

選擇對暴力說不

文／王秀園(心理諮商顧問)

每次發生校園霸凌事件、情緒失控殺人的社會新聞，暴力電玩就會被拿出來探討、指控一番，彷彿「它」就是幕後唆使人。到底暴力電玩在這些事件裡有沒有參一腳？或只是代罪羔羊，被污名化？

暴力畫面刺激模仿行為

1961年，在美國史丹佛大學(Stanford University)任教的心理學教授班都拉(Albert Bandura)，曾與研究夥伴召集72名幼稚園小朋友從事實驗。

一個個小朋友分別被帶進遊戲室，學習如何用馬鈴薯圖章印製卡片。當小朋友專注學習時，一位研究人員大搖大擺走進遊戲室的另一角落，實驗安排兩種情境，一是研究人員安靜坐下組合桌上玩具；二是對一個5呎高的充氣小丑又吼又叫、又踢又踹。

十分鐘過後，小朋友被領到第二個遊戲室，內有許多新奇好玩的玩具，他被告知可以自由選擇自己喜愛的玩具玩，才剛選定，還來不及玩，另一位研究人員馬上衝進遊戲室，宣告這些玩具是為其他小朋友準備的，他不可以玩。接著，這位小朋友就被帶到第三間遊戲室，裡面除了各種不同玩具，還有一個三呎高的充氣小丑。

聰明的看倌們應已猜到這個實驗結果，目睹研究人員對充氣小丑又踢又叫的小朋友，很明顯地將心中怨氣出在充氣小丑身上。往後實驗，不管將情境改成觀看影片還是親眼目睹，都得到相同結果。

虛擬電玩扮演暴力推手

因此班都拉總結：生活中，不管是親眼目睹，還是觀賞影片、動畫中的暴力行為，若沒

加以提醒、警告，都會不知不覺影響人們傾向於使用暴力來處理問題，因這些情境提供人們一個社交腳本(social scripts)。這個結論開啟往後探討電視、影片、電玩，對人們可能產生潛移默化的傳媒效應(media effect)。

暴力電玩對人們，尤其是對青少年，是否真能產生有暴力傾向的影響力？還是，班都拉一番話所產生的傳媒效應在作祟？

愛荷華大學(Iowa State University)有一對心理學界的父子檔堅泰教授(Douglas A. Gentile & J. Ronald Gentile)，在2008年針對2800名青年族群的電玩習慣展開調查，發現那些沉迷於暴力電玩的孩童與青少年，他們的認知與行為確實有較明顯的暴力傾向，尤其是八、九年級的青少年，他們對外在威脅不但有過度敏銳的解讀和反應，也很容易與老師起衝突。堅泰父子對實驗所做出的總結是：暴力電玩似乎扮演著教導暴力的角色。

萬物之靈應有智慧選擇

研究傳媒的學者傑肯斯(Henry Jenkins)也強調：純真的孩童缺乏明確的價值與道德觀，是最容易被影響的危險族群。當他們模仿電玩裡的行為施加在無辜者身上時，往往單純認為只是在玩樂，而不覺得這些是傷害行為。

暴力電玩，是所有暴力事件的幕後推手嗎？

如果暴力電玩能為自己發聲，肯定會說：號稱萬物之靈的人類，選擇權一直掌握在你們手中！關鍵在於懂得如何分辨現實與虛擬世界；更應有智慧慎選栽種在腦內的種籽，種豆得豆的原理，腦內世界亦同。至於暴力電玩本身，只能被選擇，卻沒有自我選擇、決定的自由呢！

