目 录

摘要 I
ABSTRACT III
引言 1
1 文献综述 3
1.1 冒险行为 3
1.2 运气感知的相关概述 4
1.3 奖赏的相关概述 7
1.4 控制错觉相关概述 7
1.5 自我效能感相关概述 9
2 问题提出及研究意义 11
2.1 问题提出 11
2.2 研究思路 13
2.3 研究创新 14
2.4 研究意义 14
3 实验 1 运气感知和奖赏对冒险行为的影响 16
3.1 方法 16
3.1.1 被试 16
3.1.2 实验材料 16
3.1.3 实验程序与任务 17
3.2 结果 18
3.2.1 运气感知操纵检验 18
3.2.2 运气感知和奖赏对冒险行为的影响 18
3.3 讨论 20
4 实验 2 运气感知和奖赏对冒险行为的影响：有调节的中介作用 21
4.1 方法 21
4.1.1 被试 21
4.1.2 实验材料 21
4.1.3 实验程序与任务 22
4.2 结果 22
4.2.1 运气感知操纵检验 22
4.2.2 共同方法偏差检验 22
4.2.3 描述统计及相关分析 23
4.2.4 运气感知对控制错觉的影响 24

4.2.5 运气感知对积极情绪的影响 24
4.2.6 运气感知对自我效能感的影响 24
4.2.7 运气感知和奖赏对冒险行为的影响 24
4.2.8 运气感知和奖赏对冒险行为的影响：控制错觉的作用 25
4.2.9 运气感知和奖赏对冒险行为的影响：有调节的中介作用 26
4.3 讨论 27
5 总讨论 28
5.1 运气感知和奖赏对冒险行为的影响 28
5.2 积极情绪不是运气感知影响冒险行为的机制 29
5.3 控制错觉的中介作用 29
5.4 自我效能感的调节作用 30
6 研究结论与不足 31
6.1 研究结论 31
6.2 研究不足与展望 31
参考文献 32
附录 A：自我效能感量表 39
附录 B：控制错觉量表 40
附录 C：积极情绪量表 40
附录 D：感觉寻求量表 41
致谢 42
贵州师范大学学位论文原创性声明 ..... 错误！未定义书签。
贵州师范大学学位论文使用授权书 ..... 错误！未定义书签。

摘要

冒险行为是指个体在不确定情境中面临趋避冲突时，为了获得收益或积极结果，明知有潜在风险或负面后果却仍继续实施的行为。运气感知是存储在记忆中的一个概念，通过情境因素（幸运数字、幸运事件等）进行激活，进而影响个体行为。人们对运气的期盼存在于生活的方方面面，还会影响其不同领域下的决策行为，例如政治、体育、赌博、消费等等。运气感知会影响冒险行为，但其中机制和内部因素尚不明确。本研究探讨运气感知和奖赏对冒险行为的影响，并检测控制错觉、积极情绪和自我效能感在其中的中介和调节作用。

实验 1 采用情境回忆诱发运气感知，将 92 名成人被试随机分为幸运感知和不幸运感知组，要求他们在低奖赏（1 分）和高奖赏（25 分）条件下完成气球模拟冒险行为任务。实验 2 共招募 120 名成人被试，为提高生态效度，采用乒乓球抽奖活动来操纵运气感知，增加了控制错觉量表、积极情绪量表和自我效能感量表的测量，考察运气感知和奖赏对冒险行为的影响中，控制错觉、积极情绪和自我效能感的作用。结果发现：（1）相较于不幸运感知组，幸运感知组表现得更为冒险，并且在低奖赏下的冒险性显著高于高奖赏。（2）在低奖赏而非高奖赏条件下，控制错觉在运气感知影响冒险行为中起完全中介作用；并且自我效能感起调节作用，只有当个体自我效能感较低时，运气感知影响冒险行为中控制错觉的完全中介作用成立。（3）积极情绪在运气感知和冒险行为中没有中介作用。研究结果表明运气感知影响冒险行为的关键机制是控制错觉而非积极情绪，奖赏高低和自我

效能感是关键调节机制。得出研究结论：(1)幸运感知会增加个人的冒险行为，低奖赏情况下冒险行为更高，幸运感知与奖赏高低独立影响冒险行为；(2)幸运感知导致的控制错觉而非积极情绪影响冒险行为，控制错觉的影响还受到奖赏高低的调节，个人自我效能感是幸运感知影响冒险行为一个重要的调节变量。研究成果可为调整和优化决策行为提供一定的依据。

关键词：运气感知, 奖赏, 冒险行为, 控制错觉, 自我效能感

ABSTRACT

Risky behavior refers to the behavior of individual who are aware of the potential risks or negative consequences in order to obtain benefits or positive outcomes in an uncertain situation. Luck perception is a concept stored in memory that is activated through situational factors (lucky numbers, lucky events, etc.) that influence individual behavior. People's expectations of luck exist in all aspects of life, and can also affect their decision-making behavior in different areas, such as politics, sports, gambling, consumption, and so on.We take more risky behaviour when we feel lucky. Luck influences risk-taking behavior, however, the mechanisms and internal factors of this relationship are unclear. In the current research, two experiments were conducted to investigate the influence of luck perception and reward on risk-taking behaviour and the moderated mediating effect of illusion of control, positive emotion as well as self-efficacy.

In the Experiment 1, we examined the effect of luck perception on risk-taking behaviour under different reward conditions. Ninety-two healthy undergraduates were randomly assigned to a lucky group (n=46) and an unlucky group (n=46). The perception of luck (or unlucky) was elicited by a situation recall task. The Balloon Analogue Risk Test (BART) was then used to measure risk-taking behaviour under low reward (1 point) and high reward (25 points) conditions.

In the Experiment 2, 120 healthy undergraduates were randomly assigned to a lucky group (n=60) and an unlucky group (n=60). The perception of luck was elicited by a table tennis lottery task. The illusion of control scale, the positive emotion scale were used to measure the illusion of control and positive emotion during the experiment. The self-efficacy scale was used to measure the self efficacy.

