

Министерство образования и науки Российской Федерации
Министерство образования и науки Самарской области
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Поволжская государственная социально-гуманитарная академия»
Факультет психологии
Российское психологическое общество
Самарское культурологическое общество
Российский фонд фундаментальных исследований

**Художественное сознание:
консолидация
естественнонаучного
и гуманитарного подходов**

*Материалы
всероссийской научной конференции
с международным участием,
посвященной 200-летию
со дня рождения М.Ю. Лермонтова*

Самара, 12–14 марта 2014 года

УДК 159.9
ББК 88
Х 98

*Печатается по решению редакционно-издательского совета
Поволжской государственной социально-гуманитарной академии*

Организационный комитет:

Г.В. Акопов, доктор психологических наук, профессор;
Е.В. Бакишутова, кандидат психологических наук, доцент;
В.В. Шарапов, кандидат исторических наук, доцент;
В.И. Ионесов, доктор культурологических наук, профессор;
Е.В. Павлова, ассистент; *К.Г. Репина*, ассистент

Программный комитет:

Г.В. Акопов, доктор психологических наук, профессор;
О.М. Буранок, доктор филологических наук, профессор;
Т.А. Колышева, доктор педагогических наук, профессор;
А.В. Молько, кандидат филологических наук, доцент

Редакционная коллегия:

Г.В. Акопов, доктор психологических наук, профессор
(ответственный редактор);
В.В. Шарапов, кандидат исторических наук, доцент
(заместитель ответственного редактора);
О.И. Сердюкова, кандидат филологических наук, доцент;
Е.В. Явкина, старший преподаватель

Х 98 **Художественное сознание: консолидация естественно-научного и гуманитарного подходов :** материалы всероссийской научной конференции с международным участием, посвященной 200-летию со дня рождения М.Ю. Лермонтова. Самара, 12–14 марта 2014 года / под ред. Г.В. Акопова. – Самара : ПГСГА, 2014. – 328 с.

ISBN 978-5-8428-1024-6

В книге представлены материалы всероссийской конференции «Художественное сознание: консолидация естественнонаучного и гуманитарного подходов», посвященной 200-летию со дня рождения М.Ю. Лермонтова, – статьи и тезисы выступлений, связанные с проблемой художественного сознания. Рассматриваются возможности и ограничения естественнонаучных подходов и их комплексирования с гуманитарными; представлены исследования расширенной тематики, связанные с творчеством М.Ю. Лермонтова, а также затрагивающие практику просвещения и образования.

Издание предназначено для специалистов в области психологии, филологии и художественного образования.

ISBN 978-5-8428-1024-6

*Издание осуществлено при поддержке Российского фонда
фундаментальных исследований (РФФИ), грант № 13-06-06219*

УДК 159.9
ББК 88

© Поволжская государственная
социально-гуманитарная академия, 2014

Колишанский Г.В. Коммуникативная функция и структура языка. М. : Наука, 1984.

Кубланов Б.Г. Гносеологическая природа литературы и искусства. Львов : Львовский ун-т, 1958.

Мальцев Г.И. Традиционные формулы русской необрядовой лирики (К изучению эстетики устнопозитического канона) // Русский фольклор. Л. : Наука, 1981. XXI. Поэтика русского фольклора. С. 13–38.

Мейлах Б.С. Талант писателя и процессы творчества. Л. : Советский писатель, 1969.

Милюков В.В. Синкретизм в древнерусской мысли // Отечественная общественная мысль эпохи средневековья (историко-философские мысли) : сб. науч. тр. Киев : Наукова думка, 1988. С. 46–56.

Путилов Б.Н. Историко-фольклорный процесс и эстетика фольклора // Проблемы фольклора. М. : Наука, 1975. С. 12–21.

Шабалина О.И. Фольклорное сознание как способ духовно-практического освоения действительности : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Магнитогорск, 2000.

Информационная среда и творчество: перспективы психологических исследований¹

А.Е. Войскунский, Т.Д. Ермолова

Московский государственный университет
им. М.В. Ломоносова, Москва

На основе анализа значительного числа психологических исследований выделены основные вопросы, связанные с влиянием современных информационных технологий на творческую деятельность и развитие творческих способностей личности.

