

Взаимосвязь КОГНИТИВНЫХ И аффективных процессов

Д.В. Люсин

Два взаимосвязанных направления исследований

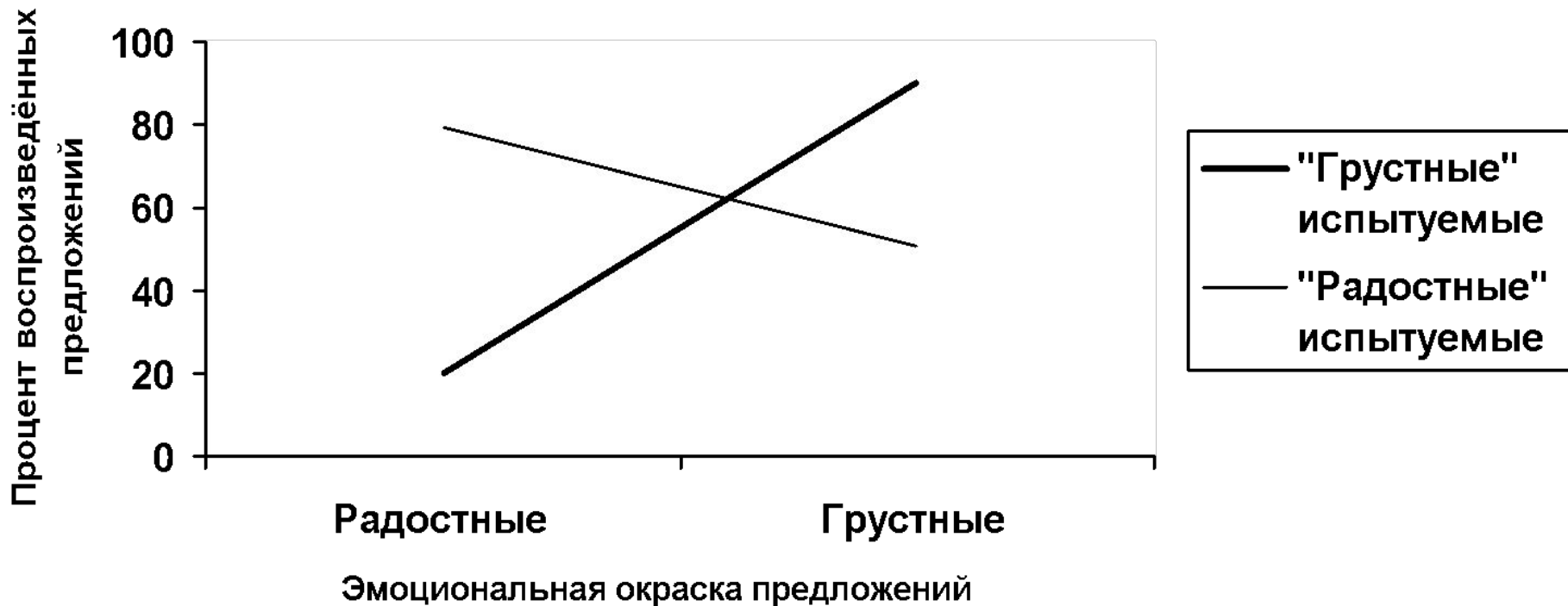
1. Влияние эмоциональных состояний на когнитивные процессы
2. Особенности переработки эмоционально окрашенных стимулов

