内疚情绪在博弈情境中对结果公平的影响

冯秋迪¹, 叶富豪², 张和云³, 许燕^{4*}

1. 上海政法学院警务学院, 上海 200701;

2. 司法部预防犯罪研究所, 北京 100035;

3. 上海政法学院政府管理学院, 上海 200701;

4. 北京师范大学心理学部, 北京100875

* 联系人, E-mail: xuyan@bnu.edu.cn

2020-01-05 收稿, 2020-01-22 修回, 2020-01-31 接受, 2020-02-11 网络版发表

上海市晨光计划(18CG69)和中国-上合基地科研学术项目(19SHJD032)资助

摘要 以往的理论和研究已经证明内疚情绪的道德性, 而且内疚情绪能够在人际交往中促进和维护社会公平. 在双人博弈中, 内疚个体常常会分配更多的资源给他们的受害者, 而留给自己更少的资源. 这种看似有偏向的分配结果实际上是在两人关系层面实现了公平, 起到了积极的人际作用. 然而, 在多人博弈情境中, 由于社会资源常常是有限的, 内疚个体如果补偿特定的受害者, 就意味着有可能要损害第三方的利益, 这样看似在两人关系层面的心理公平又引发了新的不公平结果. 本研究通过故事情境模拟法和博弈实验法考察了双人和3人博弈情境下内疚情绪对公平分配的不同影响. 结果发现, 3人博弈情境确实能反映出双人博弈不能发现的现象, 即无论内疚的分配者是否需要将一部分资源分配给自己, 他们都会通过“克扣”无辜的第三方来补偿他们的受害者. 这说明即使排除了自利因素的干扰, 内疚情绪仍然会在3人情境甚至多人情境中引发不公平分配结果.

关键词 内疚, 受害者, 第三方, 公平, 分配

内疚作为一种典型的道德情绪, 通常被认为会对社会公平产生积极影响^[1,2]. Haidt^[3]认为内疚作为一种自我意识类的道德情绪能够帮助人们监督和限制自己的行为. 个体对公平规则的违反常常诱发其产生负面的内疚情绪, 这种负面情绪让人痛苦, 并且让人想要改变不公平的现状^[3]. 因此, 内疚的负面情绪产生后往往引导内疚者牺牲自己的时间、金钱和精力去补偿他们的受害者, 从“对方损失”到“花费自己的资源弥补对方损失”, 这就是一个寻求公平的过程^[1]. 从进化心理学的视角看, 人们在漫长的历史中, 已经发展出一系列道德情绪, 比如愤怒、感激、内疚, 来促进劳动的分工与合作, 促进互惠与利他行为, 这些行为最终发展成了公平与正义^[4,5].

以上理论观点得到了一些实证研究的支持. 比如, 当企业中的员工获得的报酬超过其他同事(同时也超过自己应得的报酬)时, 内疚情绪会让他们在接下来的分配任务中表现得更加公平^[1]. 某些事故中的幸存者常常会对受难者产生内疚感, 而这种内疚感会促使他们关心和照顾受害者的家属, 甚至某些内疚的幸存者还会出现自杀行为^[6]. 高权力者也常常因其内疚感帮助低权力者, 反过来, 低权力者作为弱势群体也就有了一种可以实现自己目标的途径^[1]. 令人惊奇的是, 当内疚者无法对受害者实施一个补偿的行为, 他们可能会采用自我惩罚的方式让双方看上去具有“公平”的遭遇^[7,8]. 有的脑认知神经科学实验也存在间接的相关证据, 比如脑腹侧前额皮层受损的病人(对内疚情绪不敏

引用格式: 冯秋迪, 叶富豪, 张和云, 等. 内疚情绪在博弈情境中对结果公平的影响. 科学通报, 2020, 65: 1967–1974

Feng Q D, Ye Y H, Zhang H Y, et al. The effect of guilt on fairness in game situations (in Chinese). Chin Sci Bull, 2020, 65: 1967–1974, doi: 10.1360/TB-2019-0693