Ключевые слова: творческая деятельность; компьютер; Интернет; архитектура; живопись; фотография; креативность (индивидуальная и групповая).

На сегодняшний день компьютеры стали немаловажным инструментом творческой деятельности, а умение пользоваться базовыми программами ПК является необходимым атрибутом подготовки профессионала. Компьютеризация профессиональной деятельности, с одной стороны, привела к автоматизированию исполнительской ее части. Так, художник-мультипликатор может в несколько раз быстрее готовить кадры анимационного фильма, используя соответствующее программное обеспечение, благодаря чему имеет возможность уделить большее время творческой части: воображению, фантазированию, составлению предва-

¹ Выполнено при поддержке РГНФ, проект 14-06-00740.

рительных эскизов и т.п. С другой стороны, появились новые творческие профессии, напрямую связанные с использованием компьютера: системный администратор, программист, агент по рекламе в Интернете, блоггер и т.д. То, чем раньше люди занимались ради удовольствия, становится профессиональной деятельностью, и, вероятно, в ближайшее время появятся новые творческие профессии, связанные с использованием компьютера. Информационные технологии, опосредствуя творческую деятельность, выступают ее орудием и служат средством овладения психической деятельностью. Ее инструментальный характер выражается в форме знакового опосредствования. В качестве средства овладения знак является основой перестройки психических функций [Выготский, 1982]. Таким образом, происходит преобразование всякой деятельности, включая творческую, поэтому возникает вопрос о видоизменении творческих процессов в связи с развитием информационных технологий.

В отечественной психологии в научной школе О.К. Тихомирова тщательно изучались особенности мыслительной (и в том числе творческой) деятельности человека, находящегося за монитором компьютера [Человек и ЭВМ, 1973 ; Психологические проблемы..., 1987]. Так, в работах, выполненных О.К. Тихомировым совместно с Т.В. Корниловой, показано, что компьютерное опосредствование воздействует на мыслительную деятельность, обогащая ее. В работах А.Е. Войскунского показано влияние ПК на общение людей. Связанные с информатизацией изменения мотивационной сферы и защитных механизмов личности исследовали Э.Д. Телегина, Н.Б. Березанская. Ю.Д. Бабаевой показаны изменения характеристик целеполагания за экраном монитора. В.В. Знаков исследовал процессы понимания в диалоге с компьютером. В ряде исследований было показано, что во взаимодействии с компьютером появляются новые виды мотивации, такие как мотивация «соревнования с компьютером», что способствует повышению эффективности мыслительной деятельности. При этом в недавнем исследовании, посвященном изучению креативности, было показано, что при компьютерном опосредствовании креативность у испытуемых падает, вероятно, потому что не возникает мотивов, свойственных межличностному общению [Яголковский, 2007]. Таким образом, вопрос о влиянии информационных технологий на мотивационную сферу человека остается малоизученным и временами противоречивым.

То же самое может быть сказано относительно всех психических процессов и функций, поскольку воздействие Интернета на современного человека является поистине глобальным. Так, если ограничиться культурно-исторической концепцией развития психики, становится ясно, что скорейшего изучения требуют процессы экстерниоризации (не только «внешней памяти», но и «внешних средств внимания») или таких

же мыслительных и перцептивных действий), переопосредствования деятельности новыми знаковыми системами, перспектив участия компьютерных программ (и роботов, причем не обязательно антропоморфных) в ситуациях «зоны ближайшего развития» [Войскунский, 2010]. Однако наряду с множеством позитивных аспектов воздействия не следует забывать, что деятельность в виртуальном пространстве провоцирует также и негативные стороны деятельности – коммуникативной, мнемической, мыслительной и др. Так, легкость в приобретении новых знаний ведет к обеднению применяемых способов самостоятельного познания [Бабаева, Войскунский, 1998], так как получить ответ в Интернете гораздо проще. Информатизация отразилась также на умениях устного счета: арифметические вычисления были переданы ПК, отчего наблюдается их инволюция у людей. Специального внимания требует изучение особенностей творческой деятельности, опосредствованной применением информационных технологий, – это особенно характерно для представителей новых поколений [Бабаева, Войскунский, 2003].