In the experiment 1, there was a significant main effect of the perception of luck and reward, no interaction between perception of luck and reward were found. That is the perception of luck affects risk-taking behaviour, compared with the unlucky individuals, the lucky individuals take more risk; while the reward affect the risk-taking behaviour also, participants take more risk under the low reward than the high reward condition. In the experiment 2, the results of experiment 1 were replicated. Furthermore, there was a moderating effect of illusion of control on the relationship between luck perception and risk-taking behaviour, and there was a mediating effect of self-efficacy on the influence of luck perception on risk-taking behaviour. Under the low reward but not high reward condition, the illusion of control played a mediating role in the relationship between luck perception and risk-taking behaviour. Illusion of control moderated the mediating effect of self-efficacy on the influence of luck perception on risk-taking behaviour. Specifically, when the self-efficacy score was low, the illusion of control played a full mediating

role in the influence of luck perception on risk-taking behaviour, whereas when the self-efficacy score was high, the illusion of control played a mediating role in the influence of luck perception on risk-taking behaviour.

These results indicate that (1) luck perception and reward affect risk-taking behavior separately, and (2) the illusion of control and self-efficacy are key factors that affect the luck perception effects on risk-taking behavior.

Key words: luck perception, reward, risk-taking behavior, illusion of control; self-efficacy

引言

冒险行为(risk-taking behavior)是指个体在有潜在风险的不确定情境中，为了获得收益或好的结果而实施的行为(Ben-Zur & Zeidner, 2009)。冒险行为在生活中比较常见，如攀岩、跳伞、蹦极、吸毒、赌博、不安全性行为等。很多因素都会影响个人的冒险行为，比如个人特质、情境因素、运气等。运气感知(luck perception)是存储在记忆中的一个概念，通过情境线索进行激活，进而对个体形成产生一定影响。人们对运气的期盼存在于生活的方方面面，还会影响其不同领域下的决策行为，例如政治、体育、赌博、消费等等(Andrea et al., 2019; Huanghuan et al., 2016; Lim & Rogers, 2017; 骆紫薇 & 吴毓婷, 2022;Wohl & Enzle, 2002; Zhao & Zhong, 2022; 赵建彬, 2023)，但是运气感知如何影响冒险行为还不清楚。同时，已有研究发现，对奖赏的敏感性会增加个体的冒险行为(Ortiz et al., 2018)，还会扭曲人们对概率游戏的看法(Lane, 2015)。运气感知影响冒险行为是否受奖励幅度调节尚不清楚，运气感知影响冒险行为的机制和内部因素尚不明确。故本研究旨在探究运气感知和奖赏如何影响冒险行为及其影响方式。

根据前人研究，运气感知影响冒险行为可能通过控制错觉和积极情绪两条路径(Jiang et al., 2009; Smith & Worth, 2019; Wohl & Enzle, 2002; Zhao & Zhong, 2022)。控制错觉能够给个体带来控制的积极认知偏差，并对随后的行为产生影响。人们倾向于利用幸运感知的力量产生来弥补控制感失衡所带来的焦虑(Lasikiewicz & Teo, 2018; Sierra et al., 2018)，增加感知的获胜机会(Wohl & Enzle, 2002)。另一方面，积极情绪是一种正性情绪，已有研究发现，运气感知与乐观、感激等积极情绪呈正相关(Day & Maltby, 2003)，幸运概念的启动唤醒快乐情绪(Jiang et al., 2009)。幸运感知可以增加积极情绪体验，例如感激、乐观等(Smith & Worth, 2019)。并且，相较于悲伤情绪，愉悦情绪会让个体更冒险(刘永芳 et al., 2010)。在积极情绪状态下，人们一方面不甘承受损失，另一方面还会认为自己决策成功的可能性会增加。因此，我们认为控制错觉和积极情绪可能是运气感知影响冒险行为的认知机制。

此外，根据双系统理论，个体之间双系统的作用存在不同，人格特质（例如自我效能感）很可能会调节运气感知对冒险行为的影响。高自我效能感的个体拥有较强的控制感，更习惯将结果归因于内部力量（自身因素）而非运气(Hamerman

& Johar, 2013)。已有研究发现自我效能感与不幸运感知显著负相关(Maltby et al., 2013)，与自我控制显著正相关(冯彪 et al., 2022)。可见，自我效能感可能通过调节运气感知对控制错觉的影响，进而影响个体的冒险行为。

综上所述，我们推测运气感知对冒险行为的影响中，控制错觉、积极情绪和自我效能感存在有调节的中介模型。本研究可深化对运气感知和冒险行为的理解，为人们理解运气感知与冒险行为的关系提供新的理论视角，具有重要的理论价值和现实意义。为回答上述问题，本研究通过 BART 任务设计高低奖赏条件(1 分/25 分)，探讨运气感知和奖赏对冒险行为的影响，并检测控制错觉、积极情绪和自我效能感在其中的中介和调节作用。实验 1 招募 92 名健康成年人，随机分为幸运感知和不幸运感知组，采用情境回忆诱发运气感知，用气球模拟冒险行为任务考察两组在低奖赏(1 分)和高奖赏(25 分)下的冒险行为。实验 2 招募 120 名健康成年人，采用更具生态效度的乒乓球抽奖方法操纵运气感知，并测量控制错觉、积极情绪和自我效能感，考察它们在运气感知和奖赏对冒险行为的影响中的作用。

1 文献综述

1.1 冒险行为

1.1.1冒险行为相关概念

冒险行为(risk-taking behavior)近年来受到了社会各界的广泛关注，研究者们各执己见。Gullone 和 Moore(2000)认为冒险行为是采用某种方式平衡潜在损失和收益的一种活动。Boyer(2006)则认为冒险行为是一种会给个体带来不良影响的行为。此外，Ben-Zur 和 Zeidner(2009)提出冒险行为是指个体在明知道有潜在风险或负面后果的不确定情境中面临趋避冲突时，为了获得收益或积极结果，却仍继续实施的行为。综合研究者们的观点来看，冒险行为会给个体带来一定潜在风险或损失，其结果具有很大的不确定性。故本研究采用 Ben-Zur 和 Zeidner(2009)提出的冒险行为概念。冒险行为在生活中比较常见，因个体所参与的冒险活动性质不同，故分为积极冒险行为（登山、跳伞等）和消极冒险行为（吸毒、赌博、酗酒、不安全性行为等）(Duell & Steinberg, 2020)。