感)相比于正常人在独裁者博弈范式中作为“提议者”会做出更不公平的分配^[9],这可能说明内疚情绪的缺乏导致个体做出更不公平的决策。

综上,似乎内疚情绪是在维护社会公平,但是,跳出双人互动的模式我们会发现,内疚对社会公平的正面作用常常只出现在双人情境中,内疚所产生的补偿行为确实可以让互动的双方有一个更公平的结果。但是,如果纳入第三方甚至整个社会作为考察对象,内疚引发的补偿行为有时就会与真正意义上的社会公平相冲突。对受害者产生的内疚情绪会引发对受害者的补偿行为,比如内疚者可能会想尽办法弥补对方的损失,或者尽力挽回与对方的人际关系。如此,内疚者的各类补偿决策有时可能会不可避免地伤害其他个体或者群体的利益,因为内疚的情绪比较强烈,未必能照顾到内疚对象以外的各方利益,那么这种补偿内疚对象而损害其他人利益的行为本身就妨碍了社会公平^[2]。

de Hooge等人^[2]一系列的三方独裁者博弈实验的结果支持了这种解释,在他们实验中的被试被安排做有限资源的分配决策,即被试可以根据自己的意愿决定给各方接收者分配资源的数量。结果显示,接受了内疚情绪诱导的被试相比于控制组的被试,分配了更多的资源给受害者而分配了更少的资源给其他参与者。“独裁者博弈”是一个在实验经济学和社会心理学领域非常经典的实验范式,并且它常常用来探究公平、利他、自利以及社会传递等之间的联系。原版的独裁者博弈是一个双人交互的游戏,其中一名被试与另一名被试配对进行游戏是随机并且保密的,他们中的一名被试被选作资源分配者(资源可能是一些钱或者代币),而另一名被试则是资源分配的接收者。接收者对分配结果不能有任何异议,也不能对分配结果施加任何影响。通常情况下“独裁者”都会分配更多的资源给自己,而分配更少的资源给对方。因为人都具有自利的行为动机,但是通常独裁者也不会让分配的结果看上去过于悬殊,因为明显违背公平原则也会让人存在道德压力。这样一来,“独裁者”进行决策的时候,往往需要权衡利弊,以往的研究常常把独裁者分配给自己的数量与分配给对方的数量之差作为不公平程度的指标^[10,11]。在这套范式的背景下,如果“独裁者”事先对另一名接收者怀有内疚的情绪,那么他/她可能会分配给受害者更多的资源作为补偿,因为这个行为确实能够非常方便和有效地减少由内疚带来的痛苦。在这个基础之上 de Hooge等人^[2]设计了一个三方独裁者博弈范式,用来

探究内疚的情绪对分配数额的影响(其中包括分配给受害者、非受害者以及自己的数量)。他们发现,内疚的“独裁者”增加分配给受害者的资源,竟然通过减少分配给非受害者的资源,而不是通过减少分配给自己的资源。

虽然de Hooge与同事们的研究目的是揭露内疚情绪的阴暗面(自利性),而非探究它与社会公平之间的关系,但其研究结果可能暗示了内疚情绪可能会导致不公平的资源分配行为。然而,严格地说,他们的三方独裁者博弈范式不能有效和严谨地推导出这个结论。在de Hooge的研究中,分配者除了需要将一部分社会资源分配给其他两位接收者以外,还要将另一部分分配给自己,这就造成了一个非常复杂的三方博弈局面,他们不仅仅要考虑补偿受害者的问题,还要考虑自己是否得到了应得的平均数。研究结果发现,内疚的独裁者倾向于保持自己应有的数额,牺牲他人应有的数额来补偿受害者,这样的分配结果不能被判断为只是由内疚情绪导致的。因为它更可能是本能的自利动机造成的,所以de Hooge的研究不能直接证明内疚情绪在3人情境下对公平分配的负面影响。为了排除自利因素对分配行为的干扰,Feng等人^[12]将三方独裁者博弈的范式做了进一步的修改:被试被安排分配一些资源给受害者和非受害者,但是他们不需要分配任何资源给自己,用来代替这一环节的方案是,分配者将得到一份固定数额的资源作为劳动报酬。通过这样的实验处理来直接探究内疚情绪在3人情境中对分配公平的影响,结果发现,即使不考虑自己的物质利益,内疚个体仍然会牺牲无辜第三方的资源去补偿他们自己的受害者,而这种行为直接导致了多人层面的不公平分配结果。