Интернет являются мощной платформой для самовыражения и выстраивания репутационного капитала. Уверенное владение информационными технологиями, тем более одаренность в их применении способствует росту самооценки детей и подростков [Бабаева, Войскунский, 2003 ; Войскунский, 2010]. Каждому доступны такие действия, как ведение блога, конструирование своего образа (имиджа) и репутации в социальных сетях и в компьютерных играх. Развитие YouTube и систем фотохостинга стимулирует всех желающих делиться фотографиями, снимать видеоролики, создавать юмористические картины (так называемые «фотожабы») и карикатуры, развивая свои таланты и подкрепляя репутацию за счет отзывов друзей («френдов») и последователей («фолловеров»). Согласно наблюдениям, все чаще имеет место перенос способов выполнения перцептивной или мыслительной деятельности, характерных для работы за монитором компьютера, в обычную жизнь, то есть в реальность; это происходит, к примеру, посредством психологических механизмов аналогии или уподобления [Бабаева, Войскунский, 1998]. В ряде случаев пользователи говорят о «четкой, эффективной, не требующей лишних слов работе», которой они научились за монитором компьютера. Как было зафиксировано на заре компьютерной эры [Бабаева, Войскунский, 1998], способы применения компьютеров во многом отражают «второе Я» ребенка и подростка, от которого зависят многие личностные характеристики [Turkle, 1984].

В ряде эмпирических исследований показано, что деятельность в виртуальном пространстве связана с переживанием особого эмоционального состояния – «потока» [Войскунский, 2010]. Опыт потока соотносится автором данного термина и цельной концепции «потока» по-

зитивным психологом М. Чиксентмихайи с внутренней процессуальной мотивацией, чувством подконтрольности происходящего, особыми формами протекания когнитивных процессов (таких как внимание), а также с незабываемым переживанием вдохновения, зачастую связанным с творческой деятельностью, ибо «поток» делает переживания насыщенными и понимается как спутник творческой деятельности [Чиксентмихайи, 2013]. Имеется множество доказательств, что опыт потока сопровождает поиск информации в Интернете или знакомые многим людям периоды интернет-творчества, о состоянии потока сообщают пользователи самых разных интернет-сервисов, в том числе игроки в компьютерные игры (геймеры) и хакеры [Войскунский, 2010].

Известно немало попыток опосредствования новыми технологиями методов организации групповых форм творческой деятельности, таких как «мозговой штурм», синектика или ТРИЗ. Среди таких попыток имеются как удачные, так и малоудачные. По С.Р. Яголковскому, существует ряд преимуществ использования компьютеров в методике «мозговой штурм». Во-первых, в электронном «мозговом штурме» участники могут не ждать своей очереди, как это бывает в групповом обсуждении. Во-вторых, компьютер позволяет сделать группу более гибкой, зачастую избегать нежелательных коммуникаций с участниками группы – тем самым испытуемые могут не бояться получить негативную оценку или неодобрение собеседников. В-третьих, электронный «мозговой штурм» обеспечивает анонимность высказываний, благодаря чему можно сгладить негативные последствия оценки и сравнения своих высказываний с чужими. С учетом перечисленных преимуществ следует ожидать интенсификации попыток применения таких методов поиска творческих решений. В недавних исследованиях не только проводится сопоставление индивидуальных и групповых творческих решений, опосредствованных информационными технологиями, но и высказывается предположение о перспективности фиксации и изучения так называемого показателя «сетевого интеллекта» [Evidence for a Collective Intelligence Factor..., 2010]. Аргументы как в пользу такого предложения, так и с отрицанием полезности такой работы, подробно рассмотрены в статье А.Е. Войскунского и М.Б. Игнатьева [Войскунский, Игнатьев, 2013].

Остановимся на рассмотрении конкретных исследований, направленных на организацию творческой деятельности с применением специализированных компьютерных систем.