1.1.2冒险行为的研究范式和方法

在心理学界对冒险行为的研究主要采用自我报告法和行为测量法。早期的冒险行为多是用自评的方式评估，例如采用风险倾向量表、感觉寻求量表、冒险倾向问卷、对冒险的态度问卷等进行测量。行为测量主要是通过模拟真实的决策情境，进一步更好的预测个体在实际生活中的冒险行为，其生态效度更高，主要采用以下两种实验范式：（1）气球模拟风险任务(Balloon Analogue Risk Task, 简称 BART)(Lejuez et al., 2002)。BART 是近年来研究人员开发的一种更接近于现实生活中真实的冒险行为任务，也是目前应用较为普遍的。该任务中，被试通过按键对一个虚拟的气球充气，每一次的按键反应都存在更高的收益和风险，按键累计的次数越多奖励就会越高，如果气球爆炸则当局奖励清零。在按键充气任务中每个气球的爆破点都不同，爆破点介于 1~128 次之间，爆破次数也无规律可言，被试也不知气球会在何时爆炸。气球模拟风险任务范式具有更大的不确定性，更好的生态效度，能够更为有效的测量个体的冒险行为。

（2）爱荷华赌博任务(Iowa Gaming Task, 简称 IGT)(Bechara et al., 1994)，任务中，每位被试会有 4 副纸牌 A/B/C/D，开始前他们并不知道纸牌中奖励惩罚的频次，只需在屏幕前显示的 4 副纸牌中选择一种，从而获得当前收益。奖励规则

如下：相较于选择纸牌 C、D，选择纸牌 A、B 更冒险。纸牌 A、B 选择一次奖励 100 美元，不同的是惩罚手段，A 在连续的 10 次中会有 5 次 35～150 美元的惩罚，B 在连续 10 次中有一次 1250 美元的惩罚；选择 C、D 一次奖励 50 美元，C 在连续 10 次中有 5 次是 25～75 美元的惩罚，D 在连续 10 次中有一次 250 美元的惩罚。此外，冒险行为的研究范式还包括红绿灯游戏(The Stoplight Driving Game)(Chein et al., 2011)等。

1.1.3冒险行为的理论解释

冒险行为的相关理论主要包括决策双系统理论和问题行为理论。决策双系统理论把人类的信息加工过程分为直觉的启发式系统(Heuristic System, 也叫“快系统”)和理性的分析加工系统(Analytic System, 也叫“慢系统”)(Kahneman, 2011)。启发式系统的处理依赖于直觉，容易产生决策偏差，分析加工系统的处理依赖于人们有意识努力的结果，能够很好的避免决策偏差的问题，但加工速度会更慢同时也会耗费大量的心理资源。人们在面对决策问题时，启发式系统解决大部分任务，如果任务没有得到解决，紧接着分析式系统会接收处理问题。在日常生活中，两个系统很可能存在竞争，往往启发式系统会最先获得优势。冒险行为的影响因素中，与幸运相关的迷信信念会快速激活启发式系统，增加个体的冒险行为(Risen, 2016)。还有研究发现，大多数人认为“十二生肖年”期间运气会不好，这种迷信信念会降低个体冒险行为(Fisman et al., 2022)。

问题行为理论认为个体的冒险行为（如饮酒、吸烟和违法犯罪等）会受到人格系统（如自我控制、感觉寻求、自尊等）和社会环境系统（如运气事件、同伴关系等）的共同作用(Jessor, 1987)。例如，Khurana 等人(2019)通过实验发现高感觉寻求的个体更容易发生酗酒、暴力等冒险行为。

1.2 运气感知的相关概述

1.2.1运气的定义及分类

“Luck”，译为幸运，也有研究者译为“好运”、“运气”、“机遇”等。对于运气的概念有三种不同的定义。

（1）“理性”运气观

“理性”运气观是基于归因理论视角下，将运气视作一种外部的、不稳定的、不可控的因素(Weiner et al., 1972)。传统的观念认为由于运气所决定的事件必然

是不可控的，大多数人对于运气所持的是一种理性的信念。从理性的角度出发，运气事件应当是偶然的并且相互独立的，未来事件不能够根据先前的运气来预测。但在实际生活当中有些人会尝试控制运气改变当前局势，即便那些认为是自己非常理性和科学的人，有时会敲木头避免厄运，也会携带幸运符、转运珠、幸运草图案等幸运物、做某件重要事情前会进行祈祷等常见的仪式和行为来获得好运。运动员也会经常参与迷信行为，例如在连胜时候穿着具有相同意义的运动衣继续卫冕，将这些行为视为一种激活个人运气的方法来获得成功(Keinan, 2002)。

（2）“非理性”运气观

“非理性”运气观认为运气是一种人格特质，是内部稳定的、可控且可预测的个人属性(personal attribute)(Darke & Freedman, 1997; Michael et al., 2003; Wohl & Enzle, 2002)。该观点认为运气可以是一种个人品质，有些人就是好运特质，而有些人就是坏运特质，而这些特质会一直眷顾某些人。但在实际生活中却也并非如此，好运不会一直眷顾着同一个人，一个好运特质的人也会遇到倒霉的时候。此观点从人的主观能动性出发，但却又忽略了环境在运气事件中的作用。

（3）“概念化”运气观

前人研究发现社会结构可以通过暂时影响工作记忆中自我表征的“积极自我”来影响行为，可以通过自我信息的检索或通过自我概念的暂时变化而产生(DeMarree et al., 2005)。在此基础上，Adaval 等人(2006)提出“概念化”的运气观，该观点基于认知启动的角度探讨运气对行为的影响，认为运气是存储在记忆中的一个概念，它将关联到其他类似的概念，诸如幸运数字（代表幸运的“8”、不幸运的“4”）、幸运对象（四叶草、幸运符）、幸运事件（一个人知道或经历过的幸运/不幸运事件）、对运气在一个人生活中扮演的角色及其主观感受。情境因素使得与运气相关的概念在记忆中得到暂时激活，从而对个体行为产生影响(Dijksterhuis & Bargh, 2001)。这种概念化调和了运气是外部不稳定因素还是内部信念的争议，并结合了情境和个体差异因素在运气中的角色。

综上，幸运感知会给个体带来积极心理暗示，从而影响个体的决策结果。因此，本研究采用 Adaval 等人(2006)提出的运气概念，将运气感知作为一种情境线索进行激发，使得个体对自我相关的信息检索会出现较为明显的偏向性，这种偏向性会影响个体在不同奖赏情境中的冒险行为。具体而言，运气感知会影响个体

