



# Подсказка взглядом как фактор формирования имплицитных стереотипов

Анастасия Андреевна Грязнова, СПбГУ  
Надежда Владимировна Морошкина, к.п.н., СПбГУ

## Введение

Данное исследование основывается на экспериментах С. Типпера и его коллег (Bayliss, Tipper, 2006), в которых было обнаружено влияние неверной подсказки взглядом на снижение уровня доверия к подсказывающим лицам. В нашем исследовании изучается влияние конгруэнтности подсказки взглядом виртуальных агентов (Баков и Зоков) на уровень симпатии к ним при решении задачи категоризации.

## Гипотезы

**1. Конгруэнтная подсказка взглядом виртуального агента при решении когнитивной задачи будет повышать уровень симпатии испытуемого к этому виртуальному агенту;**

**2. Неконгруэнтная подсказка взглядом при решении когнитивной задачи будет снижать уровень симпатии испытуемого к виртуальному агенту.**

**3. Симпатия/антисимпатия к некоторым виртуальным агентам, объединенных семейным сходством, возникшая вследствие их воздействия испытуемому при решении когнитивных задач, будет неосознанно переноситься им на всю категорию виртуальных агентов данного типа.**

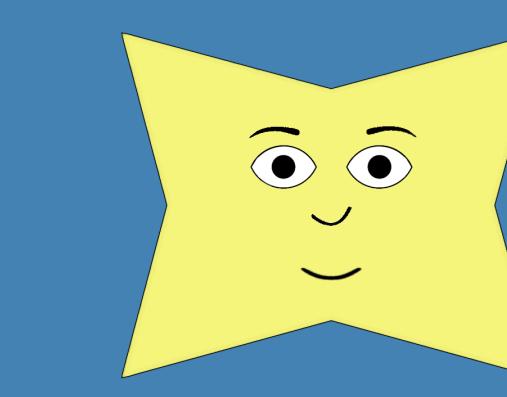
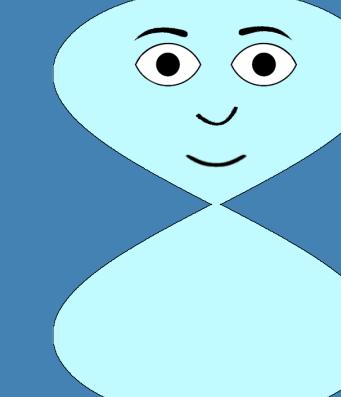
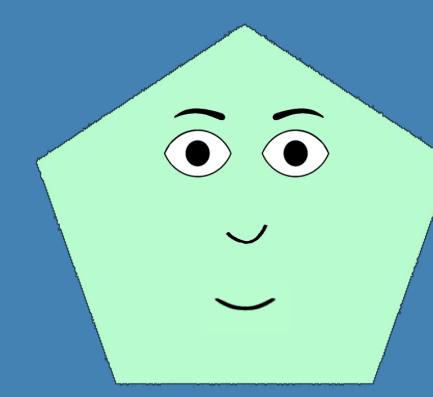
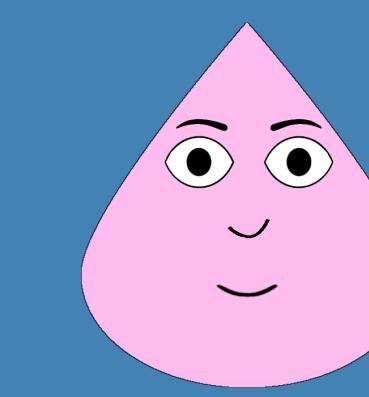
## Методика эксперимента и стимульный материал

**Методика эксперимента:** Эксперимент разработан в программе PsychoPy и реализован на ноутбуке с разрешением монитора 2560 x 1600 пикселей.