Особое место информационные технологии занимают в архитектуре, искусстве фотографии и анимации. «Компьютерное искусство» – так называется направление, в котором произведения создаются с помощью цифровых программ. Начало этого процесса относится к перио-

ду, когда все нынешнее богатство информационных технологий было ограничено лишь компьютерами ранних поколений – уже тогда рассматривались перспективы применения компьютеров в эстетической деятельности, прежде всего музыкальной и изобразительной [Зарипов, 1971 ; Моль, Фукс, Касслер, 1975 ; Семиотика и искусствометрия, 1972]. В дизайне компьютерные программы используются, начиная с 1991 г., а уже с 1997 г. информационные технологии внедрились в образовательный процесс [Abdelhameed, 2013]. Студенты – архитекторы и дизайнеры – осваивают графические программы-редакторы и обучаются конструированию, обработке графической информации, моделированию. В настоящее время для этого широко используются программы 3D-моделирования, обеспечивающие выполнение интерактивных трехмерных моделей. Имея возможность визуализировать задуманный проект, студенты-архитекторы могут его корректировать и изменять с учетом эстетических требований и ограничений, связанных с технологией строительства. В итоге можно утверждать, что образовалось новое направление в психологии, названное “architectural cybertheory” («архитектурная кибертеория»), призванное изучать влияние информатизации творческого процесса на архитектурную деятельность [Kuloglu, Asasoglu, 2010].

В искусстве фотографии, в рекламе, дизайне и кинематографе компьютерные программы существенно преобразили творческий процесс, порождая новые дискуссии о том, можно ли считать искусством фотографию, отредактированную в графическом редакторе. В живописи и фотографии появились новые направления: «цифровая живопись», где рисунок с начала и до конца создается автором с применением программ компьютерной графики; фотография инсталляций, сделанных в виртуальном пространстве; искусство создания демотиваторов и картинок с остроумными подписями; гипертекстовая литература. Системы порождения виртуальной реальности применяются в театральных постановках (например, в Александринском театре в Санкт-Петербурге), заменяя декорации и способствуя развитию действия. Последней разработкой в этой области является «компьютерное искусство»: снабженные специальными алгоритмами компьютеры создают произведения машинного искусства. Конечно, остается открытым вопрос о том, можно ли считать подобные произведения искусством, однако многие из них заслуживают внимания.

Изучением проблем творчества в виртуальном пространстве занимается ряд авторов. Так, предложена методика Web.2.0 для оценки креативности блога [O'Reilly, 2007]. Автор предложил выделить в блоге четыре базовых паттерна – параметра, по которым можно оценить креативность текста. Таким образом появился инструмент для оценки твор-

ческой продукции в Интернете, а значит, появилась возможность проводить исследования в этой области. Данная методика была адаптирована к видеороликам на сайте YouTube, было выделено 12 паттернов – элементов для оценки креативности видеоролика [Courtois, Mechant, De Marez, 2012]. В указанной работе для всех видеороликов выделены три уровня креативности: 1) с высокой собственной креативностью, где представлены оригинальные видеозаписи; 2) с «креативностью-ремикс», где пользователи выкладывают пародийные выступления, которые сделали сами; 3) некреативные видеоролики – с записью концертов популярных звезд. Полученный вывод свидетельствует, что пользователи выкладывают видеоролики с разными целями: видеозаписи уровня высокой собственной креативности выкладывают для узкого круга друзей и родственников, а видеозаписи уровня «креативность-ремикс» выкладываются для широкой аудитории единомышленников, имеющих схожие интересы. В той же статье, пользуясь материалами интернет-профиля авторов видеороликов, была сделана попытка определить их личностные черты по тестам «Большой Пятерки». У всех опрошенных респондентов, выкладывающих видеоролики на сайте, наблюдалась минимальная величина экстраверсии, а черта личности «готовность к новому опыту» является, согласно полученным результатам, предиктором высокого рейтинга видеоролика.

Ряд авторов говорят о блогах как о новой подростковой субкультуре, где пользователи и блоггеры могут обмениваться мыслями, где формируется определенные ценности и мировоззрение [Chang, Liu, 2011]. По данным проведенного исследования блог создает для подростков пространство для самовыражения, здесь нет учителей и родителей, так что блоггеры-подростки выражают свои мысли, не опасаясь критики. Для блоггеров оказалась важной возможность общения с другими людьми: все респонденты ответили, что используют блог для самопознания.

