

В среднем по 17 людям обнаружены значимые отличия фазового лидерства при движении курсора в направлении «вниз» от всех других направлений. Большинство отличий в левой сенсомоторной коре в районе моторного центра правой руки и в задне-теменной коре по центру (рис.2). Данные 1-го и 2-го 10-минутных сеансов близки. Остальные 3 направления отличаются друг от друга мало. Для движения курсора вниз нужно потянуть джойстик на себя. Можно предположить, что описанные различия ЭЭГ обусловлены

разным представительством в коре генетических моторных программ приматов - для движения «к себе» и «от себя». Фокусы, вероятно, соответствуют наиболее активным кортикальным центрам (на это указывают и другие наши данные).

Выявленная связь произвольных движений с траекториями «бегущей волны ЭЭГ» делает этот показатель перспективным для использования в устройствах по мысленному управлению компьютером или мозг-машинных интерфейсах.

## АНАЛИТИЧЕСКИЙ И ХОЛИСТИЧЕСКИЙ СПОСОБЫ ПЕРЕРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ В КОНТЕКСТЕ СОЦИАЛЬНОГО ПОЗНАНИЯ

С. С. Белова<sup>1,3</sup>, Е. А. Валуева<sup>1,3</sup>,  
В. В. Овсянникова<sup>2,3</sup>, Т. А. Сысоева<sup>3</sup>

*sbelova@gmail.com, v.ovsyannikova@gmail.com,  
ekval@mail.ru, tatiana.sysoeva@mail.ru*

<sup>1</sup>Институт психологии РАН, <sup>2</sup>Российский государственный гуманитарный университет,

<sup>3</sup>Московский городской психолого-педагогический университет (Москва)

Согласно теоретической модели исследования, в качестве когнитивного механизма, лежащего в основе организации общих и эмоциональных способностей, рассматривается особое соотношение аналитического и холистического способов переработки информации. Теоретическое обоснование этого положения апеллирует к двойственным теориям мышления и социального познания (Reber, 1989; Smith, DeCoster, 2000; Evans, 2008; Smith, Neumann, 2005; Пономарев, 1999). *Аналитический способ переработки* заключается в разложении информации на элементы, характеризующиеся логической обоснованностью, последовательностью временных этапов и осознанностью. *Холистический способ переработки* заключается в оценке общих конфигураций информации, характеризующейся быстротой протекания, интуитивным характером решения и минимальной осознанностью. Были выдвинуты предположения о положительной связи 1) аналитического способа переработки нейтральной информации с общим интеллектом; 2) холистического способа переработки нейтральной информации – с креативностью, 3) холистического способа переработки эмоционально окрашенной информации – с эмоциональным интеллектом.

Использовались два типа методик: традиционные тесты способностей и три специально

разработанные методики измерения особенностей переработки информации с фиксацией скорости и точности ответа. В *модифицированной задаче Навона* стимульным материалом являлись изображения больших цифр, состоявшие из маленьких цифр-элементов. Испытуемый должен был указать или цифру-элемент (локальный признак или аналитическая переработка), или букву-целое (глобальный признак или холистическая переработка) нажатием клавиши на клавиатуре. *Методика «Восприятие лиц»* была направлена на изучение особенностей переработки информации о лицах. Задача испытуемого заключалась в сопоставлении отдельных частей (глаз, губ, носов) в предъявляемых парах лиц и принятии решения, являются ли эти части одинаковыми. При этом пары лиц могли быть либо одинаковыми, либо разными во всех чертах (кроме целевой). Предполагалось, что в первом случае необходимо применить холистическую стратегию, т.е. сравнить конфигурацию лиц в целом, что поможет быстрее и точнее определить, есть ли различающиеся элементы. Во втором случае наиболее результативным будет применение аналитической стратегии, т.е. разложение стимулов на элементы с последующим сравнением указанных признаков. *Методика «Социальные ситуации»* была направлена на изучение особенностей переработки информации о ситуациях взаимодействия людей. Стимульным материалом являлись фотографии эмоционально окрашенных сцен социальных взаимодействий. В аналитическом субтесте испытуемые выбирали одно из двух названий к фотографии: при этом одно из названий являлось формальным, другое метко характеризовало эмоциональную особенность ситуации. В холистическом субтесте испытуемым задавался