Связь эмоций с памятью



Bower, Gilligan, Monteiro, 1981

Эффект конгруэнтности при запоминании



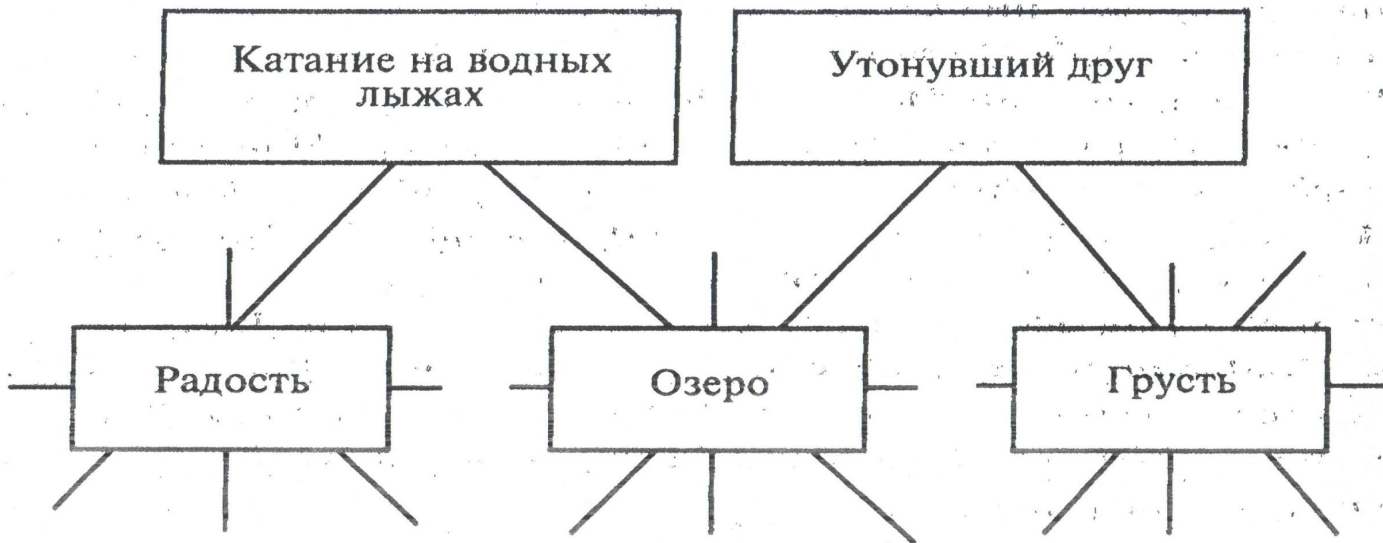
Bower, 1980

Эффект конгруэнтности при воспоминании событий детства



Объяснительные модели для эффектов конгруэнтности

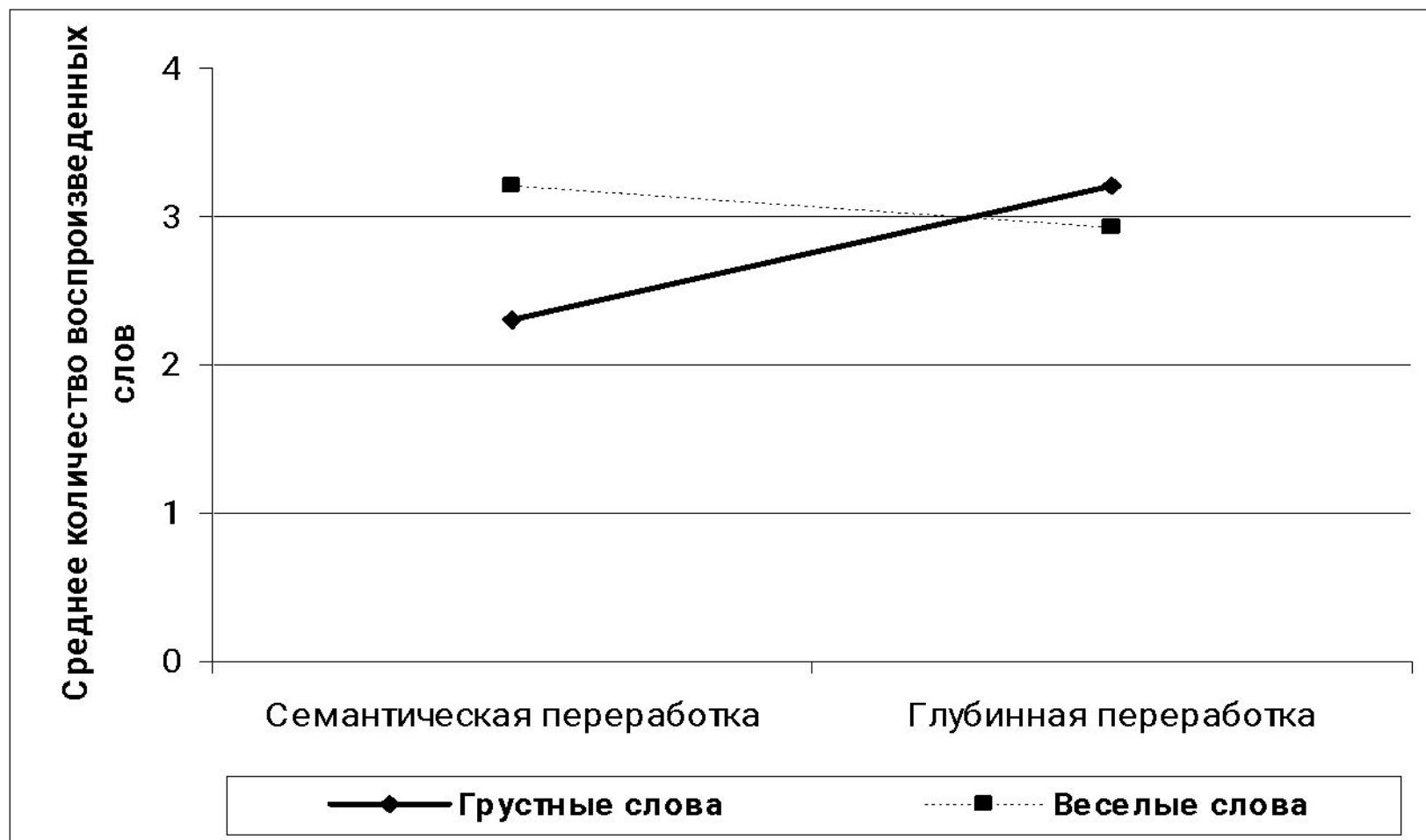
Сетевая модель (e.g. Bower, 1981)