При обсуждении проблематики творчества в виртуальной среде возникает вопрос о влиянии компьютерного опосредствования на собственно творческую деятельность. Проведено исследование, где студенты-архитекторы на протяжении семестрового курса осваивали графический 3D-редактор «3D Max» и с его помощью проектировали дома [Abdelhameed, 2013]. С помощью метода опроса было изучено мнение студентов о том, как влияет программа на творческий процесс. По мнению респондентов, осваивающих новую программу, графический 3D-редактор существенно воздействует на конструкторскую деятельность: программа определяет выбор элементов здания из перечня возможных в программе, благодаря возможности визуализации проекта и освоению интерфейса влияет на решения о месте стыковок элементов конструкторской деятельности.

ции, в целом изменяет планирование строительного процесса. Анализ проектов показал при этом, что итоговый строительный проект, который студенты приносят на защиту, является усовершенствованной модификацией одного из предыдущих проектов.

Не только специальные программы, но и некоторые компьютерные игры создают возможности для творчества в Интернете. Одна из таких игр – “Second Life” (SL). Она представляет собой гибрид социальной сети и игры типа MUVE: игроки создают свой персонаж, выбирают цвет кожи, тело, одежду; в игре нет определенно заданной цели, нет заданий и квестов, нет возможности поднять свой уровень. Игроки заходят в игру для самовыражения, общения, могут играть выбранные роли и главное – создавать из доступных в игре элементов виртуальные постройки, средства передвижения, сконструированные пространства, в конечном счете – целые миры. Пространство SL создается самими пользователями, а не группой разработчиков, как в традиционных компьютерных играх, виртуальное пространство постоянно меняется, вместе с новыми игроками появляются их творения – новые застроенные острова, новые товары в виртуальных магазинах, новые растения, рыбы и животные. Имея в качестве ресурса фантазию всех игроков, удалось кумулятивными усилиями создать удивительно красочный мир с необычными лесами, строениями, фан-клубами, предметами разных эпох. Среди пользователей игры довольно много инвалидов, не имеющих возможности передвигаться самостоятельно, для них SL выступает мощным ресурсом познания, общения, адаптации.

Творчество в SL начинается с подбора собственного образа. Здесь регулярно проводятся конкурсы фотографии, скульптуры, костюма, танцевальные конкурсы. Пользователи получают возможность создать целый уникальный мир, воплотить фантазии в реальность, например, сконструировать парк Юрского периода или Лондон начала XIX века. В SL в полной мере представлены возможности для воплощения фантазий; способность фантазировать всегда ценилась в людях, в век научно-технических достижений слегка редуцировалась, а теперь возвращается посредством развития и внедрения информационных технологий [Бабаева, Войскунский, 1998]. В программы SL включен собственный графический редактор, благодаря чему любой пользователь может создать свой дом или бытовой предмет. В игре собираются тематические игроки для проведения ролевых игр, здесь часто ставят пьесы и играют в виртуальный театр, иногда самостоятельно придумывают собственные сюжеты, снимают кино. Программу можно использовать и для самостоятельного обучения самым разным академическим и внеакадемическим предметам, можно посетить виртуальные выставки, галереи и музеи или

библиотеки и получить информационную справку, можно принять участие в конкурсе скульптур, можно создать тематический остров.

Архитектура в SL содержит в себе такие элементы, которые невозможно создать в реальности, поэтому она чрезвычайно разнообразна и необычна. К примеру, можно встретить «избушку на курьих ножках», парящий в воздухе замок или здание необычной формы. SL отчасти способствует отходу от шаблонных представлений об архитектуре и живописи, что позволяет допустить полет фантазии. Таким образом нивелируется «феномен структурированного воображения» [Ward, 1994], который заключается в том, что люди развивают новые идеи объектов, находясь в пределах определенной известной концептуальной области, и их создаваемые идеи обычно имеют тенденцию быть структурированными возможностями существующих объектов. Например, если попросить придумать любых животных с другой планеты, большинство респондентов рисуют животных, напоминающих земных [Ward, 1994]. Соответственно задачам, выполняемым организаторами ряда разнообразных тренингов креативности, работа в SL сама собой частично способствует отходу от стандартов мышления.

Исследователи описывают опыт использования в SL программы для создания рассказов. Аватар, попадающий на остров, погружается в атмосферу, способствующую творчеству, где вся обстановка побуждает к оригинальности. Респонденты должны были придумать несколько рассказов, ссылаясь на обстановку острова, и они придумали много интересных историй с самыми необычными сюжетами [Ayiter, Dahslveen, 2013]. Данное исследование пересекается с работами по развитию нарративных умений у дошкольников в контексте перспектив применения компьютерных программ в ситуациях, близких к «зоне ближайшего развития» [Войскунский, 2010].

