

社會困境與偏差行爲

張景然 (板橋法院觀護人)

現代社會生活中，人與人相互接觸和相互影響的機會越來越多，衝突和競爭也隨之頻繁，不論人類本性是酷愛和平抑或喜好殘殺，都不可避免的會遇到許多情境，必須在與他人合作或競爭之間做抉擇。所謂「團結力量大」、「衆志成城」是在說明與別人合作，彼此都能各蒙其利；而如果非競爭不可，也必須遵守君子之爭，不能暗箭傷人，即便盜亦有道，不能趕盡殺絕。

如此一來，這個社會雖然處處可見激烈的爭戰，也還存在著「遊戲規則」，各憑本事，逐鹿沙場。一個社會的道德標準、風俗習慣或行爲規範，構成了這一套「遊戲規則」。

犯罪或偏差行爲逾越了社會的道德規範，侵害到他人生命財產的安全，所以是社會遊戲規則的破壞者，必須受到懲罰，以免擾亂原本安定和諧的社會秩序。以「社會困境」(social dilemma)的理論來解釋，大多數的人都奉公守法的情況下，那些少數違紀犯法的人輕易就能破壞大家合作的協定，坐享眼前美好的成果，但假如每個人都去破壞團體規約，則誰也得不到好處，反而要承擔最壞的後果。

一、囚犯困境遊戲

Luce & Raiffa (1957) 最先以「囚犯困境遊戲」(prisoner's dilemma game, PD game) 來說明合作與競爭的情境中，個人的決定及其後果的關係。兩名嫌犯因爲共同犯案被警方隔離偵訊，刑責的輕重完全視兩人的供述而定(如下圖)。如果一人認罪(彼此競爭)，一人否認(彼此合作)，則認罪者可以立即無罪獲釋，否認的一方則判刑五年；如果兩

囚犯甲 囚犯乙	認罪 (彼此競爭)	否認 (彼此合作)
認罪 (彼此競爭)	3 3	5 0
否認 (彼此合作)	0 5	1 1

囚犯困境中個人決定與其刑責關係的矩陣

人都認罪，則各得到三年刑責；如果兩人均否認，則兩人都只判刑一年。因此這兩人到底要不要認罪就陷入一個兩難的困境了。

在這種合作——競爭的情境中，刑責的結構具有下列特性：

1. 個人的命運一方面決定於自己的選擇，另一方面也決定於他人的選擇。
2. 對個人而言，競爭(認罪)是優勢且對個人較爲理性的策略，因爲不管他人競爭或合作(否認)，自己選擇競爭必定此選擇合作有利。如果對方選擇合作，則自己得到的是無罪而非小量(一年)的刑責；如果對方選擇競爭，則自己得到的是中度(三年)而非最重(五年)的刑責。

3. 相反的，合作對個人而言是較爲不利且弱勢的策略，如果對方選擇合作，自己得到的是是一年刑責而非無罪；如果對方選擇競爭，則自己更成爲冤大頭，自己承擔最重(五年)刑責，對方無罪。

4. 然而唯有兩人都合作才是彼此最有利的後果，如果兩人都圖謀私利，選擇競爭，最後都是得到中度(三年)的刑責。

在上述情境中，個人必須決定他要選擇合

作來追求最大的共同利益（冒著承擔最壞結果的風險），或是要選擇競爭以保障最大的個人利益（承擔較小的風險），這就是「社會困境」的典型例子。

二、社會困境與偏差行為

許多青少年的偏差行為似乎都可以用這種模式來解釋，特別是那些很容易完成却不為道德規約所容許的事情，例如偷竊、作弊、鬥毆、飆車等行為，以下分別說明之。

- 乘人不備偷竊財物經常是輕易可以做到的，但是一般人受制於道德良心的約束不做雞鳴狗盜之徒，久而久之形成「君子」無端受害，「小人」不勞而獲。
- 班上同學用功讀書，憑努力得到不錯的成績，自己靠作弊可以獲得好名次，顯得一枝獨秀；但如果多數同學都作弊，不但分不出高下，更可能增加被發現的機會，最後考試無效，全體受罰。
- 仗恃好勇鬥狠的幫派朋友欺凌弱小或恐嚇勒索，可以滿足自己，為所欲為；但如果每個人都找來流氓、太保一較長短，誰也佔不到便宜，更可能一片殺伐之聲，人人自危。
- 常見三五青少年長髮披肩奇裝異服，呼朋引類肆無忌憚，社會的安定突顯（salience）出他們的特立獨行，滿足了他們與眾不同的想法；如果這樣的人多了，大家就不覺得稀奇，但社會已付出了風紀敗壞的代價。
- 大度路飆車固然過癮，飛馳於社區的「馬路英雄」更是出盡風頭，一般人規規矩矩建立起來的社會規範則為之破壞；試想有一天大家都意識到不論快車慢車，每個人發生車禍的機會一樣大，人人都飆車，則人人都是英雄，也都不是英雄。

今日我們社會的許多問題，也隱含著類似的本質。例如垃圾水源的污染、交通擁塞混亂、自然景觀遭到破壞，都是人們為了私利，甚至只是一時方便，選擇了不合作的行為。對個人而言，的確隨意丟棄垃圾、工廠排放廢水、