Модель эмоциональных модусов (Conway, 1990)

Зависимость эффекта конгруэнтности от глубины переработки информации

Сысоева, 2004



Влияние эмоций на творческое мышление и креативность

Цикл исследований Элис Айзен:
влияние положительных эмоций на

- категоризацию,
- порождение ассоциаций,
- творческое мышление

Количество испытуемых, правильно решивших задачу со свечой в разных экспериментальных условиях (Isen et al., 1987)

Экспериментальное условие	Количество решивших задачу / количество испытуемых в группе	Процент решивших задачу
Положительный фильм	11 / 19	58
Нейтральный фильм	2 / 19	11
Отрицательный фильм	6 / 20	30
Упаковка конфет	5 / 20	25
Отсутствие воздействий	3 / 19	16
Физические упражнения	5 / 19	26

Среднее количество решённых заданий из Теста отдалённых ассоциаций Медника (Isen et al., 1987)

Эксперимен- тальные условия	Трудные задания	Средние задания	Лёгкие задания
Упаковка конфет	0,5	4,38	5,38
Отсутствие воздействий	0,6	3,45	5,1

Почему положительное настроение повышает креативность?

Объяснения Айзен:

1. (на основе сетевой модели) облегчение доступа к положительно окрашенной информации, которой больше
2. Расфокусировка внимания

Исследования Г. Кауфманна и С. Восбург

Решение малых творческих задач Майера улучшается при отрицательных эмоциях.

Экспериментальные и квазиэкспериментальные планы.

Объяснение через стратегии решения (satisficing vs. optimizing).

Эти стратегии должны по-разному влиять на оригинальность (и/или эффективность) и беглость

Модель «эмоция как информация» (Л. Мартин с соавт.)

Взаимодействие настроения со стратегиями

Martin et al., 1993

Задания на дивергентное мышление и на получение информации

Инструкция задаёт 2 правила остановки: удовольствия или достаточности

Предсказания модели: при отрицательном настроении «правило достаточности» заставляет дольше выполнять задание, чем «правило удовольствия». И наоборот.

Множественность механизмов влияния эмоциональных состояний на креативность

Когнитивные:

1. Изменения процессов категоризации
2. Обогащение когнитивного контекста при положительном настроении
3. Расфокусированность внимания при положительном настроении

Мотивационные:

1. Повышение настойчивости и количества усилий при отрицательном настроении
2. Использование различных стратегий и критериев выполнения задания при разных настроениях
3. Взаимодействие между настроением и определёнными стратегиями
4. Стремление поддерживать положительное настроение через выбор определённых заданий и способов их выполнения

