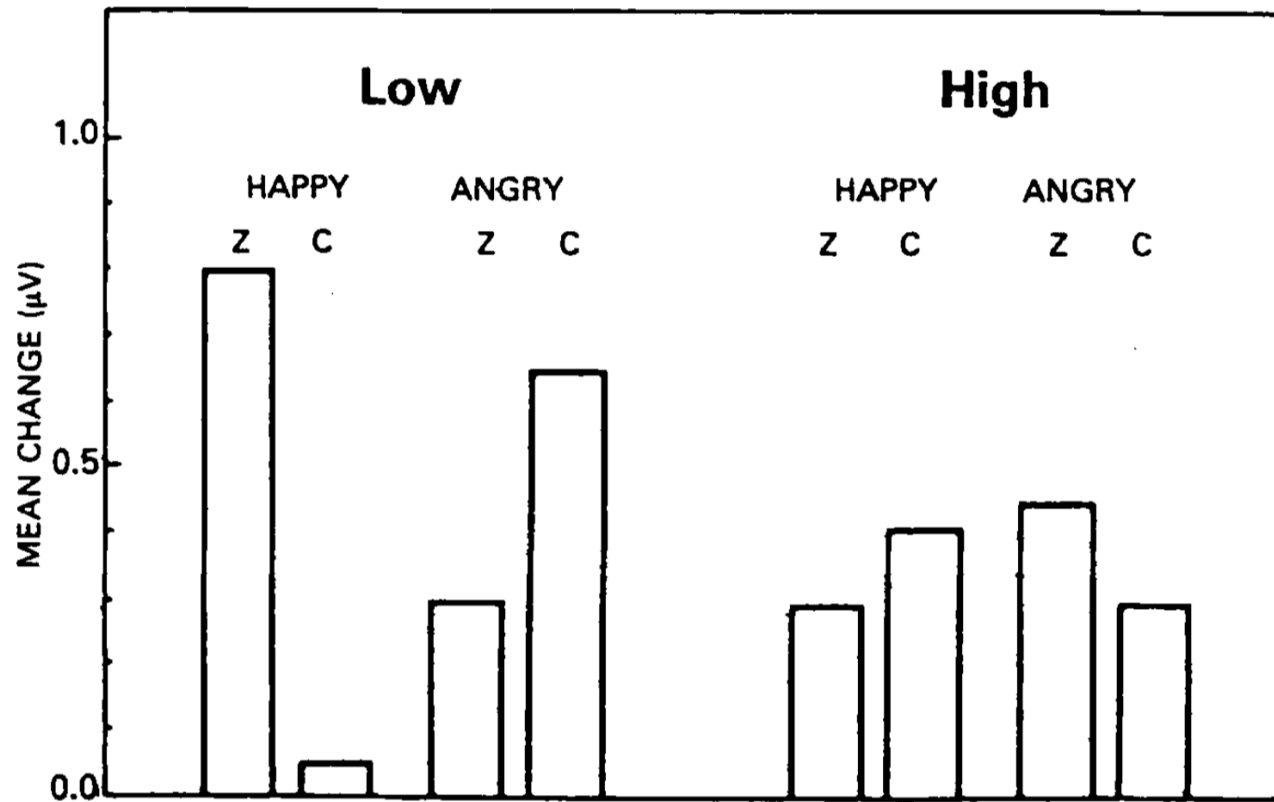
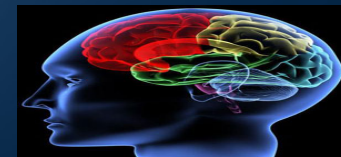


Fig. 1. The mean facial-EMG response in μV for zygomatic (Z) and corrugator (C) muscle regions for low- and high-fear subjects exposed to angry and happy faces.



- 羞怯
 - 面对新的社会环境/或意识到社会评价的情境中个体的紧张和不适的一种**性格特征**。
 - 羞怯是阻碍大学生人际交往的首要因素（伍育琪，1999）
 - 人际关系淡漠
 - 缺乏社会交流
 - 自我意识和自我保护能力低下（Henderson & Zimbardo, 1998）
- 羞怯与网络成瘾关系密切
 - 具有羞怯的人格特质的学生更容易出现网络成瘾现象（Yang & Tung, 2007）



- 情绪感染
 - 人们可以通过捕捉他人的情绪来感知周边人的情感变化，并由此产生类似的回应，这一交互过程被称为情绪感染。
 - 想象身处他人情景和模仿他人行为从而实现情绪感染（Hatfield et al, 1993）
 - 酒后吐真情
 - 清醒的女性会比清醒的男性更多真诚的微笑（嘴部与眼部周围肌肉的微笑）。
 - 但喝酒以后，性别组之间在真诚的微笑方面没有差别

简单情绪感染



- 简单情绪感染
 - 自动同步模仿他人表情、言语、姿势、行为并实现情绪聚合的无意识倾向
- 情绪感染发生与否，取决于观察者与表达者之间的关系
 - 越亲密，越容易发生（ Arizmendi , 2011 ）
 - 相似性越高，越容易发生（ Van Der Shalk et al, 2011 ）
- 简单情绪感染发生的条件
 - 模仿
 - 个体会在互动过程中持续地、同步地、自动地模仿他人的表情、声音、姿势、动作和行为
 - 反馈（镜像神经元）
 - 模仿激活自身神经活动，并以神经反馈的方式激活和影响个体的主观感受（ Hatfield et al, 1993 ）
 - 感染
 - 完成与他人的时时同步