对冒险行为的识别能力，给个体带来不同的情感体验，并影响他们的冒险行为。

1.2.2运气感知对冒险行为的影响

与运气感知的相关研究更多聚焦于幸运相关的周边(幸运数字、幸运颜色、幸运号码、幸运星座、代表幸运的物品等)会影响人们的决策行为。首先，运气感知会给个体带来积极的心理暗示，例如我们会在表演之前，先通过幸运符或者幸运语(例如，“我会保持十指交叉（祈祷）”)激活自己的好运，希望能够通过祈祷好运的形式来提高自己的表现能力(Damisch et al., 2010)。其次，运气感知在不同民族文化背景下的决策行为也会存在很大差异。例如“红色”会令人们产生风险厌恶，决策时会偏好于规避风险，赌博的频率越来越低；相反，当感知幸运的参与者是亚洲华人时，如果颜色是红色，人们会更冒险(Pontes & Williams, 2021)。还有研究者发现中国问题赌徒的赌博频率和范围都显著高于其他文化背景下的赌徒，中国赌徒特有的运气感知，能够增加赌徒在赌博行为中的认知偏见，进而增加赌徒在赌博行为中的冒险性(Lim & Rogers, 2017)，将以前的投资盈利作为幸运经历的投资者会对投资前景更加自信，交易更频繁，投资更冒险(Gao et al., 2019)。再者，幸运会让人们更愿意冒险。例如，关于运气感知与身体清洁行为影响冒险行为的研究发现，回忆幸运事件的被试，相较于不洗手组的被试，洗手组的冒险性更低；相反，回忆不幸运事件的被试，相较于不洗手组，洗手组的冒险性更高(Xu et al., 2012)。运气感知得分高的被试在赌博任务中表现出更高的冒险性，而在考虑到向上的反事实思维之后（避免后悔），被试的冒险性显著下降(Kim et al., 2015)。并且，幸运经历/不幸运经历会影响人们的冒险行为。例如，积极经历导致被试风险规避，而消极经历导致被试风险寻求，将积极经历归因于好运会导致冒险行为减少(Schneider et al., 2016)。因为人们厌恶损失，所以他们在面临损失时寻求风险，但在预期收益时会避免风险(Ping & Labroo, 2018)。Andrea 等人(2019)将幸运定义为是在玩彩票时经历的更好与更差结果的频率，当人们感知幸运时成功率高，从而更冒险，而感知不幸运时成功率低，冒险性显著降低。

综上，运气感知会影响个体的冒险行为，相较于感知不幸运的个体，感知幸运的个体会更加冒险。

1.3 奖赏的相关概述

1.3.1奖赏与冒险行为的相关研究

人们在决策过程中，往往会伴随着一些类似于金钱的物质奖励，金钱具备一定的社会属性，是生活中不可缺少的硬通货，同时也常与个体的行为表现存在紧密联系。冒险行为研究通常都需要给予被试一定的激励或奖赏。其中最为常用的奖赏就是真实或虚拟的金钱(Aklin et al., 2005; Lejuez et al., 2002)。在行为决策研究中，真实奖赏的优点是被试可以更贴近现实模拟决策情景，决策中可能会更加冒险，如若根据实验要求去设置较高的金钱额度（如 100 美元），给予真实奖赏会增加实验成本，还会造成一定的实验误差。所以大部分研究更偏好于采用虚拟奖赏，在真实实验中会要求被试去想象自己获得真实的金钱收益。

真实奖赏和虚拟奖赏在实验研究中是否具备同样的激励效应？目前大部分心理学研究结果支持决策中的真实和虚拟金钱奖赏具有相似的激励效应(Bickel et al., 2009; Johnson & Bickel, 2002; Lagorio & Madden, 2005)。已有研究在考察奖赏幅度与冒险行为的关系时其结果并不完全一致，有的学者认为随着奖赏幅度的增加，个体的冒险行为显著降低(Bornovalova et al., 2009; 徐四华 et al., 2013)。而另有一些学者认为随着奖赏幅度的增加，个体的冒险行为显著增加(Estle et al., 2006; 杨玲 et al., 2019)。因此，本研究将采用 BART 范式模拟小额金钱奖励（1 分、25 分）情景来进一步探讨运气感知对冒险行为的影响。

1.3.2奖励与运气感知的相关研究

人们在面对有奖励的实际决策情境中，运气成分往往会成为影响人们决策的因素之一。前人研究发现人们对奖励的敏感性可以增加决策的期望效用，如果再加上一点新手运气，会让人们从事更冒险的赌博行为(Lane, 2015)。并且，在幸运感知抽奖方式的选择中，高运气感知个体偏好于选择神秘型奖励，低运气感知个体偏好于选择享乐型奖励(Chen, 2016)。此外，Lee(2015)研究发现运气感知和概率框架影响冒险行为，与控制组对比，经历幸运感知事件个人，在高概率低风险条件、低概率高风险条件下更冒险；经历不幸运感知事件个人则反之。

1.4 控制错觉相关概述

1.4.1控制错觉的定义

控制错觉指个体高估自己对随机事件的控制能力，即在运气情境中高估决策

结果的可能性(Langer & Ellen, 1975)。控制错觉是学者们在控制感缺失的视角下探讨运气感知影响行为决策的一种心理机制，聚焦于运气感知能够进行控制感补偿解释。

1.4.2控制错觉的理论解释

控制错觉的相关理论主要是启发式偏向理论和控制策略理论。启发式偏向理论认为人们在不确定情境中判断时并没有那么理性，决策结果与期望效用最大化的目的也会存在一定的系统偏差，尤其是在进行经济和概率判断时，通常会利用心理捷径得到启发，进而辅助判断决策，表现出“启发式偏向”(Heuristic Bias)(Tversky & Kahneman, 1974)。随后 Thompson 等人(1998)在此基础上采用意向(intentionality)和联结(connection) 两个要素来解释控制错觉，前者是指个体想要实现的某个目标或结果，而后者则表示行为和结果之间的关系。也就是说，因情境和个体双重因素影响下，人们会通过自己获得某一种结果的意向和具体做出的行为结果之间的联结作为判断线索来评估自己的控制程度。例如 Kaufmann 等人(2019)研究发现个人对环境结果的控制错觉减轻了负面情绪的体验，当个体感知到控制错觉的丧失，会显著降低积极情绪的体验。人们在面临挑战、压力下倾向于通过迷信行为(使用幸运物品)来弥补控制感失衡，进而产生控制错觉，以此来减轻不确定性带来的压力(Lasikiewicz & Teo, 2018)。Sierra 等人(2018)的研究也指出，人们会通过寻求幸运的方式来弥补控制感失衡所带来的焦虑。