В силу чрезвычайной распространенности проекта “Second Life” многие университеты открыли в ней свои представительства и проводят научные исследования. SL успешно проявила себя как платформа для образовательного процесса, потому что способствует возникновению дополнительной игровой мотивации [Wang, Braman, 2009]. На примере обучения архитектуре, дизайну, маркетингу были разработаны практические SL-курсы, где студенты воплотили в реальность полученные знания, разработали собственные проекты: спланировали постройки туристического острова, создали и «раскрутили» торговый бренд [Deale, 2013 ; Essential knowledge..., 2014).

В SL происходит идентификация с каждым из своих персонажей [The psychological functions..., 2014]. Таким образом платформа становится мощным рычагом для поддержания самооценки [Individual motivation..., 2011], что позволяет пользоваться программой для «самотера-

пии», чтобы снять усталость и отвлечься. Имеется опыт успешного использования SL для коррекции проблем, связанных с социальной тревожностью и страхами общения [Thompson, 2012 ; Treatment of Social Anxiety..., 2013], а также в качестве диагностического материала для определения степени сохранности областей мозга, ответственных за моторную активность [Martins, Cunha, Morgado, 2012].

В игре SL представлена возможность для конструкторской деятельности и развития конструкторского мышления. Термин «конструкторское мышление» (design thinking) в англоязычной литературе преимущественно связывается с тремя областями: графический дизайн, конструирование общения и конструирование в инженерной деятельности. При этом особое значение приобретает наглядно-образное мышление, необходимое для проектирования. В последнее время, правда, термин все чаще используется в значении «принятие решения в открытых проблемах» (“problem solving”), однако при этом отчасти имеет место подмена понятий, так что такое расширение термина представляется излишним. Под конструкторским мышлением мы понимаем разновидность творческой деятельности, связанную не только с изобретением проекта, но и с его воплощением. Конструкторское мышление понимается шире, чем инновационный процесс, скорее, как процесс, представленный в различных областях: в собственно инженерной (либо экономической, биохимической и т.п.) инновации, в менеджменте и пиаре, в организационном сопровождении процесса и т.д. Таким образом, SL как платформа-модулятор физических и социальных отношений представляет очевидный интерес для психологического исследования конструкторской деятельности в виртуальной среде.

Следует подчеркнуть, что современные информационные технологии не отменяют известные ранее методы, способы, процедуры и процессы осуществления творческой деятельности. Описанные технологии все более включаются в такие процессы и в качестве промежуточного, и в качестве вспомогательного, и в качестве ключевого звена. Кроме того, применение информационных технологий открывает ряд новых, еще не вполне отрефлексированных психологическим сообществом перспектив развития креативности (индивидуальной и групповой) и осуществления творческой деятельности.

Литература

Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Одаренный ребенок за компьютером. М. : Сканрус, 2003.

Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. 1998. Т. 19, № 1. С. 89–100.

Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М. : Акрополь, 2010.

Войсункский А.Е., Игнатъев М.Б. Перспективы развития сетевого интеллекта // Рождение коллективного разума: О новых законах сетевого социума и сетевой экономики и об их влиянии на поведение человека / под ред. Б.Б. Славина. М. : ЛЕНАНД, 2013. С. 263–283.

Выготский Л.С. Мышление и речь // Собрание сочинений / Л.С. Выготский. М. : Педагогика, 1982. Т. 2. С. 6–293.

Зарипов Р.Х. Кибернетика и музыка. М. : Наука, 1971.

Моль А., Фукс В., Касслер М. Искусство и ЭВМ. М. : Мир, 1975.

Психологические проблемы автоматизации научно-исследовательских работ / под. ред. М.Г. Ярошевского, О.К. Тихомирова. М. : Наука, 1987.

Семиотика и искусствометрия / под ред. Ю.М. Лотмана. М. : Мир, 1972.

Человек и ЭВМ / под ред. О.К. Тихомирова. М. : Экономика, 1973.

