

# 情绪与视角对公平偏好的影响

赵芝怡

上海师范大学教育学院，上海

**摘要** | 公平是现在社会中重要的议题，本研究采用了最后通牒博弈范式来探究不同情绪和视角对于大学生公平偏好的影响，实验为3（情绪：愉快，无唤起，愤怒）\*3（视角：响应者无第三方，响应者有第三方，第三方）的被试间实验设计，结果发现情绪能显著影响结果公平的公平偏好，视角不能显著影响结果公平的公平偏好；情绪并不能影响意图公平的公平偏好。也就是说引发愤怒情绪会影响一个人结果公平偏好，但不影响意图公平偏好。

**关键词** | 公平偏好；情绪；视角

Copyright © 2021 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



## 1 引言

公平是人类永恒的主题之一，“公平偏好”（fairness preference）——指对他人利益的考虑以及对非物质利益的追求<sup>[1]</sup>，也可称为“不平等规避”（inequality aversion）。公平偏好可以使人在面对不公平提案时，产生拒绝这一行为。甚至有时候即使以自身的利益为代价，拒绝这一行为仍会发生，可以看出人们不仅仅是追逐自身利益的最大化，同时也是心系分配方案的公平性<sup>[2,3]</sup>。公平偏好一般分为两类，一种是分配的意图公平，另一种是分配的结果公平。

在研究公平偏好时，经常使用的范式有独裁者博弈（Dictator Game, DG）和最后通牒博弈（Ultimatum Game, UG）<sup>[4]</sup>。最后通牒博弈范式（Ultimatum Game, UG）是两位参加者分别扮演提议者（proposer）和响应者（responder）对一笔奖金进行分配。规则是提议者提出分配方案，响应者若接受则按照分配方案进行分配，若拒绝，则双方都得不到奖金。在经典UG的变式中，引入了第三方，在分配方案通过的基础上，第三方将损失一些个人利益对提议者进行处罚或是补偿响应者。而在DG范式中，响应者只能接受提议者的分配方案，不能拒绝，所以在研究响应者角度的研究，UG范式相比DG范式更适合。

传统的UG范式和第三方牺牲自己利益的改编版的UG范式,这两者事实上仍牵扯到了个人的利益,第三方仍身处博弈当中且很受分配动机的影响<sup>[5]</sup>。在梁嘉峰等人<sup>[5]</sup>的研究中,采用了UG变式即自身受益不会受到影响,行为研究发现不公平方案比公平方案引起了第三方更多的拒绝行为和更偏向负性的情绪体验,脑电研究表明,即使与自身收益无关,个体加工他人利益分配过程中的结果信息时会受到公平准则的影响。在Claudia等人<sup>[6]</sup>的研究中被试作为响应者和第三方的决策者进行改编的UG范式发现,即使当被试作为第三方(拒绝不公平交易自己的酬劳不会被影响)也会拒绝不公平交易时,只是在作为响应者进行拒绝时有更高的情绪唤起,可能有其他心理机制参与其中。

Yamagishi, Horita, Takagishi等人<sup>[7]</sup>的研究认为情绪促使行为上的拒绝。有研究表明拒绝不公平建议,是由消极情绪进行驱动,同时还有精细的认知加工的驱动(如保持社会公平的顾虑)<sup>[8]</sup>。故而研究将在唤起情绪之后,使用UG变式来考察情绪的驱动作用,同时也加入了保持了社会公平(他人在场)顾虑的因素,进行更直观的研究。当然消极情绪分为很多种,有研究探究在最后通牒游戏中情绪对响应者的行为的影响,将两种情绪区分(报复行为的愤怒和响应者对第三方的嫉妒),与愤怒相比嫉妒并不会引起拒绝,并且发现响应者在拒绝行为之后会感觉更好<sup>[9]</sup>。故而本实验研究的消极情绪指愤怒。于泳红,徐蕾和汪云鹏<sup>[10]</sup>进行研究通过将试置于响应者的角度发现,情绪对公平偏好产生影响,正性情绪更注重意图公平,负性情绪更注重结果公平。但并未从当被试是第三方时进行探讨,故而本次实验加入了第三方的视角。本研究将就这点从视角和情绪的角度,来考察可能其他心理机制的参与包括第三方在场影响社会公平是否会造成为在行为层面上的差异,以及情绪和视角对公平偏好的影响。