根据控制策略理论(Control Strategy Theory)，当个体努力去控制外界(超出个人能力范围)而无法满足时，个体为了避免去承担控制失败的后果去顺应环境，就会采取控制策略(primary control strategy)(Thompson et al., 1998)。Biner 等人(1995)进一步指出在不确定环境中个体会先尝试初级控制，当初级控制无效后会尝试补偿性的次级控制，以此来对抗消极影响或习得性无助，较为典型的是采用次级虚幻型控制策略(secondary illusory control strategy)，指个体尝试利用幸运或机遇的力量，如接受命运安排但仍会相信有奇迹发生。由此可见，采用次级虚幻型控制策略主要是通过扭曲个体的自我认知来获得自信，例如“阿 Q 精神”，并非是通过某些方法来控制外部因素。在迷信行为中最为常见，例如人们会从迷信策略中重新获得控制感，就算明知无意义也还是会采取行动(Case et al., 2004)。在运动员的行为决策中也普遍存在，他们在正式比赛前也会频繁使用迷信策略

（如祈祷、手握幸运符等），以此来获得控制感，期望自己可以得到一个好成绩(Keinan, 2002)。

1.4.3运气感知与控制错觉的相关研究

运气感知会对控制错觉产生一定的影响，感知幸运个会高估自己获胜的概率，进行影响个体的决策行为。例如，人们相信运气感知可以控制获胜机会，Wohl和 Enzle(2002)的研究将被试感知的获胜机会作为衡量控制错觉的指标，进一步发现，人们相信运气会遵循交感魔法的法则(Frazer, 1959)，可以从自己身上传递到幸运转盘上，从而对他们感知的获胜机会带来积极影响。不仅如此，人们还相信幸运他人的运气具备传染性，如果让被试相信他们的伙伴很幸运，当幸运队友在进行赌博决策时，他们会下注更多的钱(Wohl & Enzle, 2009)。在一项迷信行为的研究中发现，控制错觉主要是集中在人们的认知缺陷上，即使是聪明、受过教育、情绪稳定的成年人，也有不理性的迷信(Risen, 2016)。并且，相信好运还会产生控制错觉和乐观偏见，这些不切实际的感觉在赌博和冒险行为中普遍存在(Darke & Freedman, 1997)。

1.5 自我效能感相关概述

1.5.1自我效能感的定义

自我效能感源于社会认知领域范畴，最早由 Albert Bandura 提出，几十年来一直受到心理学界的广泛关注。班杜拉认为自我效能感是指个体在特定情境中对于自己是否具备足够的认知资源或能力去完成某种行为或实现某种目标的预期(Bandura, 1977)。自我效能感反映的是个体对于自身能力和资源的主观判断，这种判断会进一步削弱个体对于不确定环境的控制感，例如高自我效能感的个体拥有较强的控制感，更习惯将结果归因于内部力量（自身因素）而非运气(Hamerman & Johar, 2013)。因此，本研究关注的自我效能感是基于个人特质的角度，其特征具有一定的稳定性和普适性，且不会随着情境变化而转移。

1.5.2自我效能感的测量

根据研究需要，本文主要参照的是 Schwarzer(1997)开发的一般自我效能感量表，共计 10 个题项，如“对我来说，坚持和实现我的目标很简单”，该量表的中文版在国内已被证实具有较高的可靠性。在本文研究中，关注的是自我效能感作为一种人格特质是否是运气感知和奖赏对冒险行为影响中的边界条件。因此，

选用 Schwarzer 开发的一般自我效能感中文版量表，进一步探究自我效能感的作用。

1.5.3自我效能感的相关研究

自我效能感的高低会影响个体的决策行为。高自我效能感的个体拥有较强的控制感，更习惯将结果归因于内部力量（自身因素）而非运气(Hamerman & Johar, 2013)。低自我效能感的个体认为自己很难掌控生活和命运，缺乏安全感，遇到困难是倾向于从外部环境中提取决策相关信息，更加迷信(Tobacyk & Shrader, 1991)，例如购房时更讲究风水(Peng et al., 2012)。并且，已有研究发现自我效能感与不幸运感知显著负相关(Maltby et al., 2013)，与自我控制显著正相关(冯彪 et al., 2022)。赌博控制自我效能感（个人对自己抵制赌博机会的自信程度，(Kaur et al., 2006)）调节了赌博广告对问题赌博行为的影响，相较于高赌博控制自我效能感个体，低赌博控制自我效能感个体更容易受到赌博广告的影响，进而参与赌博行为(Quinn et al., 2019)。此外，自我效能感调节运气对绿色消费意愿的影响，对于低自我效能感个体而言，运气负向影响绿色消费意愿，对高自我效能感而言，运气启动对于绿色消费意愿的影响作用不显著(钟昊, 2022)。

2问题提出及研究意义

2.1 问题提出

（1）运气感知如何影响冒险行为？

根据双系统理论(dual system)，冒险行为的影响因素中，与幸运相关的迷信信念会快速激活启发式系统(Risen, 2016)，增加个体的冒险行为。还有研究发现，大多数人认为“十二生肖年”期间运气会不好，这种迷信信念还会降低个体冒险行为(Fisman et al., 2022)。在信念体系中，运气感知是一种特殊的信念，个人对运气感知的信念不同可能对冒险行为产生不同的影响。Hamerman 和 Morewedge(2015)认为运气感知是一个可以给个体带来心理暗示的工具，成为个人可以利用的力量，并且还可以从（例如幸运符、幸运语、幸运数字、幸运事件等）进行激活，带来积极的心理资源，从而影响人们的冒险行为(Gao et al., 2019; Pontes & Williams, 2021; Xu et al., 2012)。具体而言，相较于不幸运感知个体，幸运感知个体更容易出现过度自信，其冒险行为也会增加(Andrea et al., 2019; Gao et al., 2019; Pontes & Williams, 2021; Smith & Worth, 2019; Xu et al., 2012)。但也有少量的研究发现，幸运个体考虑向上反事实思维时会降低冒险行为(Kim et al., 2015)。因此，在这些因素中，运气感知作为特定的个人信念，会影响人们的冒险行为，具体是幸运感知会让个体表现出更多的冒险行为。因此，我们提出假设1：相较于不幸运感知个人，幸运感知个人表现出更高的冒险行为。