**Участники эксперимента:** 40 человек от 18 до 40 лет (средний возраст – 22,1); 31 женщина.

### Стимульный материал:

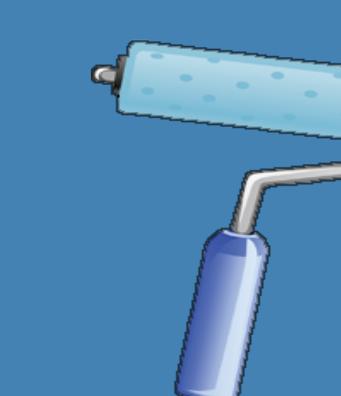
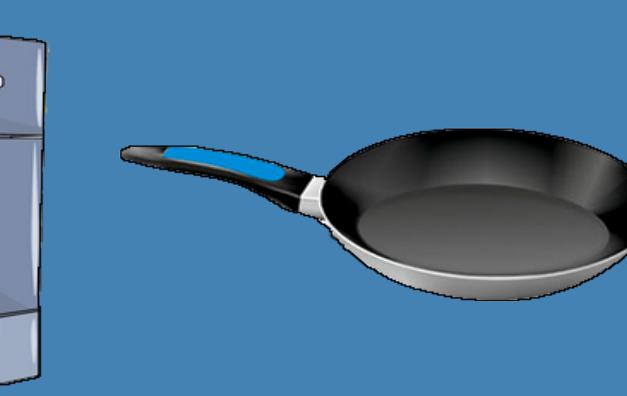
16 изображений виртуальных агентов из двух «семейств» (8 агентов – Баки, 8 агентов – Зоки):



### БАКИ

### ЗОКИ

16 предметов категории кухня и 16 предметов категории гараж:



### КУХНЯ

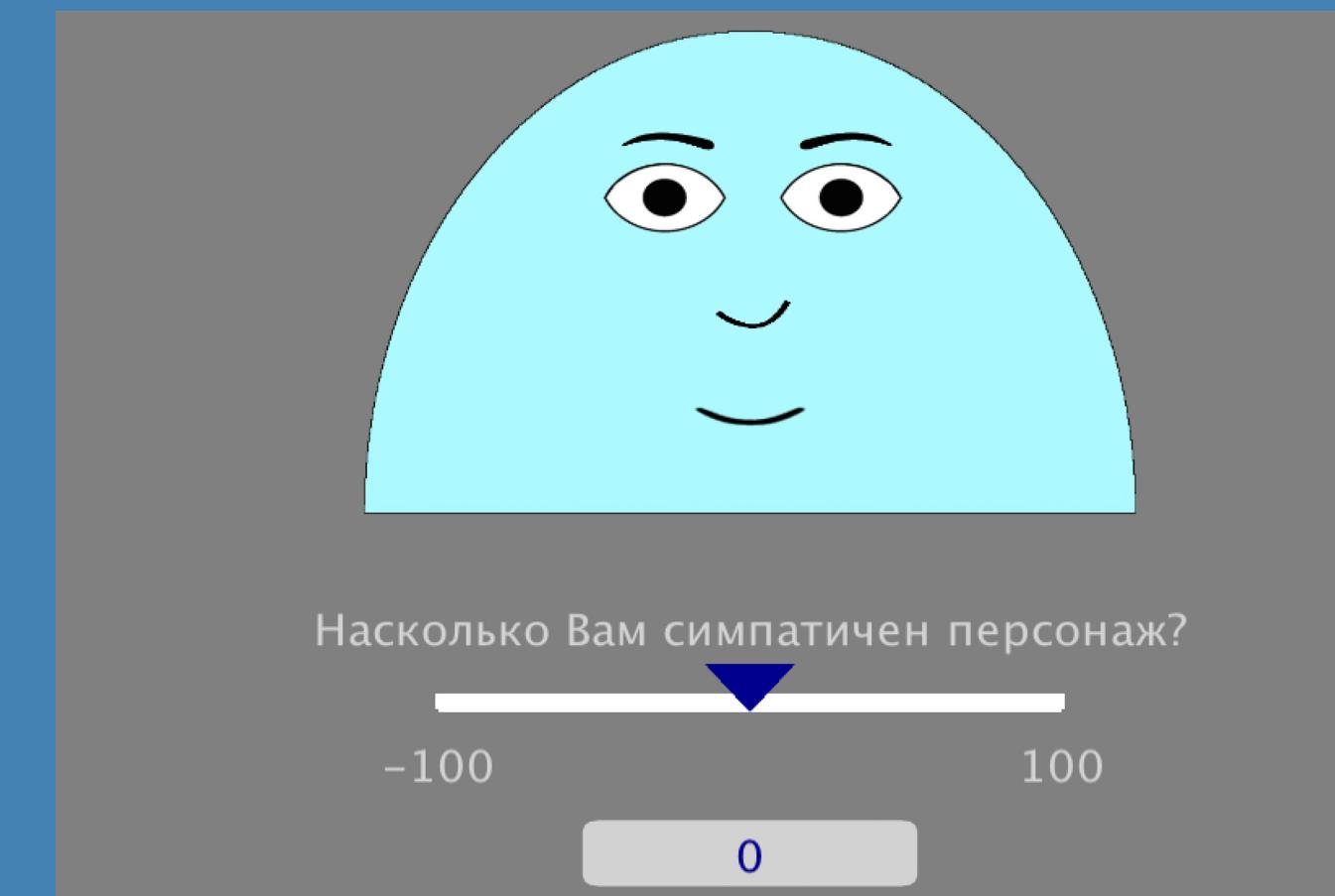
### ГАРАЖ

## Процедура эксперимента

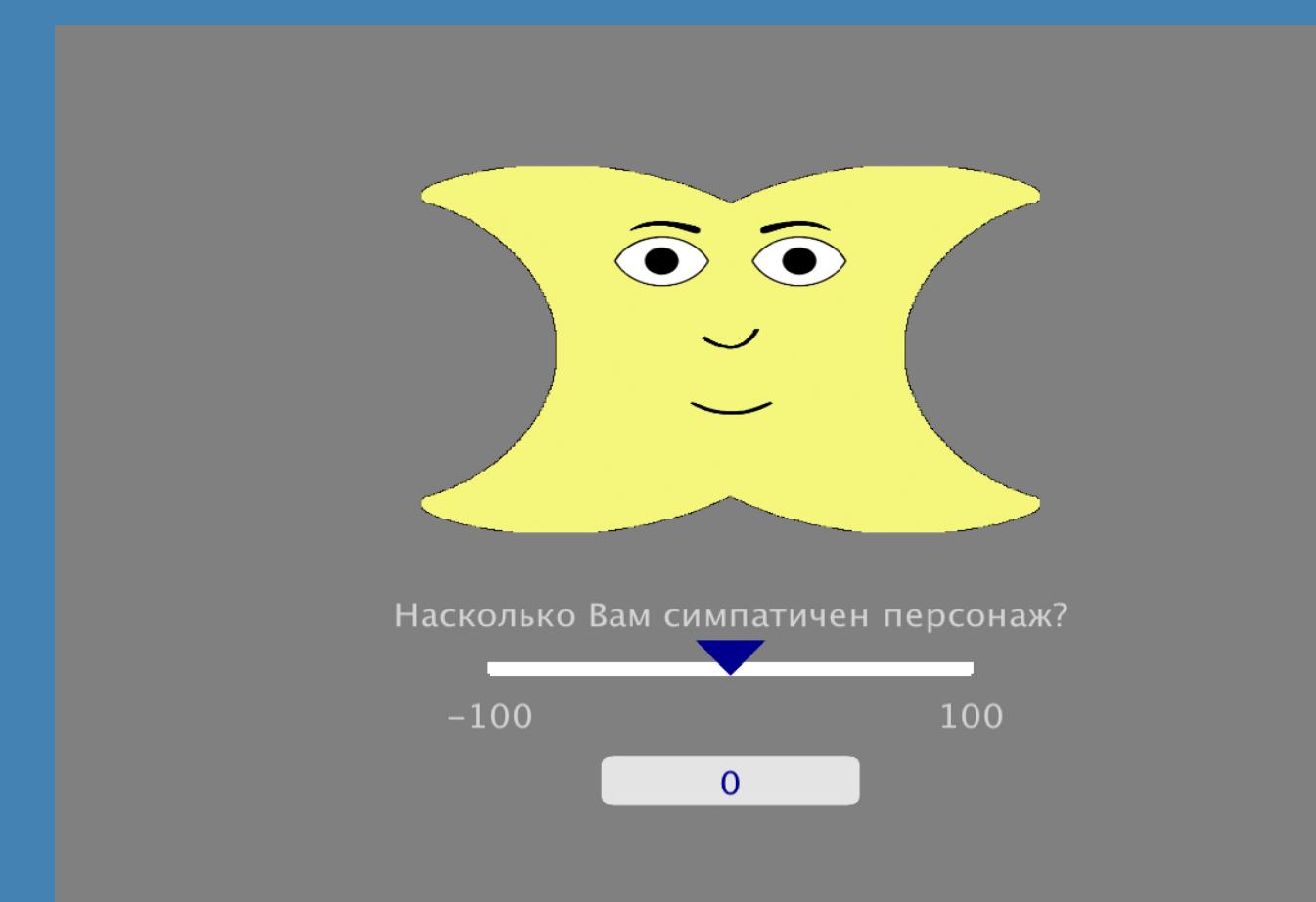
В эксперименте – 3 этапа.