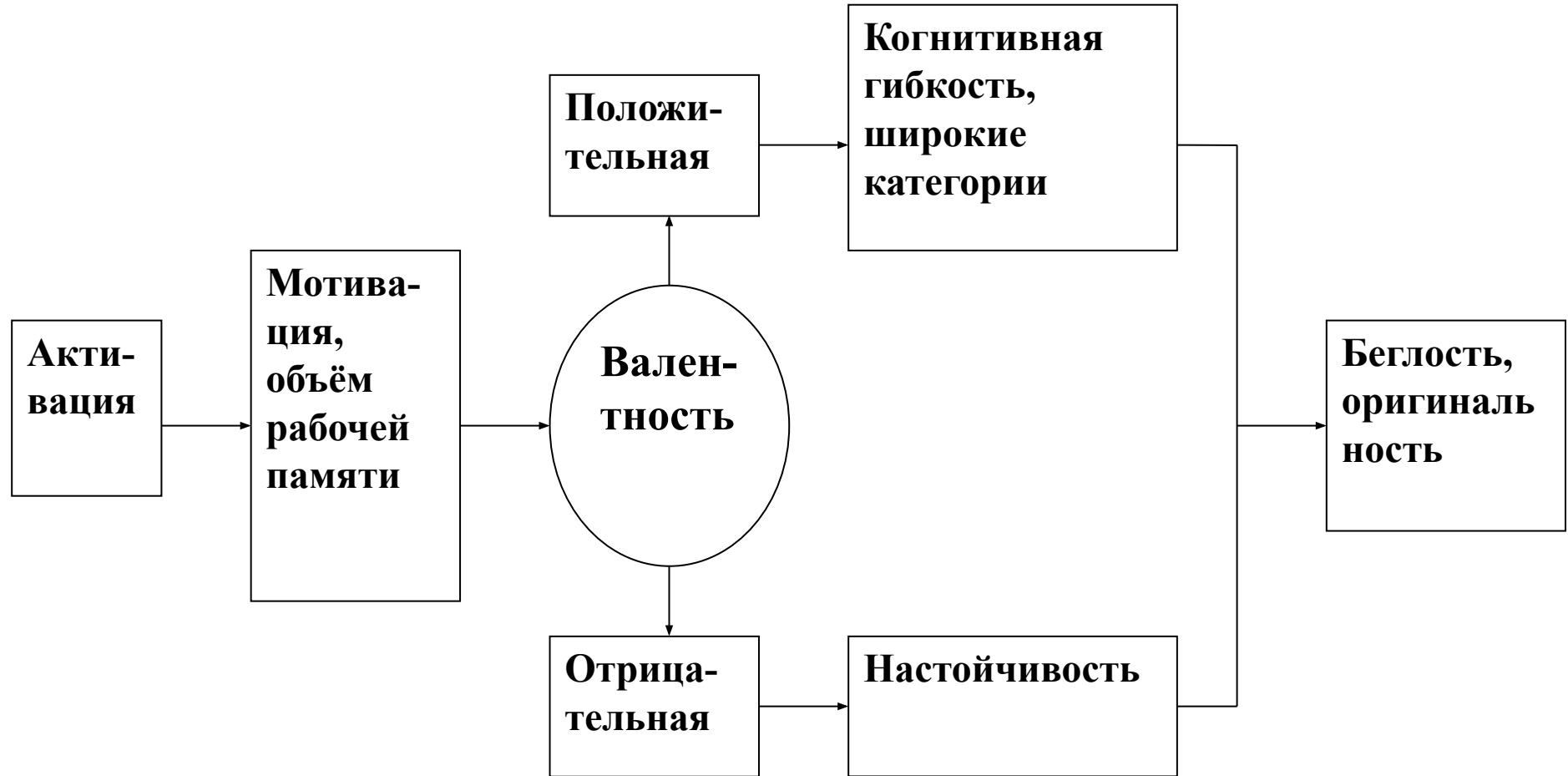
Механизмы влияния эмоций на мышление по К. Гаспер

Память —→ сознание —→ реакция

Emotion-as-prime
(Bower, Isen)

Emotion-as-information
(Schwarz, Clore, Martin, Hirt)

De Dreu, Baas, & Nijstad, 2008



Особенности переработки эмоционально окрашенных стимулов

Существуют ли они?

Исследования Э. Остин:

Задания на переработку нейтральной информации (распознавание + / х и лексическое решение) и эмоционально окрашенной информации («Экман-60» и определение эмоциональной окраски слов)

Конфирматорный факторный анализ

Переработка угрожающих стимулов при сублиминальном предъявлении

Цикл исследований А. Эмана

Öhman & Soares, 1994

Фобические и здоровые выборки

Целевые стимулы – змеи, пауки, грибы, цветы

ЗП – КГР

Пугающие стимулы подвергаются быстрой грубой переработке без полного определения значения.

Öhman et al., 1999

Задача на зрительный поиск, те же стимулы

Эффект не зависел от расположения на экране и количества дистракторов

Следовательно, параллельная переработка

Эмоциональный эффект Струпа

Объяснения:

1. Модель Коэна с соавт. для классического эффекта Струпа (Williams et al.)
2. Общее замедление переработки под влиянием угрозы (Algom et al.)
3. «Быстрый» эффект vs. «медленный эффект» (McKenna & Sharma)

Экспериментальное различие объяснений Коэна и Алгома

Сысоева, 2010

Анализ ошибок в условиях жёсткого
ограничения времени ответа

Ошибки по типу прочтения слова
будут подтверждать объяснение
Коэна

Расщепление эмоционального эффекта Струпа (Frings et al., 2010)

Текущий стимул		Предыдущий стимул	
		нейтральный	отрицательный
	нейтральный	740 мс	760 мс
отрицательный	754 мс	744 мс	

Быстрый эффект = 14 мс

Медленный эффект = 20 мс

Спасибо за внимание