综上,本研究提出如下假设,假设1:情绪影响公平偏好,视角对公平偏好没有影响。在积极情绪下,更注重意图公平,负性情绪更注重结果公平。假设2:消极情绪唤起下拒绝率最高,积极情绪唤起下拒绝率最低。假设3:有第三方的响应者拒绝率最高,第三方的拒绝率最低。

在考察在此研究中对UG范式进行改编来适应本次实验的研究目的发现,MINI-UG范式并不能很好的考察意图公平,因为在(8,2)和(8,2)选题和(8,2)和(10,0)选题都选择了(8,2)(指响应者得到2元,提议者得到8元)并接受并不意味着这就是意图公平的意向且不能很好的考察很多情况,如不同的分配比例的影响,比如在(8,2)和(9,1)中选择了(8,2)。在现实中不公平的形式是多样的且程度也是不同的,现实中也很少出现完全不给对方金额出现,所以(10,0)的分配是最绝对的情况。且将公平偏好分为意图公平与结果公平并不意味着这两种是矛盾存在的两个极端,在绝对存在的意义上,这两种公平偏好可以同时存在,在相对层面上可以非A即B的存在,本次研究,实验者计划探讨的是绝对存在即存在两者同时存在的情况,并试图利用不同的选项设置将结果公平和意图公平进行分离。故而在本次实验中对其进行改编。

## 2 研究方法

### 2.1 被试

大学生共计325名,剔除无效问卷后共273人,年龄在18-25岁之间( $M=20.96$ ,  $SD=1.72$ )。男性63人,女性210人。

## 2.2 实验设计

本实验为问卷实验法,采用3(情绪:愉快,无唤起,愤怒)\*3(视角:响应者(无第三方),响应者(有第三方),第三方)的实验设计。因变量一为在结果不公平且意图公平下的拒绝率1,即结果公平倾向的指标;因变量二为在结果不公平且意图公平下的拒绝率1与结果不公平但意图不公平下的拒绝率2两者之差,拒绝率3,即意图公平的指标。

## 2.3 实验材料

### 2.3.1 情绪诱发材料

采用的是想象唤起,问卷中会出现指导语。

愤怒组是:请您暂且忘掉所处的环境,仔细阅读接下来要呈现的文字,并进行想象。仔细回忆生活中曾经感到很愤怒的且印象深刻的一件事情,越详细越好。在下框进行简要的描述。

愉快组是:请您暂且忘掉所处的环境,仔细阅读接下来要呈现的文字,并进行想象。仔细回忆生活中曾经感到很愉快的且印象深刻的一件事情,越详细越好。在下框进行简要的描述。

无唤起组没有诱发情绪的指导语。

### 2.3.2 情绪诱发有效性检验

采用的是情绪主观感受报告表<sup>[11]</sup>,将6点等级变为了8点等级。

情绪主观感受报告表的指导语为:请你对此刻的情绪状态做一个评价,从1到8分别表示各种情绪的强度,“1”表示“根本没有”,“8”表示“非常强烈”,选择最符合自己的状态。

### 2.3.3 不同视角的指导语

参考于泳红等研究中<sup>[10]</sup>所使用的指导语。

响应者(无第三方)视角:您将进行一个游戏:现在有10元钱,您的对手可以决定这个数目中分多少钱给您。我们将给他两个方案选择,你也能看到这两个方案,但您的对手并不知道您能看到这两个方案。他将从中选出方案与您分钱,如果您接受,您俩就按他选择的分配方案分这10元钱,如果您拒绝,则双方都没有这笔奖金。