网络舆情与情绪感染



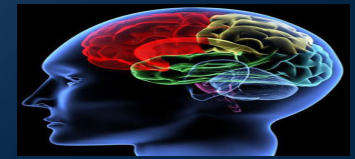
- 舆情
 - 舆论情况，是指在一定的社会空间内，围绕中介行社会事件的发生、发展和变化，作为主题的民众队作为课题的社会管理者及其政治取向产生和持有的社会政治态度。
- 网络舆情的六大要素
 - 网络、事件、网民、情感、传播互动、影响力
- 信息不对称性、非理性声音极易引发公众对立情绪，成为激化社会矛盾、酿成重大社会事件的导火索。



描写网络暴力的电影



网络暴力



- Lecture12_reading paper2_cyberbullying
- Caravita et al, 2016

Table 3
Study 1: Summary of ANOVA Indexes for Emotions as Dependent Variables.

	Anger		Fear		Sadness		Disgust		Blame		Shame		Anxiety		Despair	
	<i>F(df)</i>	η^2	<i>F(df)</i>	η^2	<i>F(df)</i>	η^2	<i>F(df)</i>	η^2	<i>F(df)</i>	η^2	<i>F(df)</i>	η^2	<i>F(df)</i>	η^2	<i>F(df)</i>	η^2
Video	81.979 [†] (3, 165)	.598	8.361 [†] (3, 168)	.130	6.568 [†] (3, 168)	.105	22.344 [†] (3, 165)	.289	.744 (3, 165)	.013	7.070 [†] (3, 165)	.114	1.268 (3, 165)	.023	5.519 [†] (3, 165)	.091
Being victim	1.859 (1, 55)	.033	2.166 (1, 56)	.037	0.102 (1, 56)	.002	0.774 (1, 55)	.014	0.085 (1, 55)	.002	0.541 (1, 55)	.010	0.164 (1, 55)	.003	0.083 (1, 55)	.002
Gender	0.029 (1, 55)	.001	0.033 (1, 56)	.001	0.327 (1, 56)	.006	0.001 (1, 55)	.000	0.240 (1, 55)	.004	1.385 (1, 55)	.025	0.000 (1, 55)	.000	0.129 (1, 55)	.002
Video x being victim	2.117 (3, 165)	.037	5.431 [†] (3, 168)	.088	2.553 [†] (3, 168)	.044	0.895 (3, 165)	.016	3.859 [†] (3, 165)	.066	0.886 (3, 165)	.016	1.107 (3, 165)	.020	0.716 (3, 165)	.013
Video x Gender	2.878 [†] (3, 165)	.050	0.472 (3, 168)	.008	0.797 (3, 168)	.014	0.843 (3, 165)	.015	1.227 (3, 165)	.022	0.503 (3, 165)	.009	0.472 (3, 165)	.009	2.043 (3, 165)	.036
Being victim x gender	0.230 (1, 55)	.004	0.249 (1, 56)	.004	0.238 (1, 56)	.004	0.071 (1, 55)	.001	0.163 (1, 55)	.003	0.986 (1, 55)	.018	0.094 (1, 55)	.002	7.507 [†] (1, 55)	.120
Video x being victim x gender	0.365 (3, 165)	.007	0.316 (3, 168)	.006	0.648 (3, 168)	.011	0.216 (3, 165)	.004	1.487 (3, 165)	.026	1.170 (3, 165)	.021	0.601 (3, 165)	.011	0.792 (3, 165)	.014

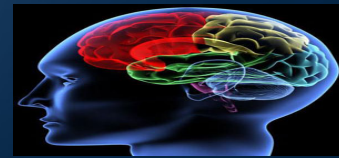
[†] $p < .10$.

* $p < .05$.

** $p < .01$.

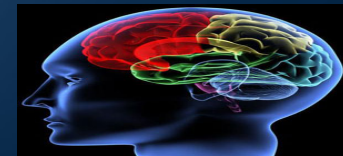
*** $p < .001$.

面对面的暴力视频→ 更高的愤怒; 网络暴力视频→ 更高的恐惧, 悲伤, 尤其是在曾经遭受过暴力欺凌的个体中



- 网络舆情中的正性情绪感染
 - 形成团结一致的群体效应
 - 正能量 vs. 鸡汤文
 - 负性情绪会诱发一些暴力行为
 - 偶尔吐槽 vs. 过激言论
- 群际情绪领域的研究
 - 群体性事件是复杂的群体行为，在群体性事件中伴随着认知评价和情绪体验
 - 认知因素
 - 情绪因素

小结



- 人为什么会有情绪？
 - 情绪的适应性作用体现在行为上
- 情绪与行为，谁先谁后？
 - 行为产生以后的情绪体验
 - 不能产生行为的患者
- 负性情绪如何调节？
 - 情绪调节
 - 缓解悲伤
 - 管理愤怒
- 其他趋避行为的情绪基础
 - 羞怯与焦虑
- 情绪感染与群体行为
 - 网络舆情与情绪感染

谢谢