**1 и 3 этап:** Оценка виртуальных агентов по шкале от -100 (самый НЕсимпатичный) до 100 (самый симпатичный)

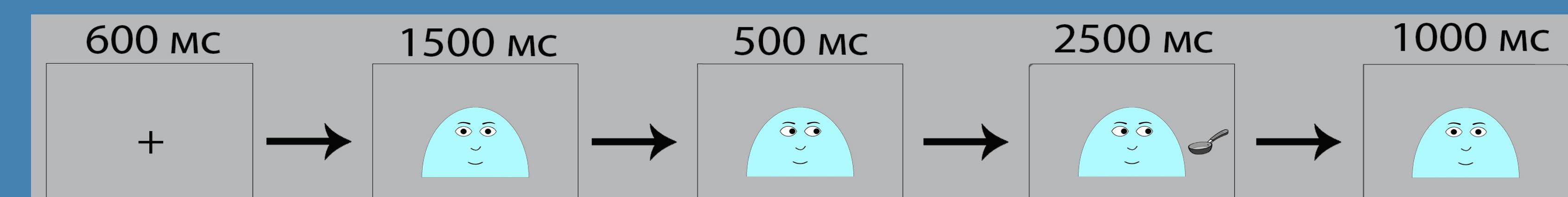
**1 этап:** Оценка **всех** виртуальных агентов (16 шт)



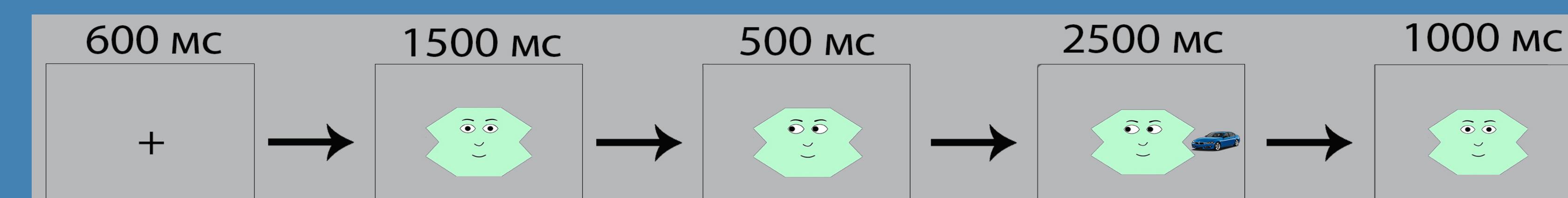
**3 этап:** Оценка 8-ми старых агентов и 8-ми новых агентов:



**2 этап:** Решение задачи категоризации (отнесение появляющихся объектов справа или слева от центра экрана к категории **кухня (K)** или **гараж (G)**)



правильная подсказка



неправильная подсказка

## Результаты эксперимента

- Время решения задачи категоризации **увеличивается при неправильной подсказке** ( $F(1, 38) = 18,045, p < 0,001$ ). Фактор группы не влияет ( $F(1, 38) = 2,143, p = 0,151$ ) (график 1)
- Привлекательность **всех** агентов **снизилась** при повторной оценке по сравнению с первой оценкой ( $F(1, 631) = 4,627, p = 0,032$ ). Агенты **Баки** были оценены **выше** на двух этапах, чем агенты **Зоки** ( $F(1, 631) = 10,997, p = 0,001$ ). Влияния конгруэнтности подсказки на симпатию к агентам найдено не было ( $F(1, 631) = 0,030, p = 0,862$ ) (график 2)