响应者(有第三方)视角:您将进行一个游戏:现在有10元钱,您的对手可以决定这个数目中分多少钱给您。我们将给他两个方案选择,您也能看到这两个方案,但您的对手并不知道您能看到这两个方案。他将从中选出方案与您分钱,如果您接受,您俩就按他选择的分配方案分这10元钱,如果您拒绝,则双方都没有这笔奖金。在这个游戏中还有第三方,第三方能看到整个游戏的过程。第三方会在您的游戏后,进行该游戏,并成为您现在的角色。

第三方视角:您将进行一个游戏:现在有10元钱,有另外两名参与者A和B同学,B同学可以决定这个数目中分多少钱给A同学。我们将给B同学两个方案选择,A同学也能看到这两个方案,但B并不知道A能看到这两个方案。B将从中选出方案与A分钱。您作为游戏的第三位参加者,您的任务是决定B同学选方案是否通过。如果您接受,就按B选择的分配方案分这10元钱,如果您拒绝,则双方都没有这笔奖金。

### 2.3.4 分配方案的设置

在对10元进行分配时，一共存在11种方案，由于本研究探讨的是公平偏好，故而在设置时考虑的是在提议者在两个结果不公平分配方案中选择更不公平的拒绝率（结果公平偏好，6题）和在提议者在两个结果不公平分配方案中选择相对公平时产生的拒绝率（过程公平偏好，5题）。同时问卷还设置“在（0：10）和（4：6）两个方案中。您的对手选择了（0：10），您得到0块，您的选择是？”和“在（5：5）和（4：6）两个方案中。您的对手选择了（5：5），您得到5块，您的选择是？”进行筛选，以保证实验的有效性，这也是由于当前一个问题回答“接受”时，被试的收益将成最小化即0其提议者的收益将为最大化，成为了绝对的利他者，不符合研究中想要探讨的情况，故而剔除。

## 2.4 实验程序

问卷实验前，告知被试实验的大致情况。实验分为9组，被试随机分配。每组30人左右。

有情绪事件想象任务的6组被试先进行情绪唤起，之后进行当前情绪状况报告。无情绪唤起的3组直接进行当前情绪状况的报告。接下来进行不同视角下改编的最后通牒博弈范式。最后填写个人人口学信息，性别和年龄，用于之后加入人口学变量进行的分析。

整个过程大约5分钟左右，结束后被试将得到1元现金或等价的小礼品。

## 2.5 数据处理

数据收集齐后使用SPSS软件进行分析。

# 3 结果

## 3.1 情绪引导材料的有效性

实验的一个关键在于情绪引导材料是否能够唤起目标情绪。本次实验情绪这一因素有三个水平，分别是愉快，无唤起，愤怒。在进行文字自述想象唤起后，被试将使用情绪主观感受报告表，对当前的情绪状况进行报告。如表1所示，对情绪主观感受报告表上各情绪的得分进行单因素方差分析，三组在除紧张和恐惧之外的五种情绪上都显著，快乐情绪  $F(2, 270) = 37.02, p < 0.001$ ；兴趣情绪  $F(2, 270) = 38.68, p < 0.001$ ；厌恶情绪  $F(2, 270) = 43.32, p < 0.001$ ；愤怒情绪  $F(2, 270) = 66.32, p < 0.001$ ；痛苦情绪  $F(2, 270) = 12.61, p < 0.001$ 。

表1 九组结果公平的拒绝率1

Table 1 The rejection rate 1 of nine groups

	愤怒唤起组		无唤起组		愉快唤起组	
	M	SD	M	SD	M	SD
响应者（无第三方）	0.51	0.28	0.37	0.26	0.38	0.28
响应者（有第三方）	0.44	0.27	0.38	0.25	0.41	0.28
第三方	0.44	0.23	0.39	0.23	0.34	0.24

