

# 第一次读书报告

——《Increasing Recognition of Happiness in Ambiguous Facial Expressions Reduces Anger and Aggressive Behavior》

## 一、研究背景

情绪的面部表情识别是社会交互中极其重要的因素,对他人情绪的检测能力不足可能会导致愤怒和攻击行为的发展和维持。Dodge (1993) 研究表明倾向于将模糊情绪表达解释为消极可能会导致潜在的攻击性行为; Nasby 等人 (1980) 表明有攻击性的人会将各种模糊的社交暗示解读为敌意 (the hostile-attribution bias), 也即攻击性个体对中性和模糊的面部表情解读比其他人更消极。当人们错误的归因他人的意图时便可能引发其敌意行为, 这是一种自我实现的预言, 可能会导致攻击性归因、期望和反应的恶性循环, 故情绪处理中的偏见可能会形成攻击行为发展和维持的重要组成部分。此外, 情绪处理中的偏见研究也可能对抑郁症药物的研发等有重要促进作用。因此, 本文试图通过实验操纵面部情绪识别中的偏差, 以阐明情绪识别在愤怒和攻击行为中可能发挥的作用。

## 二、研究方法

本文共包括三个实验, 通过基于反馈的训练 (feedback-based training, 实验一、二) 和视觉适应 (visual adaptation, 实验三) 两种不同的技术来修正情绪感知中的偏见, 以探究对模糊面部表情中的不同情绪识别与攻击性行为之间的关系。

### 2.1 实验一

本实验采用健康被试, 其材料是将 20 个表现出快乐/愤怒的男性面部生成原型合成图像, 并以此为端点, 生成 15 张等距的从明确快乐至明确愤怒的线性情绪图像序列, 中间是情感模糊的图像, 将其作为实验刺激。

本实验共包括基线 (baseline)、训练 (training) 和测试 (test) 三个阶段。其中基线和测试阶段相同, 被试需对呈现的面孔材料进行快乐/愤怒情绪迫选任务, 通过计算“快乐”反应的数量占总试验次数的比例, 简单确定一个平衡点估计值 (即在该平衡点上, 被试可能感到快乐或愤怒)。训练阶段是对被试平衡点面孔情绪识别的修正/保持过程, 被试被分为修正组 (modification) 和不变组 (control)。不变组的反馈基于其平衡点, 当其将平衡点以下的图像识别为快乐, 平衡点以上的图像识别为愤怒时则反馈为“正确”, 反之则为“错误”; 修正组是指将两张接近平衡点的被试原本分类为“愤怒”的面孔分类为“快乐”, 如图 2-1 所示。在测试阶段, 再次计算平衡点, 以确定该程序是否修正被试对模糊情绪表达的感知。被试在训练前后均需完成 STAXI-2 (愤怒状态) 和 PANAS (消极/积极情绪) 量表。

统计分析表明修正组出现了平衡点的偏移, 且在训练后报告的愤怒状态水平较低。结果表明情绪表达感知的实验修正改变了自我报告的攻击性情绪。

### 2.2 实验二

实验二采用具有高频率攻击行为的被试 (70%有犯罪前科), 材料和程序与实验一均相同。但为了验证其持久性, 本实验将训练时间持续到了 2 周, 每天持续实验并完成每日自我报告日记 (daily self-report diary)。

统计分析表明修正组出现了平衡点的偏移, 且在训练后显示出较低的员工评级攻击水平, 训练后 2 周的攻击性行为水平更低。结果表明情绪感知在愤怒和攻击行为中的因果作用。

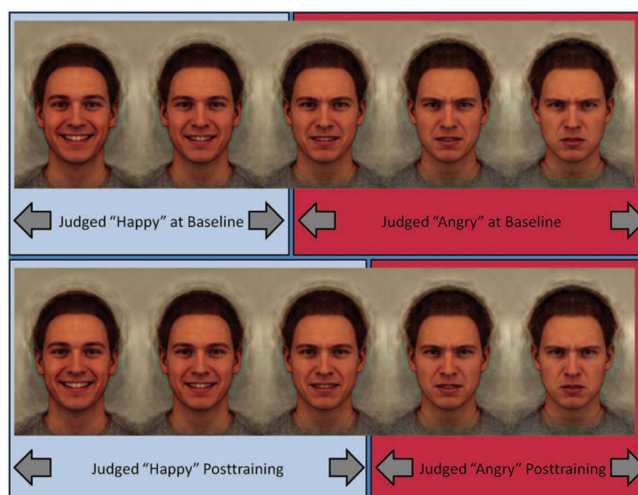


图 2-1 实验的刺激和设计说明

### 2.3 实验三

本实验采用健康被试，基线和测试阶段与实验一相同，但训练阶段改成 2-back memory task，适应组每张脸均为愤怒表情，不适应组为 50%愤怒 50%快乐。

统计分析表明适应组出现了平衡点的偏移，且在训练后报告的愤怒状态水平较低。结果表明两种不同机制修改模糊表情的情绪识别均会对愤怒产生类似的主观影响。

## 三、结论

本实验通过显式反馈和视觉适应两种不同的机制分别来实现对模糊面孔情绪识别为快乐而非愤怒的情绪感知，发现这种感知变化会导致健康成年人和高危青年减少自我报告的愤怒和攻击行为，也减少了高危青年独立评定的攻击行为。本实验证明了情绪处理在愤怒和攻击性行为的维持中起着因果作用。

## 四、我的评述

本文用两种完全不同的机制来操纵情绪感知，结果有力表明对情绪面部表情的感知偏差在主观愤怒和攻击行为中起着因果作用。且该结果与最近关于抗抑郁药物如何产生效果的认知模型中描述的机制相似。此外，本文报道言实验结果与 Crick 和 Dodge（1994）的年轻人社会信息处理模型一致，本文操作对潜在威胁的模糊情感线索的感知似乎影响的是外部和内部线索编码或这些线索的解释和心理表征阶段。

但本文在操纵模糊面孔情绪感知时，采用的是 STAXI-2 和 PANAS 量表，测量被试的愤怒状态和消极积极情绪状态，结果仅能表明本实验的操控能够降低实验组被试的愤怒状态，但并未设计实验或量表来证明被试的攻击行为是降低还是升高，仅凭经验或是前人研究并无法直接证明加强模糊面孔情绪感知为快乐情绪能降低攻击性行为。此外，本文仅是简单将被试感知为快乐的面孔次数与总试验次数的比例认定为平衡点，并使修正组的平衡点向“愤怒”方向平移，在训练时将被试平衡点附近原本认知为“愤怒”的情绪纠正为“快乐”，以此来验证本文观点，但也应将设计使修正组的平衡点向“快乐”方向平移，在训练时将被试平衡点附近原本认知为“快乐”的情绪纠正为“愤怒”，这样才能够直接验证其对称操作的结论（被试将模糊面孔识别为愤怒会增加愤怒状态和潜在的攻击行为）。

最后，本文的实验与现实社会交互中各种复杂场景相距甚远，或许未来可以设计更社会更贴近生活化的场景和实验，为人类研制抗抑郁症药物提供有力的支持。