那么,内疚情绪与社会公平之间的关系究竟是怎样的?它们之间的关系是否因为参与者的人数变化会呈现截然相反的结果?本研究通过故事情境模拟法和博弈实验法两种实验范式共同探究内疚情绪对分配公平的影响,这两种实验范式都系统地设置了双人组、3人组和3人非参与组,三组被试的分配行为将被进行全面的对比。研究假设:3人博弈情境确实能反映出双人博弈不能发现的现象,即无论内疚的分配者是否需要将一部分资源分配给自己,他们都会通过“克扣”无辜的第三方来补偿他们的受害者。说明即使排除了自利因素的干扰,内疚情绪仍然会在3人情境甚至多人情境中引发不公平的分配结果。

1 实验1: 内疚情绪对分配意向的影响

1.1 研究目的

通过以虚拟故事为基础的情境想象实验, 探索在不同博弈情境下内疚情绪对公平分配意向的影响。

1.2 研究对象

在校园论坛招募北京市大学生600人(女生300人, 男生300人, 平均年龄21.53岁, 标准差2.34), 所有被试在实验开始前签署实验知情同意书, 在平衡性别因素的前提下被随机分配到6个组中(内疚双人组、内疚3人组、内疚3人非参与组、控制情绪双人组、控制情绪3人组、控制情绪3人非参与组)。

1.3 材料和方法

这是一个2(内疚情绪: 内疚组vs.控制组) $\times$ 3(博弈情境: 双人组、3人组、3人非参与组)的两因素被试间设计。内疚组的被试阅读的虚拟故事中含有一个合作任务失败的情节, 并且失败的责任在于被试, 而失败的后果由对方承担; 控制组中的被试阅读的虚拟故事中含有一个类似的合作任务, 但任务的结果是成功了。本研究的因变量是被试报告的分配给每一个人的资金数额。

本研究是一个基于虚拟故事的情境实验, 包含3个环节: (1) 情绪诱发环节, 所有的被试阅读指导语, 并且代入第一人称视角阅读故事, 想象自己就是故事中的主人公; (2) 分配环节, 所有的被试报告自己的分配方案; (3) 操作检验环节, 所有的被试报告自己的情绪水平。这些步骤详细如下。

(1) 情绪诱发环节。指导语: “亲爱的同学, 您好, 欢迎参与社会心理学研究。现在, 您有5 min的时间阅读下述漫画中的故事, 请您将自己想象成故事中的主人公, 把漫画中的故事想象成您过去真实发生过的经历, 然后回答故事之后的问题。”

漫画故事内容: “本学期某一门课程在期末的时候需要提交期末论文, 每两名同学为一组, 我和A君论文写作水平相当, 所以被分在了同一组。要求每组的两位同学针对课程各写一篇论文, 并且在对方的帮助下修改、完善后再提交论文, 课程的分数取决于上交论文的质量。本学期A君其他科目的分数都不错, 能否获得奖学金取决于这门课最后的成绩。”之后的漫画内容根据不同组别有所不同, 内疚组: “由于A君认真帮我修改论文, 检查出很多错误, 我的论文修改之后得到非常高

的分数。但是因为修改论文期间我还有几门辅修课的考试需要准备, 所以我把很多时间投入到了辅修课程的复习中, 没有尽全力帮A君修改论文, 他的论文中有几处明显的错误我没有发现, 结果A君这门课的成绩很低。A君最终也因为这门课成绩不理想, 与奖学金失之交臂。”控制组: “我察觉到A君对这门课很重视, 很下功夫, 意识到这门课对A君获得奖学金很重要, 所以在论文修改环节我也很仔细。最后成绩出来了, 我们都获得了一个不错的分数, A君也因此申请到了本学年的奖学金。”

(2) 分配环节。阅读完故事之后, 被试报告自己在分配任务中的决策意向。对于不同组的被试, 决策情境也不相同, 双人组分配任务: “新学期开始了, 下周就是A君的生日, 你预计这个月生活费能有200元的余额, 你打算给A君买个生日礼物, 同时也打算留一些钱给自己买些文具。请问, 你将如何规划这200元?” 3人组分配任务: “新学期开始了, 下周就是A君和B君(B君也是你的好朋友)的生日, 你预计这个月生活费能有300元的余额, 你打算给A君和B君买个生日礼物, 同时也打算留一些钱给自己买些文具。请问, 你将如何规划这300元?” 3人非参与组分配任务: “新学期开始了, 下周就是A君和B君(B君也是你的好朋友)的生日, 你预计这个月生活费能有200元的余额, 你打算给A君和B君买个生日礼物。请问, 你将如何规划这200元?”