进行事后检验发现,在快乐和兴趣这两种积极情绪上的得分,三组两两之间都显著,且愉快唤起组大于无唤起组大于愤怒唤起组( $p_s \leq 0.001$ );在厌恶的情绪得分上,愤怒唤起组显著高于其他两组( $p_s < 0.001$ ),无唤起组和愉快唤起组之间没有差异( $p=0.14$ );在愤怒情绪得分上,愤怒唤起组显著高于其他两组( $p_s < 0.001$ ),无唤起组和愉快唤起组之间没有差异( $p=0.54$ );在痛苦情绪得分上,愤怒唤起组显著高于其他两组( $p_s < 0.001$ ),其他两组没有差异( $p=0.17$ )。

综上,愤怒和愉快两种情绪得到了成功唤起。

## 3.2 情绪和视角对公平偏好的影响

### 3.2.1 结果公平指标

拒绝率1描述统计见表1。对拒绝率1进行3(情绪:愤怒唤起组,无唤起组,愉快唤起组)\*3(视角:响应者(无第三方),响应者(有第三方)和第三方)的方差分析发现,情绪的主效应显著, $F(2, 264)=3.53$ , $p=0.031$ , $\eta p^2=0.026$ ,且愤怒唤起组( $M=0.47$ , $SD=0.027$ )显著大于无唤起组( $M=0.38$ , $SD=0.028$ ), $p=0.03$ ,也显著大于愉快唤起组( $M=0.37$ , $SD=0.028$ ), $p=0.019$ ,无唤起组和愉快唤起组之间无显著差异, $p=0.881$ ;视角主效应不显著 $F(2, 264)=0.29$ , $p=0.746$ , $\eta p^2=0.02$ ;情绪和视角交互作用不显著 $F(4, 264)=0.59$ , $p=0.674$ , $\eta p^2=0.009$ 。

### 3.2.2 意图公平指标

将拒绝率1与拒绝率2相减即为意图公平的指标,拒绝率3。

对拒绝率2进行3(情绪:愤怒唤起组,无唤起组,愉快唤起组)\*3(视角:响应者(无第三方),响应者(有第三方)和第三方)的方差分析发现,情绪的主效应显著, $F(2, 264)=4.64$ , $p=0.01$ , $\eta p^2=0.034$ ,且愤怒唤起组( $M=0.44$ , $SD=0.027$ )显著大于无唤起组( $M=0.33$ , $SD=0.028$ ), $p=0.006$ ,也显著大于愉快唤起组( $M=0.34$ , $SD=0.028$ ), $p=0.017$ ,无唤起组和愉快唤起组之间无显著差异, $p=0.69$ ;视角主效应不显著 $F(2, 264)=0.004$ , $p=0.996$ , $\eta p^2 < 0.001$ ;情绪和视角交互作用不显著 $F(4, 264)=0.61$ , $p=0.993$ , $\eta p^2=0.001$ 。

对拒绝率3进行3(情绪:愤怒唤起组,无唤起组,愉快唤起组)\*3(视角:响应者(无第三方),响应者(有第三方)和第三方)的方差分析发现,情绪的主效应不显著, $F(2, 264)=0.52$ , $p=0.593$ , $\eta p^2=0.004$ ;视角主效应不显著 $F(2, 264)=0.69$ , $p=0.501$ , $\eta p^2=0.005$ ;情绪和视角交互作用不显著 $F(4, 264)=1.50$ , $p=0.203$ , $\eta p^2=0.022$ 。

## 4 讨论

从结果可以看出,情绪确实影响公平偏好,愤怒唤起组较其他组而言更加注重结果公平,但情绪在意图公平上没有差异,假设一得到部分验证。假设二在结果公平这个因变量上得到验证。视角在几个因变量中都没有实现显著,故而视角并不会影响公平偏好,假设三并未得到验证。