（2）运气感知和奖励大小如何交互影响冒险行为？

对冒险行为影响的另一个重要因素是奖励的大小。过去研究发现个体的冒险行为会随着奖赏幅度的增加而显著降低(Bornovalova et al., 2009; 徐四华 et al., 2013)；相反，也有学者认为个体的冒险行为会随着奖赏幅度的增加而显著增加(Estle et al., 2006; 杨玲 et al., 2019)。另外，前人研究发现人们对奖励的敏感性可以增加决策的期望效用，如果再加上一点新手运气，就足以让人们从事更冒险的赌博行为(Lane, 2015)。并且，在幸运感知抽奖方式的选择中，高运气感知个体偏好于选择神秘型奖励，低运气感知个体偏好于选择享乐型奖励(Chen, 2016)。此外，Lee(2015)研究发现运气感知和概率框架影响冒险行为，与控制组对比，经历幸运感知事件个人，在高概率低风险条件、低概率高风险条件下更冒险；经历不幸运感知事件个人则反之。因此，人们在面临不确定情境时，高低不同奖赏

下如果有幸运加持，个体很可能会表现出更高的冒险性，进而提出假设 2：运气感知与奖励大小交互影响冒险行为。具体来说幸运感知组在高、低奖赏下冒险性不存在显著差异，不幸运感知组在低奖赏下冒险性高于高奖赏条件。

（3）运气感知影响冒险行为的认知机制是什么？

根据前人研究，运气感知影响冒险行为可能通过控制错觉和积极情绪两条路径(Jiang et al., 2009; Smith & Worth, 2019; Wohl & Enzle, 2002; Zhao & Zhong, 2022)。一方面，控制错觉指个体高估自己对随机事件的控制能力(Langer & Ellen, 1975)，不合理的高估自己对环境或事件结果的控制力而产生的认知偏差(陈雪玲 et al., 2010)。有两个基本错误导致了这种错觉：人们错误地认为偶然事件是可以控制的，并且相信自己拥有并可以有效地运用进而影响决策结果的能力。控制错觉会给个体带来控制启发式(control heuristic)，在情境因素和个体因素的双重影响下，个体通过对自己获得某一结果的意向以及行为-结果之间联结的判断为线索评估自己具有的控制程度(Thompson et al., 1998)。控制错觉能够给个体带来控制的积极认知偏差，并对随后的行为产生影响。人们倾向于利用幸运感知的力量产生来弥补控制感失衡所带来的焦虑(Lasikiewicz & Teo, 2018; Sierra et al., 2018)，增加感知的获胜机会(Wohl & Enzle, 2002)。根据双系统理论，运气感知可以快速启动个体的启发式系统，帮助人们在不确定情境中更直觉地做出反应，而控制错觉可以给个体带来控制启发式，形成判断偏差。另一方面，积极情绪是一种正性情绪，指个体由于体内外刺激、事件满足个体需要而产生的伴有愉悦感受的情绪(郭小艳 & 王振宏, 2007)。已有研究发现，运气感知与乐观、感激等积极情绪呈正相关(Day & Maltby, 2003)，幸运概念的启动唤醒快乐情绪(Jiang et al., 2009)。幸运感知可以增加积极情绪体验，例如感激、乐观等(Smith & Worth, 2019)。Slovic(2002)的情绪启发式(the affect heuristic)理论假定，决策时情绪通常会简化认知决策过程而影响决策行为。例如，当积极情绪作为个体感受的信息来源时，会对个体的社会行为和决策过程产生显著的直接影响(Hock et al., 2019)。通过已有研究表明，相较于悲伤情绪，愉悦情绪会让个体更冒险(刘永芳 et al., 2010)。此外，一项关于情绪和控制错觉的研究发现，控制错觉不会对消极情绪产生影响，其增加也不会影响积极情绪的变化，但控制错觉的降低会显著减少积极情绪体验(Kaufmann et al., 2019)。在积极情绪状态下，人们一方面不甘承受损失，另一方

面认为自己决策成功的可能性会增加。综上，我们认为控制错觉和积极情绪可能是运气感知影响冒险行为的认知机制。因此，提出假设 3：控制错觉和积极情绪在运气感知影响冒险行为中具有中介作用。

（4）运气感知影响冒险行为的边界条件是什么？

根据双系统理论，人格特质（例如自我效能感）很可能会调节运气感知对冒险行为的影响。自我效能感指个体对自己在特定情况下是否取得成功的自信程度(Bandura, 1977)。高自我效能感的个体拥有较强的控制感，更习惯将结果归因于内部力量（自身因素）而非运气(Hamerman & Johar, 2013)。低自我效能感的个体认为自己很难掌控生活和命运，缺乏安全感，遇到困难是倾向于从外部环境中提取决策相关信息，更加迷信(Tobacyk & Shrader, 1991)，例如购房时更讲究风水(Peng et al., 2012)。自我效能感与控制错觉既有相似之处又存在本质区别，前者是指个人行动执行的自信程度，后者是指控制机会决定结果。已有研究发现自我效能感与不幸运感知显著负相关(Maltby et al., 2013)，与自我控制显著正相关(冯彪 et al., 2022)。赌博控制自我效能感（个人对自己抵制赌博机会的自信程度，(Kaur et al., 2006)）调节了赌博广告对问题赌博行为的影响，相较于高赌博控制自我效能感个体，低赌博控制自我效能感个体更容易受到赌博广告的影响，进而参与赌博行为(Quinn et al., 2019)。可见自我效能感可能通过调节运气感知对控制错觉的影响，进而影响个体的冒险行为。因此，我们提出假设 4：运气感知对冒险行为的影响中，控制错觉和自我效能感存在有调节的中介作用。

2.2 研究思路

本研究将采用行为实验来探讨运气感知和奖赏对冒险行为的影响，进一步深入研究控制错觉、积极情绪和自我效能感在其中的作用。本研究分为两个实验：

（1）实验 1 借助情境回忆启动被试的运气感知，采用 2(运气感知：幸运感知/不幸运感知)×2(奖赏：1 分/25 分)混合实验设计，用气球模拟风险任务范式考察幸运感知、不幸运感知启动后被试在 1 分、25 分奖赏下的冒险行为。