(3) 操作检验环节。所有被试填写情绪自评问卷, 被试在问卷中报告自己在成绩出来之后对A君感到的内疚、失望、难过、害怕、愤怒以及不满的情绪水平, 7点计分, 1代表“完全不”, 7代表“非常”。

最后, 主试询问被试实验流程中是否有不明白之处, 并且向被试解释整个实验流程。

1.4 研究结果

(i) 操作检验。相比于控制组被试($M=2.25$, $SD=0.59$), 内疚组被试报告出更高的内疚水平($M=5.33$, $SD=1.55$), $t(598)=-32.10$, $P<0.001$, $d=-2.63$ 。并且, 内疚组被试报告出内疚的水平显著高于其他情绪水平 $t(599)>10.67$, $P<0.001$ 。其他的情绪水平高低在两组被试中差异不显著。因此, 本实验的操作是有效的。

(ii) 分配结果。T检验结果如图1所示, 双人博弈情境中, 内疚组被试分配给对方的资金数额($M=145.50$, $SD=21.06$)显著多于分配给自己的($M=54.50$, $SD=21.06$), $t(99)=30.40$, $P<0.001$, $d=4.34$, 也显著多于控制组被试分配给对方的资金数额($M=88.42$, $SD=16.55$),

图1 实验1中各组被试分配数额的平均数对比。(a) 双人组; (b) 3人组; (c) 3人非参与组。*, $P<0.05$; **, $P<0.01$; ***, $P<0.001$ 。误差棒代表95%的置信区间

Figure 1 Means comparison of resources allocated in each group in Experiment 1. (a) Two-party group; (b) three-party group; (c) three-party non-participating group. *, $P<0.05$; **, $P<0.01$; ***, $P<0.001$. Error bars: 95% CI

$t(198)=21.20$, $P<0.001$, 效应值 $d=3.03$ 。

3人博弈情境中, 内疚组被试分配给A君的资金数额($M=142.86$, $SD=36.68$)显著多于控制组被试分配给A君的资金数额($M=102.73$, $SD=16.81$), $t(198)=9.90$, $P<0.001$, 效应值 $d=4.71$ 。内疚组被试分配给B君的资金数额($M=58.64$, $SD=30.59$)显著少于控制组被试分配给B君的资金数额($M=95.50$, $SD=15.94$), $t(198)=-10.63$, $P<0.001$, 效应值 $d=-0.63$ 。而内疚组被试留给自己的资金数额($M=98.50$, $SD=25.41$)与控制组被试分配给自己的数额差异不显著($M=101.77$, $SD=12.41$), $t(198)=-1.15$, $P=0.125$ 。

3人非参与型博弈情境中, 内疚组被试分配给A君的资金数额($M=136.40$, $SD=15.53$)显著多于控制组被试分配给A君的资金数额($M=104.78$, $SD=5.17$), $t(99)=19.23$, $P<0.001$, $d=2.75$ 。内疚组被试分配给B君的资金数额($M=63.60$, $SD=15.53$)显著小于控制组被试分配给B君的资金数额($M=95.23$, $SD=5.17$), $t(99)=-19.23$, $P<0.001$, $d=-2.75$ 。

2 实验2: 内疚情绪对分配行为的影响

2.1 研究目的

为了得到外部效度更高的研究结果, 通过实验室实验探索在不同情境下内疚情绪对分配行为的影响。

2.2 研究对象

通过校园论坛招募北京市大学生180人, 女生90人, 男生90人(平均年龄20.67岁, 标准差1.48)所有被试在实验开始前签署实验知情同意书, 在平衡性别因素的前提下被随机分配到6个组中(内疚双人组、内疚3人

组、内疚3人非参与组、控制情绪双人组、控制情绪3人组、控制情绪3人非参与组)。为了保证匿名性和避免社会赞许效应, 每一轮完整的实验只有一名真被试, 而其他与之同时进行实验的参与者均为实验同盟/假被试。

2.3 材料和方法

和实验1相类似, 这也是一个2(内疚情绪: 内疚组 vs. 控制组)×3(博弈情境: 双人组、3人组、3人非参与组)的两因素被试间设计。不同的是本实验采用真实的博弈场景, 包含3个环节: (1) 情绪诱发环节, 所有的被试完成一个合作任务, 合作任务中被试会拥有一名队友(也就是本环节的内疚对象/受害者); (2) 分配环节, 所有的被试在独立的空间内自由地决策, 对有限的资源进行分配; (3) 操作检验环节, 所有的被试报告自己的情绪水平。这些步骤详细如下。