### 4.1 情绪唤起有效性

在本次研究中使用的情绪唤起比较粗糙,受到了调查方式的局限,许多常规的一些情绪唤起方



法如一些情绪材料的使用（视觉，听觉，嗅觉）都没有比较好的方式去使用。而转向去使用了情境诱发情绪。本研究一大需要改进的地方就是在情绪唤起方面事先收集相关的情绪，将更有利于情绪唤起。

在开始研究前，实验者还考虑了情绪唤起的时效性问题，在谢韵梓和阳泽<sup>[12]</sup>考察了四种常用方法（图片、音乐、电影和回忆）对四种情绪（高兴、激动、悲伤和恐惧）在三方面（强度、纯度、时间进程）唤起的有效性进行考察，发现音乐诱发积极情绪的效果最佳，回忆诱发消极情绪的效果最佳，且高兴持续大概1分钟。这意味着，在超过1分钟的需要情绪唤起的高兴情绪的实验，需要重新考量在超过时效之后是否还符合实验的要求。综上在之后的研究中可以考虑使用音乐唤起，并增加试次数，得以保证在实验中情绪的唤起持续性。

## 4.2 实验逻辑

在实验者考虑因变量时，并未根据前人研究使用 MINI-UG 范式的一些指标来看一个决策是意图公平或是结果公平。因为两者是很难割裂开来的，研究者也认为在 MINI-UG 范式中的区分方式是合理的，但是过于简单了。首先是因为在加入了不同分配方案的决策中，意图公平与结果公平之间的交织显得更加复杂，其次仅仅是将一个决定归为结果公平偏好或是意图公平偏好过于简单。因此在研究中，研究者试图通过一些问题的设置将两者进行梳理，甚至尝试去分离。方法还是有些粗糙，问题的设置及一些分配方案的配置也仍需要进行更为仔细的考量。应该再加入一些基线的问题设置作为该分配方案下的结果公平，这样在进行分离的时候更加纯粹。

## 4.3 关于结果

在本次研究中，大部分的假设的验证失败，除了一些控制没有做得很好之外，被试的选取可能也对结果产生了一定的影响，比如说性别比例有些悬殊。

视角方面的主效应不显著意味着，首先是当被试是响应者时，第三方在不在场并不会对被试的拒绝行为带来影响，即在本次研究中保持社会公平（他人在场）的需求并不会加强被试的拒绝行为；其次是当被试与响应者与被试是第三方时，拒绝行为并没有显著的变化，虽然 Claudia 等人<sup>[6]</sup>发现了在作为响应者时，被试会出现比作为第三方时更高的情绪唤起，但在本研究中这种情绪唤起上的差异并没有反应在行为层面上。研究者推测心理理论可能回答这种行为层面上并无显著差异的现象，在一些儿童的心理理论研究中，考察了儿童分配公平性，发现心理理论的发展和情境卷入度促进其公平性的判断<sup>[13]</sup>，在进行 UG 范式时，心理理论能力发展好的孩子能够预料到不公平的方案会被否决掉<sup>[14, 15]</sup>，这可能也意味着在他们作为响应者时他们可以想象自己作为提议者时不会提出不公平的方案，也不会接受不平等方案。而本研究被试群体主要是大学生，心理理论的发展水平都比较平均，也拥有较好的感知能力，较强的推己及人的能力，研究者推断在替他人做决定会将自身作为参照，这也意味着这个被试作为第三方的情境当中可能有较高的卷入度，使被试作为响应者在进行决策。

值得注意的是，虽然本研究在意图公平的指标上并未得出显著的结论，但这并不意味着被试对意图的察觉，这里的不显著表明的是对意图的察觉并不会对其拒绝行为产生较大的拒绝。这一点可以从结果部

