**复仇是甜的：报复具有增强情绪的效果**

一项新的研究表明，当一个人感到被排斥时，报复可以提升情绪。

当我们感到被排斥时，更有可能实施挑衅行为。以前的研究表明，正义感会驱使我们报复那些侵犯自己的人，而且这种行为还会激活神经奖励中心。但被排斥也可能导致更广泛的挑衅，甚至伤及无辜，所以这方面的研究中似乎还有很多问题亟待解决。在《人格和社会心理学杂志》（Journal of Personality and Social Psychology）的最新研究中，大卫·切斯特（David Chester）和内森·德沃尔（C. Nathan DeWall）检验了“社会排斥”这个观点：通过让我们感到受伤和孤立，社会排斥引发我们利用任何可用手段修复情绪的需求，其中包括通过伤害那些让我们受苦的人而获得满足。研究人员发现，挑衅确实是一种可行的情绪修复方法。

研究人员要求156名被试写一篇关于个人主题的文章，然后与其他人交换文章，以获得关于他们所写内容的反馈。一组被试收到恶意反馈（实际上由研究人员所写）：“我读过的最烂的文章之一”。被试有机会表达挑衅的象征性形式：收到恶意反馈时扎虚拟巫毒娃娃，切斯特和德沃尔在此前后测量情绪。这种行为确实修复了遭到拒绝的被试的情绪，修复后的情绪与收到良好反馈的被试相比难以区分。

但复仇可以提高我们的情绪并不意味着挑衅是为了寻求更好的心情。为了调查动机，研究人员接下来邀请154名被试来到实验室，并给他们一个药丸，告知药丸会提升他们对接下来的测试的思考。一些被试接着了解到药丸有一个特殊的副作用：一旦它发挥药效，被试的情绪会变得稳定（所有关于药丸的说法纯属虚构，它是一种惰性安慰剂）。

接下来，所有被试参加一个电脑游戏，他们需要和另外两个玩家来回传球。与“接受条件”组相比，“排斥条件”组会得到两个游戏玩家（实际上是预编程的计算机响应）的“冷肩”，他们只能接到30次传球中的3次。

游戏结束后，被试评价他们感受到的排斥，然后有机会在第二个游戏中对之前的玩家之一报仇。这个游戏是一个简单的反应比赛，每轮比赛中，反应慢的玩家总会收到耳机里噪音的惩罚。当被试更快时，他们可以调整对手遭受的噪音的强度，高达105分贝：一个手提钻或悬停100英尺的直升机的噪音强度。

大多数时候，遭受早期排斥的被试选择向对手（早些时候排斥他们的人）施加更大的噪音。但是对于之前已经被告知药丸具有稳定情绪的副作用的被试来说，则不是这样。在游戏之间的休息时间，这些被试被提醒药物已经完全激活，他们的情绪将保持一个小时。这些被试将噪音限制在没有遭受早期排斥的被试的较低水平。这不是说“情绪稳定”的被试不受冷落的影响：他们的排斥评级与其他被排斥的被试一样高。但是由于药丸，他们可能认为自己没有改善情绪的前景，因此抨击他人没有意义。

结果表明，即使看似无意义的挑衅也可以有目的，并产生期望的结果。虽然这项研究聚焦在排斥激发的挑衅，它可以解释在其他情况下，挑衅似乎是缓解坏情绪的合理路径。切斯特和德沃尔推测，“为了获得与报复性挑衅相关的积极影响，人们可能在日常生活中积极寻求挑衅”。他们建议我们考虑更好的选择：反思，冥想等。愤怒提供的是一种可悲的安慰，这是一种值得摆脱的习惯。

“Combating the Sting of Rejection With the Pleasure of Revenge: A New Look at How Emotion Shapes Aggression” by Chester, David S.; and DeWall, C. Nathan in Journal of Personality and Social Psychology. Published online November 3 2016 doi:10.1037/pspi0000080

**来源：NeuroscienceNews 封面：Jim Corwin 翻译：EON**