

**Влияние наличия солнечных очков на склонность к блефу в карточной игре**

**Перлова Э.С.<sup>1</sup>, Елизарова Л.К.<sup>2</sup>**

*1 - Государственный университет - Высшая школа экономики, Факультет психологии, 2 - Государственный университет - Высшая школа экономики, Факультет психологии, Москва, Россия  
E-mail: zoi4kagum@mail.ru*

На основании исследований психологов университетов Торонто и Северной Каролины, Чэнь-Бо Чжун, Ванессы Бонс и Франчески Джини, посвященных изучению склонности к оппортунистическому, нечестному поведению в условиях слабой освещенности, возник интерес к изучению частоты блефа в карточных играх при наличии маскирующего предмета (солнечных очков).

Для проверки гипотезы, состоящей в том, что в очках испытуемый чаще будет осознанно лгать и идти на риск была проведена серия экспериментов. Чэнь -Бо Чжун, Ванесса Бонс и Франческа Джина предлагали людям проделать некоторую работу и два конверта: пустой и с денежной суммой. По окончании испытуемым предлагалась оценить собственный труд, исходя из количества верно выполненных заданий. Весь эксперимент проводился в двух группах: одна работала при ярком свете, другая в условиях пониженной освещенности и, хотя это она не влияла на непосредственную производительность труда, при низкой освещенности тенденция к жульничеству значительно увеличивалась. Еще одна серия показала, что люди в темных очках более скупы и не склонны делиться, нежели при их отсутствии. Был сделан вывод о большей анонимности, вседозволенности и авантюризме лиц в темных очках. Прделанный нами эксперимент может считаться модификацией вышеописанных.

Выборку составили 30 студентов НИУ-ВШЭ, факультета психологии в возрасте от 17 до 20 лет: 17 юношей и 13 девушек. В качестве независимой переменной выступало наличие или отсутствие темных очков, зависимой – процент блефа в заявлениях игроков.

Эксперимент носил внутригрупповой характер, проводилось 3 серии игр: 1) пробная и две экспериментальные. Инструкция испытуемому мотивировала его на победу, дабы сохранить естественную склонность к блефу и отвлечь внимание на азартную составляющую. В ходе игры участник для победы должен был выдавать некоторые карты за карты другого достоинства, один из экспериментаторов наблюдал и фиксировал количество ходов, которым сопутствовал блеф.

Р. Гарифуллин определял блеф как «дачу ложной информации, чаще всего, выдачу желаемого за действительное». Этот термин четко отражает специфику карточного вранья, не являющегося ложью в строгом смысле, т. к. обмана требует сами правила. Тем не менее, объем, масштаб блефа регулирует игрок и интерес составляет степень влияния солнечных очков на этот процесс.

По данным обработанным в программе SPSS получены следующие данные:

С очками средний уровень дисперсии = 0.55

Без очков = 0.35

На основании этого можно сделать вывод о наличии тенденции к более частому блефу со стороны людей в очках, нежели у простых испытуемых.

### **Литература**

1. 1) "A Good Lamp is the Best Police: Darkness Increases Dishonesty and Self-Interested Behavior" Zhong, C. B., Lake, V. B., & Gino, F., *Psychological Science*, 21, 2010, 311-314
2. 2) Дружинин В. Н. Экспериментальная психология - СПб: Издательство <Питер>, 2000. - 320 с.: ил.
3. 3) Гарифуллин Р., Энциклопедия блефа. Манипуляционная психология и психотерапия. Симферополь: Реноме, 1995

### **Слова благодарности**

Авторы благодарят Уточкина И. С. за систематическую, как интеллектуальную и методологическую, так и моральную помощь в осуществлении данного проекта.

### **Иллюстрации**

Рис. 1: таблица данных вероятности блефа по каждому испытуемому

№	имя	возраст	опыт игры	пробная	в очках	без очков	
1	Николай	19	нет	0,333333333	0,583333	0,351852	первый опыт без очк
2	Мария	18	небольшой	0,375	0,727273	0,416667	первый опыт в очках
3	Владимир	17	нет	0,416666667	0,546296	0,351852	
4	Рамис	18	значительный	0,552083333	0,405556	0,53	
5	Даниил	17	нет	0,486111111	0,643939	0,220833	
6	Артём	17	нет	0,358974359	0,231481	0,095238	
7	Константин	18	есть	0,166666667	0,648148	0,361111	
8	Дарья	19	есть	0,516666667	0,616667	0,541667	
9	Мария	19	есть	0,615384615	0,557143	0,390952	
10	Юлия	17	нет	0,148148148	0,493333	0,511905	
11	Сергей	17	есть	0,322916667	0,614103	0,204545	
12	Виктория	18	нет	0,203703704	0,416667	0,216667	
13	Владлена	19	есть	0,375	0,566667	0,223958	
14	Наталья	18	есть	0,361111111	0,507576	0,509259	
15	Даниил	17	нет	0,486111111	0,643939	0,220833	
16	Рашит	18	нет	0,380952381	0,666667	0,4	
17	Андрей	18	значительный	0,433333333	0,566667	0,541667	
18	Алёна	19	нет	0,291666667	0,486111	0,266667	
19	Галина	18	есть	0,481481481	0,611111	0,52381	
20	Антон	17	значительный	0,369047619	0,384615	0,3125	
21	Роман	20	нет	0,30952381	0,728571	0,270833	
22	Гамлет	17	значительный	0,238095238	0,683333	0,125	
23	Алина	18	есть	0,287037037	0,630952	0,291667	
24	Илья	20	есть	0,714912281	0,885417	0,5	
25	Анна	19	нет	0,510416667	0,666667	0,457576	
26	Александр	17	есть	0,333333333	0,433333	0,388889	
27	Анастасия	18	есть	0,598039216	0,583333	0,259259	
28	Евгений	17	есть	0,28125	0,590741	0,3125	
29	Иван	18	нет	0,381944444	0,672222	0,444444	
30	Кирилл	17	значительный	0,675	0,509259	0,413624	

Рис. 2: сводная таблица данных вероятности блефа по каждому испытуемому

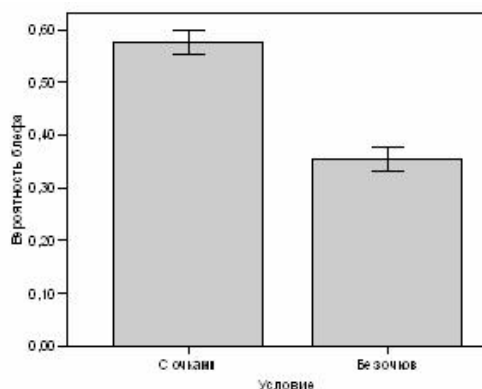


Рис. 3: ящик с усами