分对分配方案金额进行的分析看出。与选择另一方案能得到的金额差意味着差的越大被试的意图公平是越明显的且也越接近得到5元公平的方案。

## 5 结论

(1) 在本研究中, 情绪影响结果公平, 且愤怒相比其他情绪会增加对结果不公的拒绝行为; 情绪并不影响意图公平的感知。

(2) 视角并不会对公平偏好产生影响。

## 参考文献

- [1] 阮青松, 黄向晖. 西方公平偏好理论研究综述 [J]. 外国经济与管理, 2005 (6): 10-16.
- [2] 曾静. 关于公平偏好研究的综述 [J]. 福建质量管理, 2017, 4.
- [3] 葛岩. 公平偏好: 行为、心理与进化视角的研究 [J]. 中国社会科学报, 2011 (5).
- [4] 于静, 朱莉琪. 儿童公平行为的发展——来自博弈实验的证据 [J]. 心理科学进展, 2010, 7: 1182-1188.
- [5] 梁嘉峰, 林慧妍, 吴颖, 等. 第三方情境的结果公平效应: 来自 ERP 的证据 [J]. 心理学探新, 2015, 35 (4): 324-329.
- [6] Civai Claudia, Corradi-Dell'Acqua Corrado, Gamer Matthias, et al. Are irrational reactions to unfairness truly emotionally-driven? Dissociated behavioural and emotional responses in the Ultimatum Game task [J]. Cognition, 2010, 114 (1): 89-95.
- [7] Yamagishi T, Horita Y, Takagishi H, et al. The private rejection of unfair offers and emotional commitment [J]. Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, 2009, 106 (28): 11520-11523.
- [8] Ning Ma, Nan Li, Xiao-Song He, et al. Rejection of Unfair Offers Can Be Driven by Negative Emotions, Evidence from Modified Ultimatum Games with Anonymity [J]. PLOS ONE, 2012, 7: 2-6.
- [9] Hans-Rüdiger Pfister, Gisela Böhm. Responder Feelings in a Three-Player Three-Option Ultimatum Game: Affective Determinants of Rejection Behavior [J]. Games, 2012, 3 (1): 1-29.
- [10] 于泳红, 徐蕾, 汪云鹏. 情绪影响决策中公平性偏好的实验研究 [J]. 心理技术与应用, 2017, 25 (11): 644-653.
- [11] 李静, 卢家楣. 不同情绪调节方式对记忆的影响 [J]. 心理学报, 2007, 39: 1084-1092.
- [12] 谢韵梓, 阳泽. 不同情绪诱发方法有效性的比较研究 [J]. 心理与行为研究, 2016, 5: 591-599.
- [13] 王斯, 苏彦捷. 从理解到使用: 心理理论与儿童不同情境中的分配公平性 [J]. 心理学报, 2013 (11): 1242-1250.
- [14] Takagishi H, Kameshima S, Schug J, et al. Theory of mind enhances preference for fairness [J]. Journal of Experimental Child Psychology, 2010, 105: 130-137.
- [15] 陈童, 伍珍. 儿童的分配公平性: 心理理论的作用 [J]. 心理科学进展, 2017, 25 (8): 1299-1309.

# The Influence of Emotion and Perspective on Fairness Preference

Zhao Zhiyi

*School of Education, Shanghai Normal University, Shanghai*

**Abstract:** Fairness is an important issue in society now. In this study, we use the ultimatum game paradigm to explore the influence of different emotions and perspectives on college students' fairness preferences. Students from a university who sign up for the experiment were randomly assigned to nine groups. We conduct an experiment with 2 factors (emotion: happy, no arousal, anger and perspective: as respondents without bystanders, as responders with bystander, and as bystanders). Two-thirds participants were asked to recall a happy/anger experience, then they should evaluate their current emotions. Other participants directly evaluated their current emotions. All participants should finish ultimatum games with different perspectives (as respondents without bystanders, as responders with bystander, and as bystanders). The results found that if the outcome is unfair, emotions can significantly affect the fairness of the results and perspective cannot significantly affect the fairness preferences of the results. However, if the outcome is unfair but the intention is good emotions cannot affect intentions. That is to say, triggering anger will affect a person's preference for outcome fairness, but does not affect preference for intentional fairness.

**Key words:** Fairness preference; Emotion; Perspective