

# **Взаимосвязь когнитивных и аффективных процессов**

**Д.В. Люсин**

# Два взаимосвязанных направления исследований

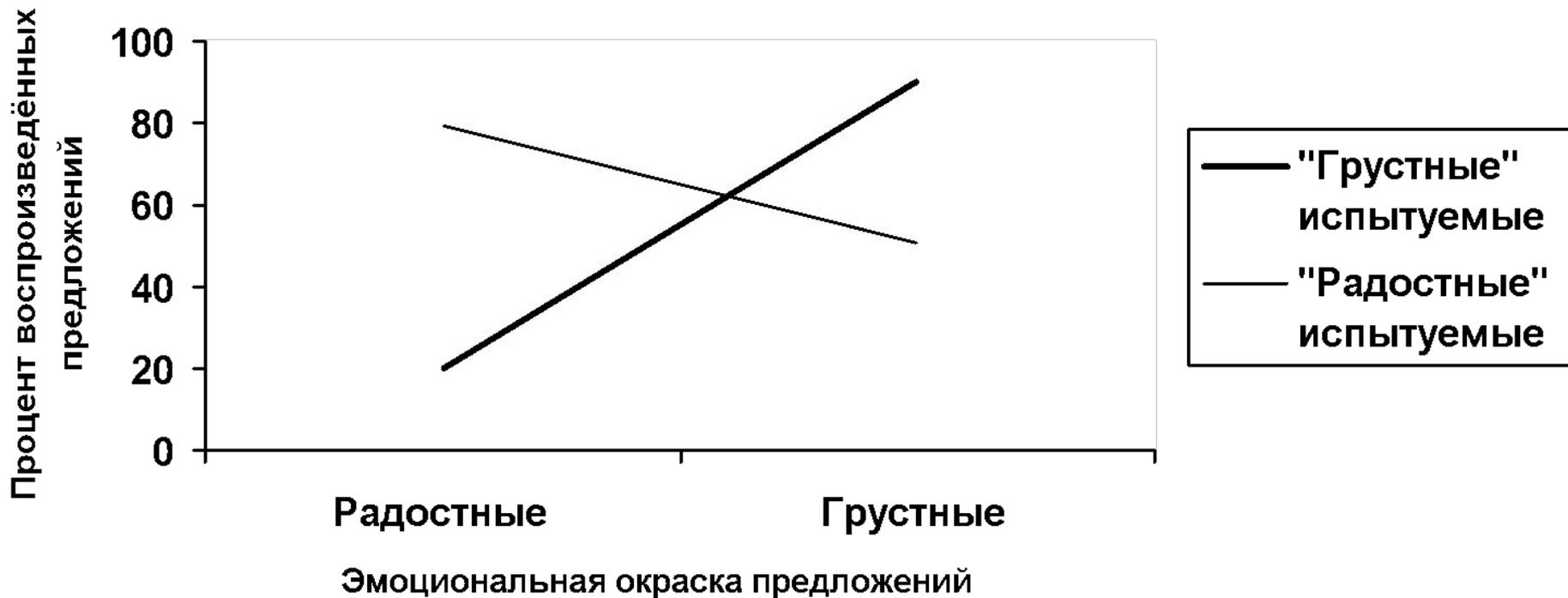
1. Влияние эмоциональных состояний на когнитивные процессы
2. Особенности переработки эмоционально окрашенных стимулов