行車爭道搶先、濫墾濫葬濫採濫捕等行為，都能使自己的生活過得方便舒適，或是得到金錢財物等實質利益，可是一旦社會上大多數人都選擇這種競爭行為，勢將對團體生活造成莫大的殘害，這也就是現今我們社會垃圾四處泛濫、河川水源污染嚴重、交通秩序大亂、環境品質日益惡化的根源。

三、合作與競爭的決定因素

對偏差行為而言，合作是指遵守社會生活中人們相約成俗的行為規範，競爭則是破壞這些規範以滿足自己短時的私利。面對資源有限，生活環境日漸不良的情況，必須增加個人的合作行為，共同開創美好的生活空間。

Dawes(1980)認為可以從知識、道德(morality)和信任感三方面加以改善，現在分述於下：

1. 知識方面：很多人不能清楚知覺到社會困境的因果關係，只顧及自身立即的便利、舒適或一時之快，不能察覺長遠的未來及整個大環境都逐漸被腐蝕著。既然「囚犯困境」是個遊戲，不妨在遊戲中使更多人了解自身利害與團體利害的關係，這也正是古語所謂「犧牲小我，完成大我」的道理。

2. 道德方面：透過教育或學習的方式，使個人面對合作——競爭情境的時候，能有互助、合作、利他(altruism)的道德觀念，提醒自己多多為他人著想；貪圖一時的私利很可能會危害社會，最後也勢必會危及自身。

3. 信任感方面：包含社會成員彼此間的信任和成員對社會的信任兩方面。成員間彼此要能有充分溝通意見的機會(Wichman, 1970)，也要能夠有遵守規約的誠意，互相信任對方，自然能增加合作的行為。而即使免不了要競爭，社會也要提供公平競爭的環境，使努力的人都能得到相對的報償，不付出辛勞的人就沒有收穫。試問如果投機之風勝過辛勤工作，功利觀念取代道德標準，人人追逐名利都來不及，如何能為他人設想呢？

Dawes 也強調，人們之所以會選擇競爭行爲，一方面是怕他人會競爭，爲保護自己只好採取競爭策略；另一方面則是預期他人會合作，選擇競爭手段可以得到最大的個人利益。因此，增加合作行爲必須減輕個人的損失，降低競爭行爲，則必須降低個人決定選擇競爭時所得到的利益，亦即嚴格取締不法行爲，保障守法者的權利。當竊盜者難逃制裁，作弊者無一得逞，飆車者飽嘗苦果，亂丟垃圾必然受罰，違規駕駛隨即告發，污染環境不能倖免，則競爭行爲所須付出的代價增加，相對利益就會降低，即可有效減少個人的競爭行爲，增加合作守法的行爲。

主要參考資料

- Dawes, R.M. (1980) Social dilemma. Annual Review, 31, 169-193.
- Komorita, S.S. & Lapworth, C.W. (1982) Co-operative choice among individuals versus groups in an n-person dilemma situation. Journal of Personality and Social Psychology, 42, 487-496.
- Luce R.D. & Raiffa, H. (1957) Games & Decisions. New York: John Wiley.
- Wichman, H. (1970) Effects of isolation and communication on cooperation in a two-person game. Journal of Personality and Social Psychology, 16, 114-120.

印象最深刻的老師

高一時，我的導師是學校的校友，從師大畢業後回母校服務，由於年紀很輕，她喜歡和我們以朋友身分相處。她非常關心我們，常對我們說有問題一定要找她談，並且安排時間和我們一個一個單獨面談，若我們週記上的問題必須當面討論清楚，她就找時間約談我們，一點也不會抱怨太累。我想我從國小到目前，唯一碰見最年輕，也最認真負責並關心學生的好老師。（劉麗湘）

對當前學校輔導工作的觀感

周友新 國中輔導老師

每個學校的輔導工作的環境與推行的成效，可能不盡相同，就我的學校而言，八年來待在輔導室，對輔導工作的整個觀感，多屬負向的，何以至此，分析如下：

一、輔導室的功能並未完全發揮：原因：

1. 主管人員（主任、組長）的輔導專業與熱忱不夠，被動做例行工作。
2. 靜態的資料做的比動態的個案輔導多，本末倒置了。
3. 輔導原本就是需要耐心、耐力且容易挫折的工作，僅靠一己之力，效果不彰，在沒減課又兼導師之下，心力很有限。
4. 輔導工作的內容涵蓋學業、生活、生涯的輔導，工作的重點往往不易掌握的很恰當。
5. 輔導教師專業的層次，比一般教師高，在校內並未獲得認同。

二、與各處室的配合談何容易？輔導工作對於訓導工作與教務工作，應發揮專業性的支持，提升學校的教務與訓導的工作成效，然而這似乎是理想而已，原因：

1. 訓導處與輔導室，沒有發展出協調配合的慣例與默契往往各行其事，或彼此推脫責任。
2. 升學導向下，教務處祇關心，特優班與升學率，對於輔導室處理的違規犯紀的問題學生，往往缺乏關心重視，忽略其權益。
3. 校內個案會議召開困難，除輔導室成員，其他處室很少出席，顯示其他處室對輔導工作不予支持與重視。

儘管在輔導工作上未能獲得校內及自我的肯定，值得安慰的輔導室同仁的感情交流一向都是比別的處室好，畢竟都是學過心理學的，容易溝通，祇要肯同站一陣線，有朝一日，或許能向前跨進一些。