在每一轮实验中, 被试坐在单独的小隔间里。在实验期间, 他们被告知要完成一系列的任务, 并且在任务中赚取游戏币, 这些游戏币会在任务结束之后用来进行一场称为“德州扑克”的赌博游戏; 并且在实验结束之后, 被试可以将自己获得的全部游戏币兑现。但事实上这场赌博游戏不存在, 这只是给所有被试制造一个预期, 使得他们有赚取游戏币的动机。

(i) 情绪诱发环节。实验指导语阅读完毕, 被试开始进行“合作任务”(合作任务范式用于诱发内疚情绪, 最早由Reitsma-van等人^[13]2007年使用)。这是一个分上半场和下半场的任务, 参与者应该尽可能多在任务中赢得游戏币, 用于后续的其他游戏。合作任务虽然隔离进行, 但是被试所使用的计算机是网上联机的, 被试被告知存在一位同伴。在上半场, 被试需要回答9个问题,

这些问题要求被试数出屏幕中特定范畴的单词数量, 9道题过后屏幕中会出现正确率的反馈。如果被试与同伴的正确率高于60%, 则上半场胜利, 上半场胜利的奖励是被试获得100元游戏币(游戏币可以兑换成现金)。下半场是回答另外9道题, 9道题过后如果被试与同伴的正确率高于60%, 则下半场胜利, 下半场胜利的奖励是同伴获得100元游戏币。事实上, 这些题极具迷惑性, 被试很难确定自己答对还是答错, 被试收到的答题反馈与其所在分组相对应, 内疚组收到的反馈: “上半场胜利, 下半场被试成绩太差导致失败。” 而控制组收到的反馈: “上半场和下半场均胜利。”

(ii) 分配环节. 合作任务完成之后, 被试进入独裁者博弈游戏任务, 为了观测被试在进行游戏币分配时所做决策的不公平程度, 每一位被试会通过一个转盘游戏被告知自己是分配资源的独裁者, 这个转盘游戏的目的是让分配任务中身份角色的确定看上去是随机的。其中, 双人组的被试作为资源分配者需要将200元游戏币分配给自己和之前合作任务中的同伴。3人组的被试需要将300元游戏币分配给自己和另外两名被试(其中一名是之前的同伴)。3人非参与组的被试则不需要将游戏币分配给自己, 而只需要将200块游戏币分配给另外两名被试即可, 被试作为分配者会自动获得100元游戏币作为酬劳。需要说明的是独裁者博弈游戏中分配者的决定是不能被拒绝或驳回的, 并且为了避免给被试带来不必要的社会压力, 该环节所有的假被试(也就是资源的接收者)不知道分配总额, 也不清楚别人得到的数额, 只知道自己获得的分配数。并且, 3人组的资源接收者也不知道谁是分配者。

(iii) 操作检验环节. 所有被试填写情绪自评问卷, 被试在问卷中报告自己在合作任务之后对队友感到的

内疚、失望、难过、害怕、愤怒以及不满的情绪水平, 7点计分, 1代表“完全不”, 7代表“非常”。

最后, 主试询问被试实验流程中是否有不明白之处, 并且向被试解释整个实验流程中所有虚假的设定。

2.4 研究结果

(i) 操作检验. 相比于控制组被试($M=1.93$, $SD=0.85$), 内疚组被试报告出更高的内疚水平($M=5.67$, $SD=1.78$), $t(178)=-17.89$, $P<0.001$, $d=-2.70$ 。并且, 内疚组被试报告出内疚的水平显著高于其他情绪水平 $t(179)>9.74$, $P_s<0.001$ 。其他的情绪水平高低在两组被试中差异不显著。因此, 本实验的操作是有效的。

(ii) 分配结果. T 检验结果如图2所示, 双人博弈情境中, 内疚组被试分配给对方游戏币的数量($M=134.67$, $SD=11.37$)显著多于分配给自己的数量($M=65.33$, $SD=11.37$), $t(29)=16.71$, $P<0.001$, $d=6.20$, 也显著多于控制组被试分配给对方游戏币的数量($M=97.17$, $SD=7.90$), $t(58)=14.84$, $P<0.001$, $d=3.90$ 。而控制组被试分配给对方游戏币的数量与分配给自己的数量差异不显著($M=102.83$, $SD=7.90$), $t(29)=-1.97$, $P=0.059$ 。