# Связь эмоций с памятью



# Bower, Gilligan, Monteiro, 1981

## Эффект конгруэнтности при запоминании



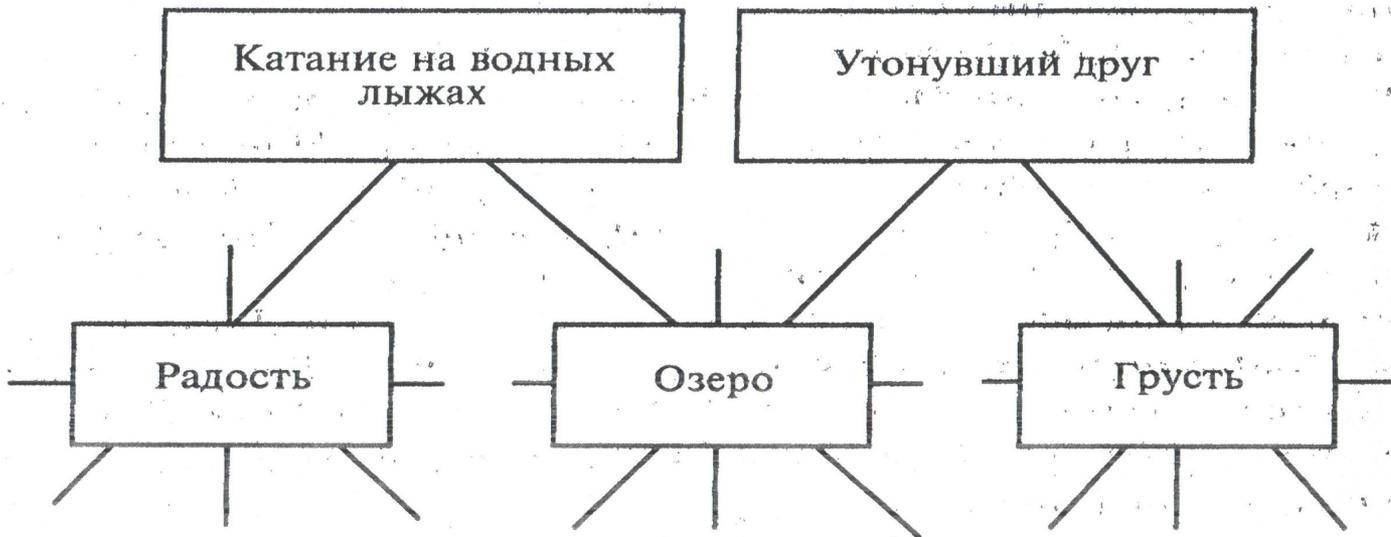
Bower, 1980

# Эффект конгруэнтности при воспоминании событий детства



# Объяснительные модели для эффектов конгруэнтности

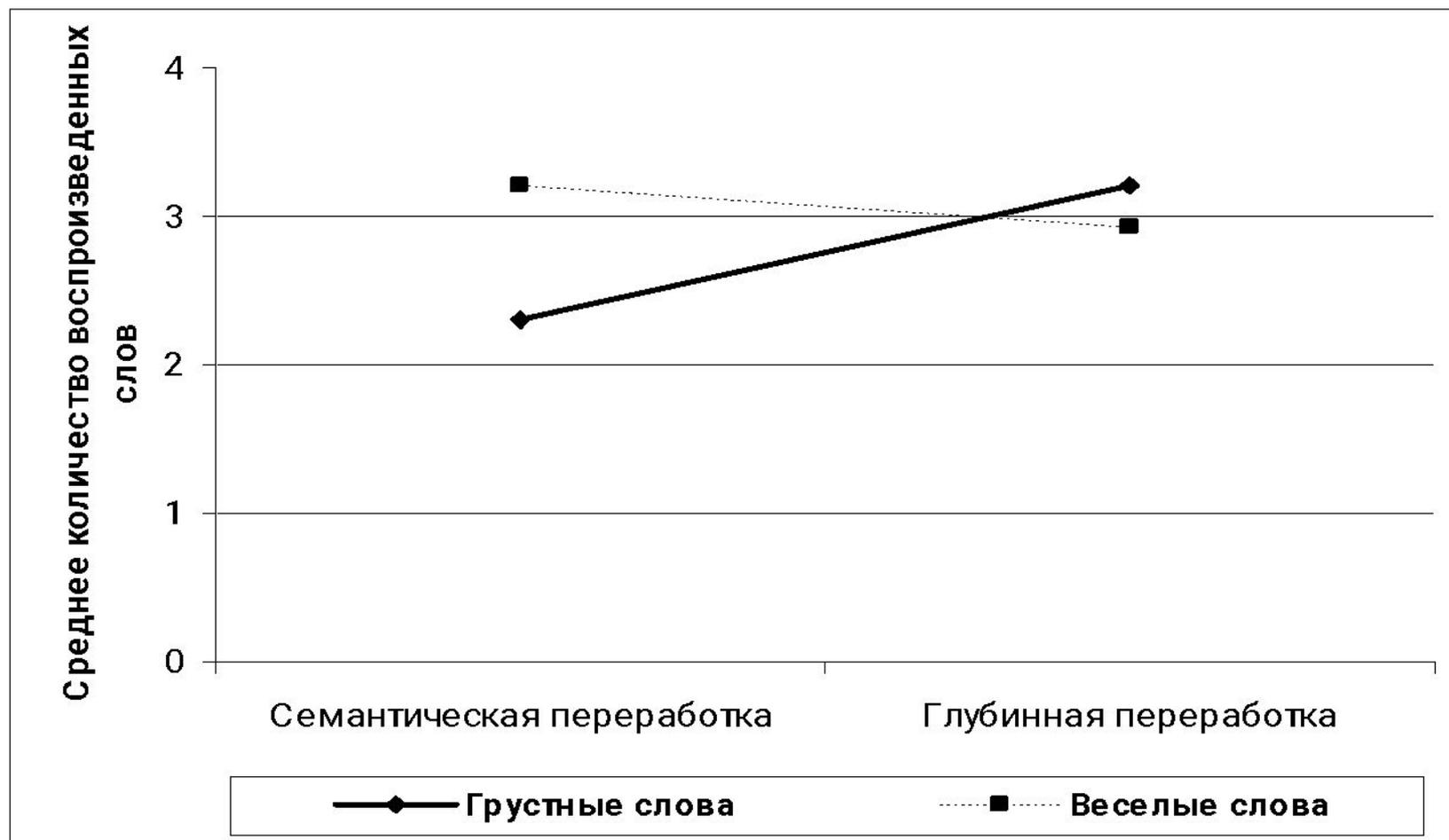
Сетевая модель (e.g. Bower, 1981)