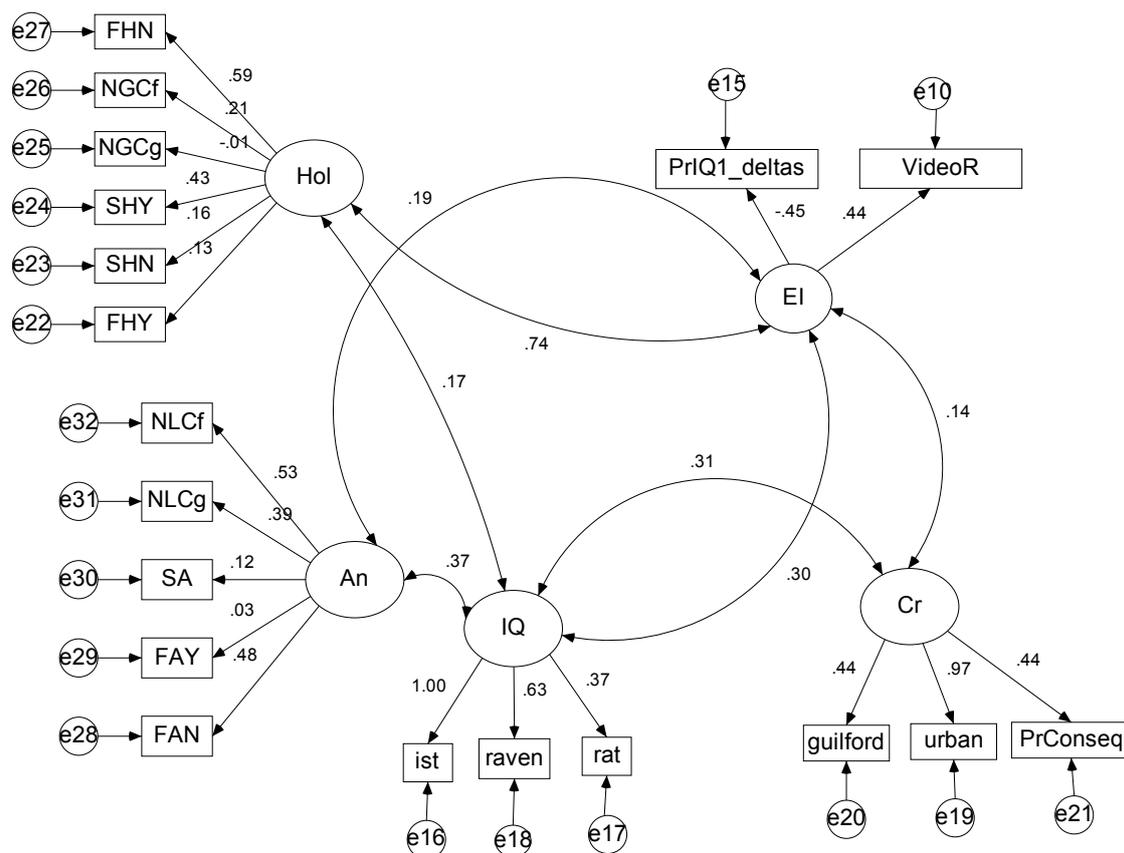


Рис. 1. Конфирматорная модель факторов аналитической и холистической переработки, общего интеллекта, эмоционального интеллекта и креативности.

вопрос об общей оценке эмоциональной окраски ситуации.

Для измерения интеллекта использовались ППИМ Дж. Равена, вербальные шкалы Теста Амтхауэра (адаптация Е. А. Валуевой); невербальной креативности – Рисуночный тест творческого мышления К. Урбана, вербальной креативности – тесты: «Необычное использование» Дж. Гилфорда, «Последствия» Е. П. Торренса, тест отдаленных ассоциаций (адаптация Е. А. Валуевой, Д. В. Ушакова); эмоциональных способностей – видеотест способности к распознаванию эмоций В. В. Овсянниковой, Д. В. Люсина, тест практического интеллекта Д. В. Ушакова, А. Е. Ивановской. Выборку составили 102 человека (59% женщин; ср. возраст 14.9, ст. откл. 0.91). Конфирматорная модель факторов аналитической и холистической переработки, общих и эмоциональных способностей представлена на рис. 1 (Bollen-Stine Bootstrap  $\chi^2$  161.9, df 145, p 0.03,  $\chi^2$ /df 1.1, GFI 0.83, AGFI 0.78, CFI 0.63, RMSEA 0.075).

Выводы: 1. На материале точностных показателей задач на переработку нейтральной и эмоционально окрашенной информации

выделяются факторы аналитического и холистического способов переработки. 2. Фактор аналитической переработки положительно связан с фактором тестового общего интеллекта, в то время как фактор холистической переработки – с фактором тестового эмоционального интеллекта. Сила связи в первом случае существенно ниже силы связи во втором случае. 3. Факторы аналитического и холистического способов переработки информации не образовали связи с тестовой креативностью.