（2）实验 2 借助乒乓球抽奖活动来操纵运气感知，还增加了控制错觉量表、积极情绪量表和自我效能感量表的测量，深入探究运气感知和奖赏对冒险行为的影响中，控制错觉、积极情绪和自我效能感的作用。

具体研究思路如图 1 所示：

拟解决的研究问题：

① 运气感知如何影响冒险行为？

② 运气感知和奖励大小如何交互影响冒险行为？

③ 运气感知影响冒险行为的认知机制是什么？

④ 运气感知影响冒险行为的边界条件是什么？

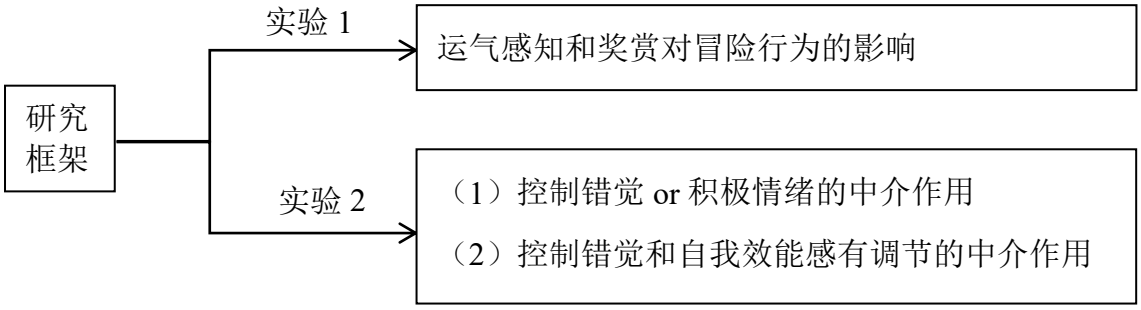


图 1 研究框架

2.3 研究创新

运气感知影响冒险行为是否受奖励幅度调节不清楚，运气感知影响冒险行为的机制和内部因素尚不明确。通过两个实验，本研究发现（1）幸运感知会提升个人的冒险行为，奖赏和幸运感知对冒险行为的影响是相互独立的；（2）幸运感知影响冒险行为的关键认知机制是控制错觉，而不是积极情绪；（3）自我效能感可以调节运气感知与控制错觉的关系。

2.4 研究意义

2.4.1理论意义

目前关于运气感知影响冒险行为的实证研究已有一定的成果，但鲜有将奖赏大小纳入考量，高低奖赏下，运气感知如何影响冒险行为目前尚未可知。因此本研究采用气球模拟风险任务范式，从不同奖赏幅度（1 分、25 分）探讨了运气感知对冒险行为的影响，并进一步深入研究存在的认知机制及其边界条件，丰富相关理论，为今后的研究者在理论和方法上提供更多实证性的参考和理论依据。

2.4.2现实意义

我们对运气感知和奖赏对冒险行为的影响这些问题进行深入研究，进一步发现控制错觉和自我效能感有调节的中介作用，可以为生活中常见的运气场景提供一定的参考依据，譬如说在高低奖赏情境中，在运气感知的作用下，为人们怎样

进行冒险行为做出了一些解释，且本研究还使用了更加贴近真实生活的气球模拟风险任务范式，研究结果有更高的生态效度。

3 实验1 运气感知和奖赏对冒险行为的影响

3.1 方法

采用情境回忆启动被试的运气感知，2 (运气感知：幸运感知、不幸运感知) × 2 (奖赏：1 分、25 分)混合实验设计，运气感知为组间变量，用气球模拟风险任务考察幸运感知、不幸运感知启动后被试在 1 分、25 分奖赏下的冒险行为，验证假设 1：运气感知会影响个人的冒险行为，相较于不幸运感知个人，幸运感知个人表现出更高的冒险行为；假设 2：运气感知和奖赏存在交互作用，即幸运感知组在高、低奖赏下冒险性不存在显著差异，不幸运感知组在低奖赏下冒险性高于高奖赏条件。

3.1.1 被试

采用 G*power 3.1.9.7 对研究所需样本量进行事前评估(a priori estimation)，以社会心理学的平均效益量 $f = 0.215$(Richard et al., 2003)为本研究的效益量估计，根据本研究设计，达到 0.8 的统计检验力($a = 0.05$)至少需要 65 名被试。通过广告招募自愿参与本实验的某高校大学生共 92 名，将 92 名被试（男 40 名，女 52 名）随机分为幸运感知组 46 名（男 20 名，女 26 名）、不幸运感知组 46 名（男 20 名，女 26 名），平均年龄 21.20±2.74 岁，被试视力或者矫正视力正常，无身心疾病史。本研究 2 个实验已获得所在高校伦理委员会的审查批准(伦理审查编号为 GZNUPSYN.202303E[0002])。

3.1.2 实验材料

（1）运气感知启动材料

采用情境回忆任务作为运气感知启动方法(Xu et al., 2012)。幸运感知/不幸运感知组被试需要完成以下任务：“请回忆与金钱相关的 1 件让你感到幸运/不幸运的事件（例如，幸运感知事件：“您购买了彩票并赢得了奖品”；不幸运感知事件：“您购买了许多彩票，但一无所获”)并描述出事件发生的过程以及主观感受。然后，采用前人研究自编问卷(Wohl & Enzle, 2002)评估被试觉得自己幸运的程度，在多大程度同意自己是一个幸运/不幸运的人，从-4(非常不同意)到+4(非常同意)，数字越大表明被试对运气感知的感受越强烈。

（2）问卷材料

窦凯等人(2014)研究指出被试的风险偏好可能是影响冒险行为的额外变量，故采用 Chen 等人修订的简版感觉寻求量表(Brief Sensation Seeking Scale-Chinese Version, BSSS-C)(Chen et al., 2013)，测试被试的风险偏好程度。该量表采用李克特 1-5 级评分，共计 8 个题项。问卷共有 4 个维度：追求全新体验、难耐单调生活、追求新鲜刺激、缺乏自制能力，对每个项目评分进行加总，总分越高表明被试的风险偏好越高。在实验 1 中，该量表的 Cronbach' α系数为 0.760。