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

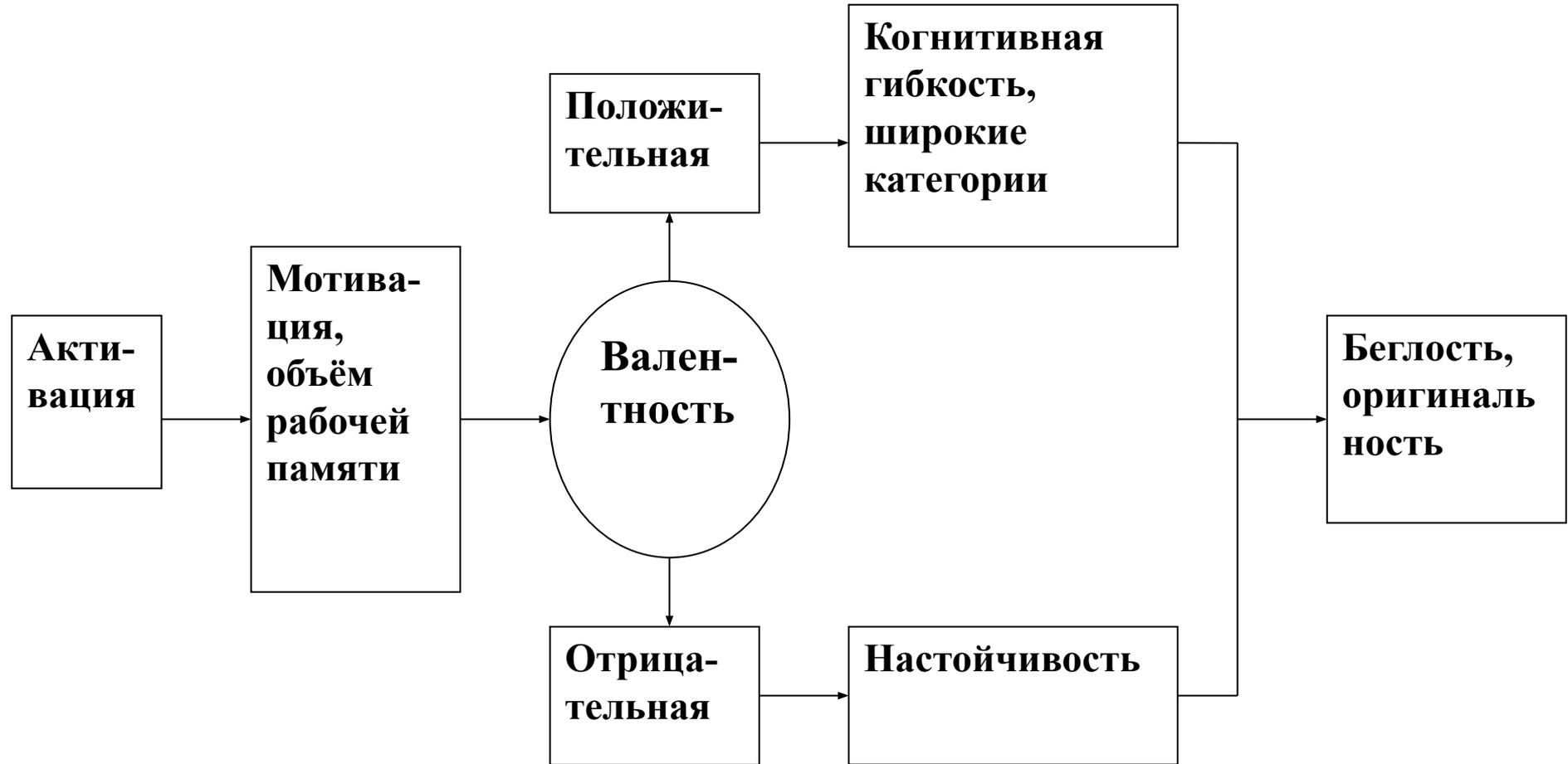
# Механизмы влияния эмоций на мышление по К. Гаспер

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**