3人博弈情境中, 内疚组被试分配给受害者游戏币的数量($M=136.57$, $SD=23.97$)显著多于控制组被试分配给对方游戏币的数量($M=111.73$, $SD=16.81$), $t(58)=4.65$, $P<0.001$, $d=1.22$ 。内疚组被试分配给非受害者游戏币的数量($M=61.73$, $SD=31.59$)显著少于控制组被试分配给非受害者游戏币的数量($M=83.60$, $SD=32.39$), $t(58)=-2.65$, $P=0.010$, $d=-0.70$ 。而内疚组被试分配给自己游戏币的数量($M=101.70$, $SD=16.91$)与控制组被试分配给自己的数量差异不显著($M=104.67$, $SD=16.39$), $t(58)=-0.69$, $P=0.493$ 。

图2 实验2中各组被试分配数额的平均数对比。(a) 双人组; (b) 3人组; (c) 3人非参与组。*, $P<0.05$; **, $P<0.01$; ***, $P<0.001$ 。误差棒代表95%的置信区间

Figure 2 Means comparison of resources allocated in each group in Experiment 2. (a) Two-party group; (b) three-party group; (c) three-party non-participating group. *, $P<0.05$; **, $P<0.01$; ***, $P<0.001$. Error bars: 95% CI

3人非参与型博弈情境中,内疚组被试分配给受害者的资金数额($M=140.80$, $SD=16.89$)显著多于控制组被试分配给受害者的资金数额($M=102.30$, $SD=11.36$), $t(58)=10.19$, $P<0.001$, $d=2.72$. 内疚组被试分配给非受害者的资金数额($M=59.20$, $SD=16.89$)显著小于控制组被试分配给非受害者的资金数额($M=97.70$, $SD=11.36$), $t(58)=-10.19$, $P<0.001$, $d=-2.72$.

3 讨论

实验1通过故事情境模拟法初步地质疑了内疚情绪的公平性,通过实验1可以发现,将博弈范式中常用的双人情境改为3人情境的时候,内疚情绪的狭隘性得以展现.诚然,内疚者对内疚对象的补偿动机确实彰显了它的亲社会性和道德性,但是,这种补偿应该是理性的,并且无损第三方利益的.如果补偿对方是为了在两人的层面遵从社会公平原则,损害第三方利益则造成了新的不公平局面.那么作为道德情绪的内疚感,显然不是在任何情境下都表现得那么道德.这一结果在外部效度更高的实验2中依然显著.

从数据层面上看实验2的结果,3人组与3人非参与组的分配结果是相似的.只不过3人组中,被试留给自己的资源数量与平均水平相一致(100元游戏币),在3人非参与组中,实验程序直接给了被试100元游戏币作为酬劳而不需要被试参与接收自己所分配的资源.这两组中受害者与非受害者接收到的游戏币都具有显著的数额差异,所以即使3人非参与组屏蔽了被试自利动机的干扰,分配方案也没有显著的变化.结合实验1的结果可以看出,内疚情绪作为一种典型的道德情绪,在双人情境中会促使内疚者牺牲自己的资源来补偿受害者,虽然补偿行为影响了分配公平,但是这一结果对双方来说具有积极的人际作用,因为它从两人的关系层面上维系了公平原则.但是在3人情境中,内疚情绪会促使内疚者牺牲第三方的资源来补偿受害者,这个结果不仅影响了分配公平,并且损害了无辜第三方的利益,本该由内疚者付出的资源和成本,就这样转嫁给了无辜的非受害者.由此可见内疚情绪的不公平性在3人情境(甚至多人情境)中得以体现.

以上研究结果表明,在内疚情绪被诱发的情况下,个体会在随后的分配任务中利用分配权做出补偿受害者的分配行为,而这样的行为无论在双人情境还是在3人情境均存在.当分配任务中只有两名参与者时,内疚者只能牺牲自己的资源去弥补受害者.当分配任务有3

名参与者时,内疚者会“审时度势”地牺牲第三方的资源而非自己的资源,去“讨好”受害者.当3人分配任务中只有受害者和非受害者两名接收人,内疚者仍然还是会牺牲第三方的利益去补偿受害者,从而造成不公平的分配结果.可见,无论在双人情境还是3人情境,内疚情绪确实会对公平分配产生负面的影响.但是,这种影响在双人情境和3人情境中性质完全不同.双人情境的分配结果正如Baumeister等人^[1]指出,内疚情绪促进了社会公平和人际和谐,具有积极的社会效应;而3人情境的分配结果则如de Hooge等人^[2]揭示的那样,利用无辜第三方的利益做自己的替罪羊对受害者进行补偿,体现了内疚情绪自利的阴暗面;而3人非参与型情境的分配结果显示,即使实验将被试自己的物质利益因素剥离,内疚情绪对公平分配的不利影响仍然能被发现^[3].

