1. 研究背景及意义（附参考文献，不少于800字）
2. 国内外研究现状（文献综述，附参考文献，不少于1000字）

电车难题

道德困境是心理学家和伦理学家用于研究道德判断问题的常用方法，心理学家用其探究道德判断的影响因子，而伦理学家研究道德判断问题为其道德理论提供支持。相比之下，心理学家更关注于人类的道德判断“是什么”而不是“应该怎么样” (Greene, 2003)。“电车难题”就是一个这样的道德判断问题，它关注在何种情况下，伤害小部分人的利益以满足大部分人的利益是可以得到豁免的 (Foot, 1967)。原始的电车难题是一个单边选择问题，假设你看到一辆刹车坏了的有轨电车，即将撞上前方轨道上的五个人，而旁边的备用轨道上只有一个人，如果你什么都不做，五个人会被撞死。你手边有一个按钮，按下按钮，车会驶入备用轨道，只撞死一个人。你是否应该牺牲这一个人的生命而拯救另外五个人？

电车难题包括两种基本范式，一种是受测者扮演一个旁观者 (Thomson, 1985)，另一种是受测者扮演电车司机 (Foot, 1967)。两种范式各有其优点。第一种范式（旁观者）可以让受测者处于一个相对中立和疏离的态度，而不是身背电车司机的责任，想通过减少撞人的数量来保护电车不受损失 (Thomson, 1985)。而在第二种范式之中，受测者会有更强的情感体验，从而使这一理想实验拥有更强的可靠性 (Gold, Pulford, & Colman, 2014)。

道德决策双加工模型 Sun ron的研究

传统的

Vr

传统的电车难题是运用纸笔方式来施测，以获取被试的选择结果。现在，有学者运用虚拟现实技术来研究人在电车难题做出选择的影响因素。研究发现，当被试做出功利性决策（扳动摇杆，杀死1个人）时，会有更高的情感唤醒 (C. David Navarrete, 2012)。在这项研究中，研究者实时测量了被试的皮肤导电性变化以衡量其情绪唤醒，这是传统的纸笔测验无法做到的。总的来说，用虚拟现实技术进行电车问题研究，可以将纸币施策中的“道德判断”转换为被试的“道德行为”，使其具有更高的生态效度 (Kathryn B. Francis, 2016)。虚拟现实技术还能够调整实验中的各项指标，研究者通过调整VR电车实验中会被撞死的个体的性别，面部朝向，种族等指标，研究这些指标对个体做出选择的影响，这些特殊处理也是传统的纸笔测验所无法做到的 (Alexander Skulmowski, 2014)。而虚拟现实环境中，虽然呈现的人物模型并不是真实的人脸，但是还是可以给受测者足够的情绪刺激 (Xueni Pan, 2011)。相对于传统的纸笔测验而言，虚拟现实场景下的电车难题测验可以给被试更强的情绪体验 (Indrajeet Patil, 2014)。

有个很重要的综述

共情

道德相对主义

元认知