График 1

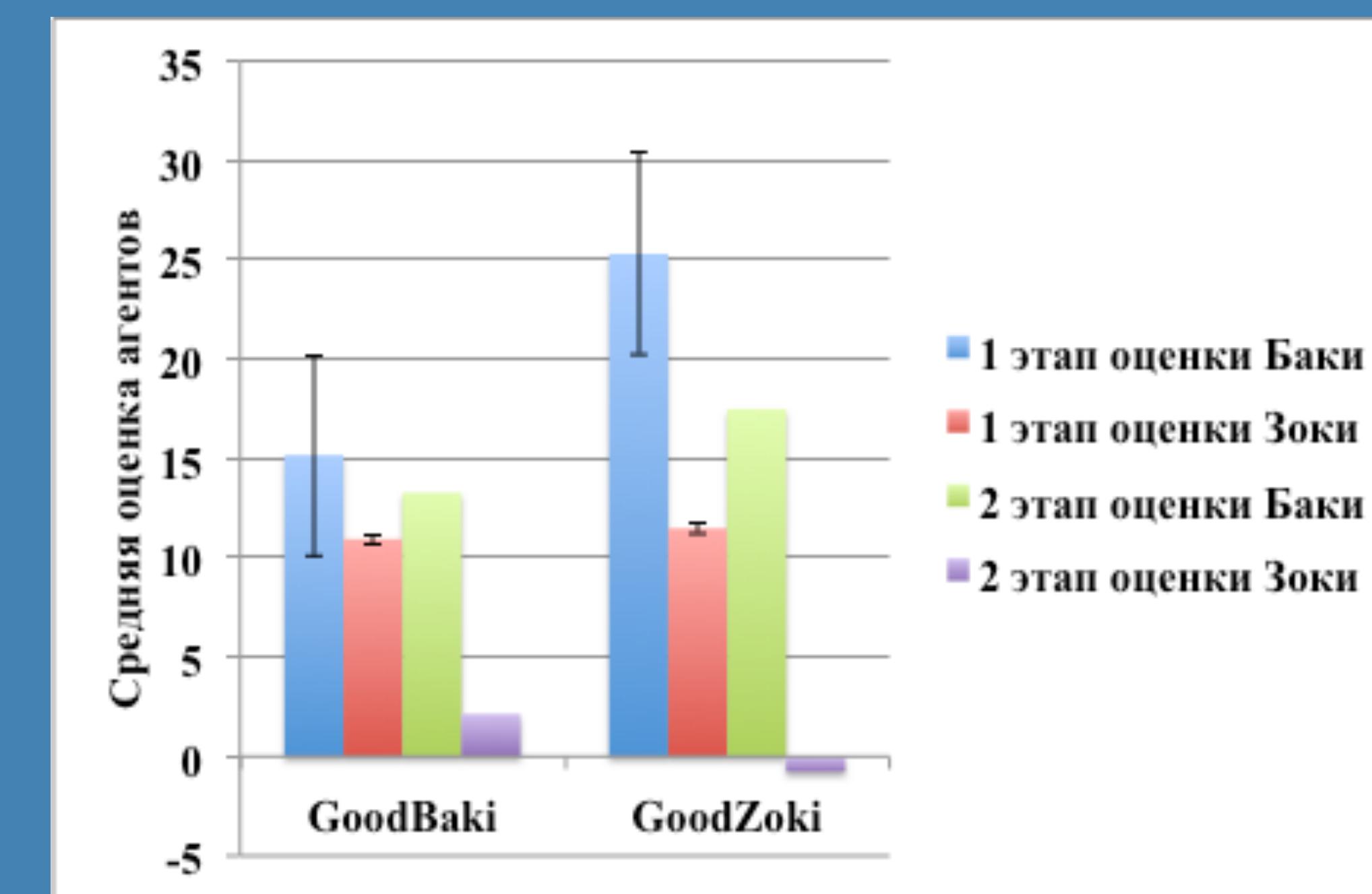


График 2

## Выводы

- Обнаружено влияние подсказки взглядом на скорость решения задачи категоризации;
- В ситуации, когда соотношение верных и неверных подсказок 50/50, большинство испытуемых оценили влияние всех агентов как мешающее и старались их игнорировать, что привело к последующему снижению оценок привлекательности всех агентов вне зависимости от их категории
- Дальнейшая работа будет направлена на повторную проверку основных гипотез с более четким разделением фигур агентов двух семейств, а также при уменьшении количества неверных подсказок