冯秋迪等人^[14]认为,内疚是一种痛苦的负面情绪,这种情绪的出现即为了纠正行为上的偏差,具有适应意义,内疚的个体通过有偏向的分配来纠正之前对受害者的伤害,这种行为补偿可以达到降低内疚情绪的目的.从这个视角看,如何理解对受害者的伤害就显得十分关键,如果这种伤害被认为是违反了公平原则的伤害,那么具有补偿意义的行为就应该纠正不公平的现实,这可能便是双人情境中内疚情绪对公平分配的影响机制.然而,这一机制在3人情境中失效了,因为分配结果偏向于受害者直接导致另一个无辜的第三方利益受损,这显然不符合公平原则. Feng等人^[12]解释,内疚情绪被诱发时,可能带来对问题行为的不同解读.有的人倾向于认为伤害本身更重要,所以特定的受害人需要被补偿,而另一些人倾向于认为公平的原则更重要,所以在分配时更加注意分配结果的公平性.当然,大多数人两种认知可能都存在,只是两者的重要性因人而异,受到“道德基础”的调节.

本研究存在一些不足之处,比如实验1基于虚拟的故事情境,虽然能够短时间内收集到大量数据对结果进行初步分析,但是外部效度具有一定问题.内疚者可能没有真正地产生内疚的情绪,而是以旁观者的视角试图去推测或者共情主人公的感受.另外,在实验1中,被试分配的资源是自己的生活费而非社会公共资源,被试对这笔资源的分配方案具有绝对的自主权,所以被试在分配意向上不需要严格地遵守公平原则.实验2则无法避免被试会意识到自己的分配数额被实验记录从而产生社会赞许效应,这一点可能会对实验结果的

准确性造成一定负面影响。另外,两个实验都缺乏对个体差异变量的控制(比如家庭收入、社会经济地位或者消费观念),而这些变量对资源分配行为都可能存在影响。最后,两个实验都没有控制其他情绪(比如焦虑、后悔)对内疚情绪可能产生的影响。

本研究具有一定现实意义,比如在人事任免、学生录取、招标竞标和调薪分红等资源有限的领域,具有决定权的人一般都需要秉承公平、公正、公开的原则进行决策。然而,在决策过程中或者决策前如果他们对于处于竞争角色中的某一方存在内疚的情绪,可能很难保证结果的公平性。未来的研究可以针对这类问题

进行干预研究或者制度设计,尽量避免内疚或者其他情绪对社会公平产生负面影响。

4 结论

在双人博弈情境下,内疚情绪将促进内疚个体做出自我牺牲,补偿对方;在3人博弈情境下,内疚个体会“保护”好自己的资源,通过牺牲无辜第三方的利益,来补偿自己愧疚的受害者;在3人非参与型博弈情境下,内疚个体会直接“克扣”无辜的第三方来补偿他们的受害者。因此,在复杂的博弈环境下,内疚情绪未必会对社会公平产生积极影响。