Примечания:

1. Все показатели методик на переработку информации являются точностными, оценивались для условий ответов «да» и «нет» в холистической и аналитической серии (ХС и АС).

2. Названия методик: ВЛ – «Восприятие лиц»; СС – «Социальные ситуации»; ЗН – «Задача Навона».

3. Расшифровка аббревиатур рисунка: FHN – ВЛ, ХС, «нет»; NGCf – ЗН, ХС в конфликтных условиях; NGCg – ЗН, ХС в неконфликтных условиях; SHY – СС, ХС, «да»; SHN – СС, ХС, «нет»; FHY – ВЛ, ХС, «да»; NLCf – ЗН, АС в конфликтных условиях; NLCg – ЗН, АС

в неконфликтных условиях; SA – СС, АС; FAY – ВЛ, АС, «да»; FAN – ВЛ, АС, «нет»; PrIQ\_delta – тест практического интеллекта; VideoR – видеотест; Ist – Тест Амтхауэра; Rat – тест отдаленных ассоциаций; Raven – ППМ;

Guilford – тест Гилфорда; Urban – тест Урбана; PrConseq – тест Торранса.

Исследование поддержано грантами РГНФ № 11-36-00342a2, №11-36-00226a1

## СПЕЦИФИКА ПОРОЖДЕНИЯ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА В ПОЛИКОДОВОМ ТЕКСТЕ

**Е. В. Белоглазова**

*raemahet@rambler.ru*

СПбГУЭФ (Санкт-Петербург)

1. В настоящем докладе ставится задача выявления особых возможностей поликодового текста в создании юмористического эффекта. В оценке механизма создания искомого эффекта мы присоединяемся к мнению таких авторитетных исследователей, как М. Минский (Minsky 1980), В. Раскин и С. Аттардо (Attardo, Raskin 1991) и др., усматривающим в качестве его основы конфликт/контраст между когнитивными представлениями одной и той же ситуации. Эти представления могут соотноситься с когнитивными единицами разных уровней, в связи с чем, прежде чем продолжить наше рассуждение, необходимо уточнить рабочее понимание некоторых базовых терминов, отличающихся неоднозначностью в когнитивной науке:

а. Под концептом мы будем понимать минимальную когнитивную единицу, дискретную когнитивную сущность;

б. Под фреймом, в соответствии с изначальным значением термина (ср. англ. *frame* – кадр), – совокупность концептов, объединяемых в единую ситуацию, способ организации концептов (Никитин 2005);

с. Под сценарием – последовательность фреймов, фиксированную регулярным повторением, нормативным требованием или конкретным текстом.

д. Приведенная иерархия не вполне согласуется с более распространенным представлением о фрейме как разновидности сложного многокомпонентного концепта (см. Болдырев 2000; Попова, Стернин 1999), но выигрывает в отношении однозначности терминологии и позволяет избежать определений концепта через концепт.

1. В основе юмористического эффекта нередко лежит контраст между речевыми презентациями одной и той же ситуации, относимыми к разным дискурсам. Т.е. дискурс персонажа

задает ему способ восприятия и вербализации ситуации.

2. Е. g. («Шрек». Сдача сказочных существ властям).

Представитель властей: Next. What have you got?

Старик Джипетто: This little wooden **puppet**.

Пиноккио: I am not a puppet. I am a real **boy**.

Представитель властей: 5 shillings for the **possessed toy**.

В данном примере можно наблюдать столкновение театрального и реалистического дискурсов на вербальном уровне, дополняемое волшеббно-сказочным на невербальном уровне.

3. Отличительной чертой поликодового текста является сочетание в нем более чем одного семиотического кода, элементы каждого из которых являются актуализаторами когнитивных структур, лежащих в основе текста. Наиболее типична ситуация согласованности разнокодовых компонентов. Однако именно их рассогласованность, маркированная как нарушение когерентности поликодового текста, нередко используется для порождения юмористического эффекта. Так, фоновый сказочный дискурс «Шрека» нарушается вторжением инодискурсных элементов:

а) на вербальном уровне

Е. g. By the order of Lord Farquaad I am **authorized** to place you both **under arrest and transport** you to a **designated resettlement facility** (властный официальный дискурс в обращении солдат лорда Фаркуада к Шреку);

Е. g. (Осел о месте обитания Шрека) Oh, you are quite a **decorator**. Amazing what you've done with such a **modest budget** (бытовым реалистическим полидискурсом в речи Осла)

б) на невербальном уровне

Е. g. Конфликт дискурса волшебной сказки, актуализируемого на вербальном уровне воспроизведением текста сказки о принцессе Фионе, с типичной для данного дискурса супер- и макроструктурой, и сниженного бытового дискурса на невербальном уровне (Шрек сидит