3.1.3 实验程序与任务

被试到达实验室，先休息 5 分钟，由主试告知被试相关注意事项，被试同意进行实验后签署知情同意书。然后进行运气感知启动任务，被试回忆 1 件与金钱相关的幸运/不幸运事件，并将事件发生的过程以及主观感受写下来，之后进行运气感知操纵检验。接下来完成气球模拟冒险行为任务。最后填写简版感觉寻求量表以及被试信息，实验结束给予被试酬劳。

采用气球模拟风险任务(Balloon Analogue Risk Task, BART)(Lejuez et al., 2002))测量被试的冒险行为，以往研究均表明 BART 是测量冒险行为的有效工具(Kelly et al., 2014; 田录梅 et al., 2018)。电脑屏幕中央正上方出现一个蓝色的气球，气球下方呈现文字提示“按下 F 键为气球充气，按下 J 键停止充气并获得收益”，左侧呈现“临时银行”（显示当局正在充气的气球收益），右侧呈现“永久银行”（显示除当局充气的气球之外的收益总和）。被试通过按“F”键给气球进行充气，按一次气球就会增大一点，同时临时银行中的收益也会随之增加。在此过程中，被试随时可以按“J”停止充气，获得该试次的收益并累计到永久银行中，该试次结束，随后进入下一试次。充气的爆破点随机设置在 1~128 次之间，如果按“F”恰巧达到了爆破点，气球就会爆炸，本试次临时银行的收益将会清零，该试次也会结束，永久银行与临时银行之间相互独立，不会受爆破影响（如图 2）。

正式实验共设置 60 个气球，分为两个 block（每个 block 30 个气球）。实验过程中主要用的是虚拟奖赏，开始前会要求被试将实验中会获得的奖励想象为真实金钱奖励，并且尽可能多的去盈利，通过已有研究显示，虚拟奖赏和金钱奖赏对冒险行为的影响是相似的(Bickel et al., 2009; Johnson & Bickel, 2002; Lagorio & Madden, 2005)。为避免顺序效应，前一半被试在第一个 block 中每充气 1 次收益

增加 1 分，第二个 block 每充气 1 次收益增加 25 分，另一半被试 block 顺序则相反。同时，被试在第一个 block 结束后会得到短暂休息来减少疲劳。

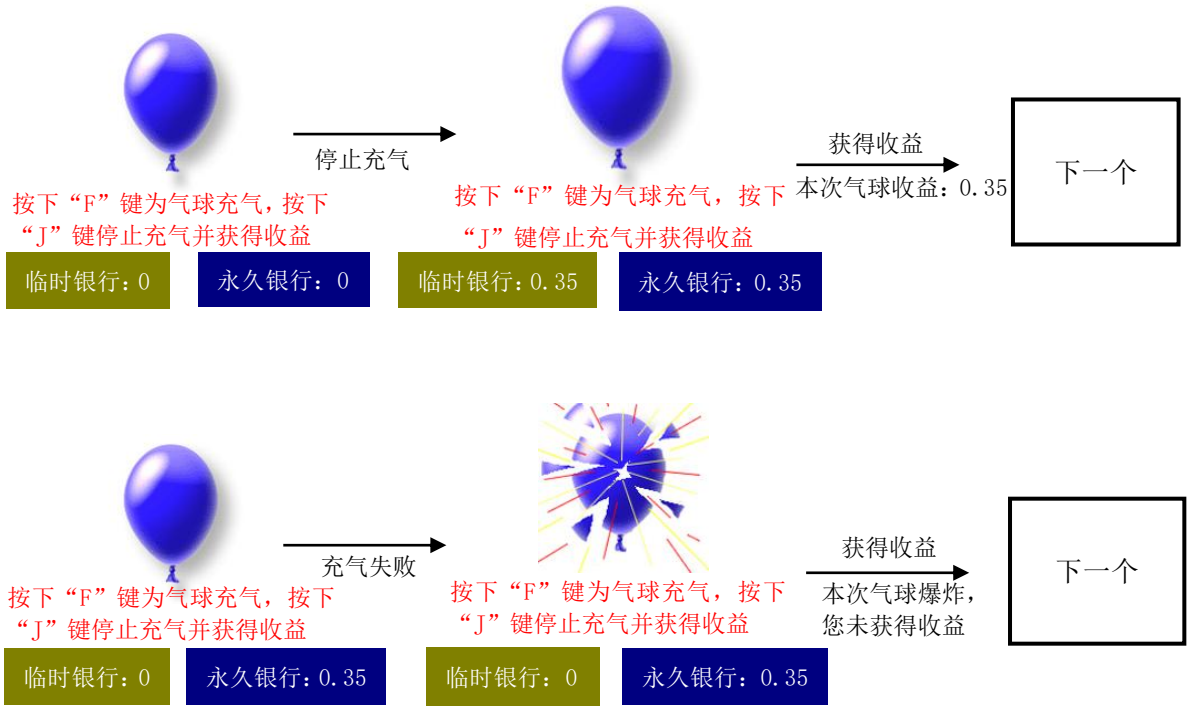


图 2 BART 流程图

3.2 结果

3.2.1 运气感知操纵检验

通过对运气感知启动的自评分数进行独立样本 *t* 分析，结果显示 2 组被试在运气感知得分之间具有显著差异($t(90) = 5.87, p < 0.001, d = 1.22$)，幸运感知组得分($M = 3.39, SD = 0.77$)显著高于不幸运感知组($M = 2.35, SD = 0.92$)。结果说明运气感知启动有效，幸运启动组被试认为在当前情境中自己是一个幸运的人，而不幸运启动组被试则认为自己是不幸运的人。

3.2.2 运气感知和奖赏对冒险行为的影响

采用 BART 值作为冒险行为的指标，BART 值越大表明被试越倾向于冒险，其计算方法是用总累计充气数/未爆炸气球个数(Lejuez et al., 2002；田录梅 et al., 2018)。对气球模拟任务的 BART 值进行 2 (运气感知：幸运感知组、不幸运感知组) × 2 (奖赏高低：1 分、25 分)两因素重复测量协方差分析，将感觉寻求作为协变量，方差分析不满足球形假设时用 Greenhouse Geisser 方法校正。结果如表 1、

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：https://d.book118.com/336001225103011043