Чиксентмихайи М. Креативность. Поток и психология открытий и изобретений. М. : Карьера Пресс, 2013.

Яголковский С.Р. Психология креативности и инноваций. М. : ГУВШЭ, 2007.

Abdelhameed W.A. Virtual Reality Use in Architectural Design Studios: A case of studying structure and construction // Procedia Computer Science. 2013. 25.

Ayiter E., Dahslveen H. 'The tower and the Quest': A storytelling space for avatars // Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research. 2013. V. 11.

Chang Y.-F., Liu E. Z.-F. Investigating Adolescent Bloggers from the Perspective of creative Subculture // International Journal of Online Pedagogy and Course Design. 2011. 1(2).

Courtois C., Mechant M.A., L. De Marez. Communicating Creativity on YouTube: What and for Whom? // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2012.

Deale C.S. Incorporating Second Life into online hospitality and tourism education: A case study // Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education. 2013. 13. P. 154–160.

Essential knowledge for academic performance: Educating in the virtual world to promote active learning / G. Noteborn et al // Teaching and Teacher Education. 2014. 37. P. 217–234.

Evidence for a Collective Intelligence Factor in the Performance of Human Groups / A.W. Woolley et al // Science. 2010. V. 330. P. 686–688.

Individual motivation and demographic in social virtual world users: an exploratory investigation in Second Life / Z. Zhou et al // International Journal of Information Management. 2011. 31. P. 261–271.

Kuloglu N., Asasoglu A.O. Indirect expression as an approach to improving creativity in design Education // Procedia Social and Behavioral Sciences 2010. 9. P. 1674–1686.

Martins M., Cunha A., Morgado L. Usability test of 3Dconnexion 3D mice versus keyboard+mouse in Second Life undertaken by people with motor disabilities due to medullary lesions // Procedia Computer Science. 2012. 14. P. 119–127.

O'Reilly T. What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software // Communications and Strategies. 2007. 65.

The psychological functions of avatars and alt(s): A qualitative study / R. Gilbert et al // Computers in Human Behavior. 2014. V. 32, Mar. P. 1–8.

Thompson L. Delivering Bad News: Improving Communication Skills Training of Medical Students and Residents Through the Use of Second Life Technology (755) // Journal of Pain and Symptom Management. 2012. V. 43, Issue 2, Feb. P. 452–453.

Treatment of Social Anxiety Disorder Using Online Virtual Environments in Second Life / J.D. Herbert et al // Behavior Therapy. 2013. 44. P. 51–61.

Turkle Sh. The Second Self: Computers and the Human Spirit. N.Y. : Simon and Schuster, 1984.

Wang Y., Braman J. Extending the classroom through Second Life // Journal of Information Systems Education. 2009. V. 20(2), 235.

Ward T.B. Structured imagination: The role of category structure in exemplar generation // Cognitive Psychology. 1994. 27.

Понимание как когнитивная и экзистенциальная проблема¹

В.В. Знаков

Институт психологии Российской академии наук, Москва
znakov50@yandex.ru

Анализируются когнитивные и опытные основания понимания субъектом фактов, событий, ситуаций в разных реальностях многомерного мира человека. Показано, что согласно теориям двойственности процессов рассуждений (dual-process theories of human thinking) у человека есть две отличные, но взаимодействующие системы для обработки информации. Одна система ориентирована на эвристики, приводящие к интуитивным ответам, в то время как другая основана на аналитической обработке. Их описания соответствуют представлениям психологов о когнитивно-опытной теории личности (CEST) С. Эпштейна и двух познавательных стилях – рациональном и интуитивном. Обосновано, что экзистенциальную реальность субъект не познает, а постигает. Соответственно экзистенциальный опыт субъекта закономерно включает не только бессознательные знания и переживания, но и непостижимое и таинственное. Непостижимость реальности – это один из атрибутов бытия, она не означает принципиальной невозможности понимания. Постигание представляет собой такой тип понимания, который направлен на явления и объекты мира, требующие для своего понимания незаурядных усилий. Постигание – это такое схватывание целого, части которого субъект по тем или иным причинам не может познать и детально описать. Проанализирована тайна как научный психологический, а не мистический и фантастический феномен. Определение

¹ Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ (грант 13-06-00526).