参考文献

- 1 Baumeister R F, Stillwell A M, Heatherton T F. Guilt: An interpersonal approach. *Psychol Bull*, 1994, 115: 243–267
- 2 de Hooge I E, Nelissen R M A, Breugelmans S M, et al. What is moral about guilt? Acting “prosocially” at the disadvantage of others. *J Pers Soc Psychol*, 2011, 100: 462–473
- 3 Haidt J. The moral emotions. In: Davidson R J, Scherer K R, Goldsmith H H, eds. *Handbook of Affective Sciences*. Oxford: Oxford University Press, 2003. 852–870
- 4 Haidt J, Graham J. When morality opposes justice: Conservatives have moral intuitions that liberals may not recognize. *Soc Just Res*, 2007, 20: 98–116
- 5 Haidt J, Joseph C. Intuitive ethics: How innately prepared intuitions generate culturally variable virtues. *Daedalus*, 2004, 133: 55–66
- 6 Niederland W G. The problem of the survivor. *J Hillside Hosp*, 1961, 10: 233–247
- 7 Nelissen R M A. Guilt-induced self-punishment as a sign of remorse. *Soc Psychol Pers Sci*, 2012, 3: 139–144
- 8 Nelissen R M A, Zeelenberg M. When guilt evokes self-punishment: Evidence for the existence of a Dobby Effect. *Emotion*, 2009, 9: 118–122
- 9 Krajchich I, Adolphs R, Tranel D, et al. Economic games quantify diminished sense of guilt in patients with damage to the prefrontal cortex. *J Neurosci*, 2009, 29: 2188–2192
- 10 Cason T N, Mui V L. Social influence in the sequential dictator game. *J Math Psychol*, 1998, 42: 248–265
- 11 Bolton G E, Katok E, Zwick R. Dictator game giving: Rules of fairness versus acts of kindness. *Int J Game Theor*, 1998, 27: 269–299
- 12 Feng Q, Xu Y, Xu R, et al. Moral foundations tell us why guilt induces unfair allocation in multi-party interactions. *Asian J Soc Psychol*, 2017, 20: 191–200
- 13 Reitsma-van Rooijen M, Semin G R, Van Leeuwen E. The effect of linguistic abstraction on interpersonal distance. *Eur J Soc Psychol*, 2007, 37: 817–823
- 14 Feng Q D, Xu Y, Long Y Z, et al. Allocation of social resources “kidnapped” by the sense of renqing guilt (in Chinese). *J Beijing Norm Univ (Nat Sci)*, 2015, 51: 423–428 [冯秋迪, 许燕, 隆逸芝, 等. 人情愧疚感如何“心理绑架”公平的分配行为. 北京师范大学学报(自然科学版), 2015, 51: 423–428]

Summary for “内疚情绪在博弈情境中对结果公平的影响”

The effect of guilt on fairness in game situations

Qiudi Feng¹, Yonghao Ye², Heyun Zhang³ & Yan Xu^{4*}¹ School of Policing Studies, Shanghai University of Political Science and Law, Shanghai 200701, China;² Institute for Crime Prevention, Ministry of Justice, Beijing 100035, China;³ School of Government, Shanghai University of Political Science and Law, Shanghai 200701, China;⁴ School of Psychology, Beijing Normal University, Beijing 100875, China* Corresponding author, E-mail: xuyan@bnu.edu.cn

Past theories and studies have already proved the morality of guilt emotions, and have shown that guilt emotions could promote and maintain social fairness in interpersonal interactions and relationships. In a two-party dictator game, guilty individuals often allocate more resources to their victims, and leave themselves with fewer resources, because the bias distribution of the limited resources means a compensatory behavior to the victims afterwards. Obviously, the biased outcome of distribution actually achieves fairness at the level of a two-person relationship. However, in a multi-party dictator game, if guilty individuals intend to compensate their particular victims, their biased allocation behavior will harm the interests of the innocent third parties. Because the more given to victims from the limited resources as a compensatory behavior, the less resources remain for the innocent third parties. At a broader level of a three-person relationship, guilt emotion results in an unfair outcome, even though the fairness between the victim and the guilty allocator seems to be guaranteed.

In the current study, two experiments were designed accordingly to test the complicated and multidimensional effects of guilt on outcomes of allocation in different situations above. In Experiment 1, participants were arranged to report their allocation decisions after their reading a short story. While in Experiment 2, participants should take part in a dictator game and decide how to distribute limited resources after their finishing a cooperative task. In both experiments, participants were randomly assigned to either a two-party group or a three-party group, and they were randomly assigned to either a guilt group or a control group. The guilt emotion was induced by the short story in Experiment 1 and was induced by the cooperative task in Experiment 2. Results in both two experiments provided evidence that (1) in a two-party situation, the guilty distributors compensate their victims by giving them more resources and keeping fewer resources for themselves, while (2) in a three-party situation, regardless of whether the guilty distributors need to allocate some resources to themselves, the guilty distributors compensate their victims by taking advantage of the innocent third parties. These results show the implication of the complicated and multidimensional effects of guilt on social fairness, which may be neglected in previous researches.

guilt, victim, third party, fair, distributiondoi: [10.1360/TB-2019-0693](https://doi.org/10.1360/TB-2019-0693)