

УДК 159.9
ББК 88
П-86

*Все права защищены. Любое использование материалов
данной книги полностью или частично без
разрешения правообладателя запрещается.*

Рецензенты:

доктор психологических наук, профессор, академик РАО
С. Б. Малых

доктор психологических наук, профессор
Л. Я. Дорфман

Редакционная коллегия:

Александров И. О., Александров Ю. И., Васильев И. А., Владимиров И. Ю.,
Гершкович В. А., Горбунова Е. С., Журавлёв А. Л. (отв. ред.), Коровкин С. Ю. (отв.
ред.), Лаптева Н. М., Люсин Д. В., Морошкина Н. В., Нестик Т. А., Николаева Е. И.,
Носуленко В. Н., Нуркова В. В., Панфилова А. С., Печенкова Е. В., Поддъяков А. Н.,
Разумникова О. М., Савенков А. И., Сергиенко Е. А., Спириidonов В. Ф., Степанов С. Ю.,
Хархурин А. В., Хохлов Н. А., Чистопольская А. В., Ушаков Д. В. (отв. ред.).

П-86 Психология творчества: традиции, инновации, перспективы:
Материалы Международной научной конференции, посвященной
105-летию со дня рождения Я. А. Пономарёва, Институт психологии
РАН, 25–27 сентября 2025 г. / Отв. ред. С. Ю. Коровкин, Д. В. Ушаков,
А. Л. Журавлёв. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2025. 646 с.

ISBN 978-5-9270-0498-0
DOI 10.38098/conf_25_0498

УДК 159.9
ББК 88

Книга подготовлена по материалам конференции «Психология творчества:
традиции, инновации, перспективы», которая прошла в Институте психологии
Российской академии наук 25–27 сентября 2025 года. Тематика докладов
в значительной степени пересекается с наследием Я. А. Пономарёва. В сборнике
представлены исследования по проблемам творческого мышления,
инсайта, креативности, творчества и возможностей сознательного управления
творческими процессами. Представлены работы, исследующие творчество
и творческие процессы в рамках различных подходов, включая общую, ког-
нитивную психологию и психофизиологию, психологию личности, социаль-
ную психологию. Заметная часть работ посвящена прикладным вопросам
применения теоретических представлений о творчестве в вопросах образ-
ования, моделирования искусственного интеллекта, психологии искусства
и нейроэстетики. В разделе, посвященном методологии и истории психологии,
проанализировано влияние наследия Я. А. Пономарёва на современную
психологию. Представленные научные работы отличаются новизной, высокой
теоретической и практической значимостью и будут полезны для сотрудников
научно-исследовательских институтов, профессорско-преподавательского
состава, а также студентов и аспирантов образовательных учреждений, специ-
ализирующихся в области общей психологии.

«Институт психологии РАН», 2025

ISBN 978-5-9270-0498-0

«Ага!» и «Ой-ой»-переживания: положительные и негативные инсайты в контексте индуцированных эмоциональных состояний

К. И. Меркушкин

Высшая школа экономики, Москва

kos-merkush@yandex.ru

А. Н. Поддъяков

Высшая школа экономики, Москва

apoddiakov@hse.ru

Исследование посвящено влиянию положительного аффекта на разные типы инсайтов (положительные и негативные), а также на аналитические решения в логической игре «Четыре в ряд». Было показано, что индуцированный положительный аффект снижает количество негативных инсайтов и увеличивает число аналитических ходов, отражая расширение объема внимания и повышение креативности. Кроме того, феноменологические оценки после игр показали, что положительные ходы (как инсайты, так и поиски) оценивались как более приятные, а инсайтные ходы оценивались как более неожиданные, чем аналитические ходы. Полученные результаты подтверждают роль аффективного компонента в процессах принятия решений и открывают новые перспективы для дальнейших исследований в когнитивной и аффективной науках.

Ключевые слова: положительный инсайт, негативный инсайт, положительный поиск, негативный поиск, «четыре в ряд».

Исследование опирается на работу Хилл и Кемп (Hill, Kemp, 2018a), которые ввели понятие негативного инсайта. Он характеризуется внезапным осознанием неприятной проблемы и сопровождается негативным аффектом («Ой-ой»-переживанием). В пределе этот тип инсайта может быть описан словами

«ужасное озарение», «внезапно он с ужасом понял, что...» и т. п. Он отличается от традиционного изучаемого положительного инсайта, который характеризуется решением задачи или проблемы, и сопровождается положительным аффектом («Ага!»-переживанием).

В нашем исследовании изучается влияние индуцированного (методом автобиографических воспоминаний) позитивного аффекта на феноменологию и частоту двух типов инсайтов — положительных и негативных, — а также аналитических ходов (положительных и негативных поисков) в контексте диадной позиционной логической игры «Четыре в ряд» (отчасти напоминающей «крестики-нолики», но более сложной). В исследовании использовалась специально созданная для эксперимента модифицированная версия игры «Четыре в ряд» (методика К. И. Меркушкина). Методические усовершенствования, созданные для данного эксперимента, по сравнению с исследованием Хилл и Кемп (2018b) включали полностью автоматизированный сбор данных, исключающий фиксацию результатов вручную и предвзятость экспериментаторов. Во время игры после каждого своего хода испытуемые давали программе самоотчет о том, чем был обусловлен ход, который они только что сделали. У них было 5 доступных вариантов ответа: положительный инсайт; негативный инсайт; положительный поиск; негативный поиск; нейтральный.

Выборка составила 82 участника, которые были разделены на две группы: экспериментальную, в которой позитивный аффект индуцировался с помощью метода автобиографических воспоминаний, и контрольную, в которой аффект не индуцировался вовсе. Зависимые переменные включали в себя частоту и продолжительность каждого типа ходов, а также феноменологические оценки (приятность, удивительность, внезапность и уверенность), которые испытуемые давали после окончания всех 5 игр.

Основные результаты: 1) Экспериментальная группа продемонстрировала значительно меньшее количество негативных инсайтов, что подтверждает гипотезу о том, что положительный аффект расширяет объем внимания, уменьшая вероятность

внезапного осознания проблемы. 2) Позитивный аффект способствовал большему количеству позитивных и негативных поисков, что согласуется с теориями, связывающими позитивные эмоции с повышенной креативностью и способностью к творческому решению проблем. 3) Положительные ходы (как инсайты, так и поиски) оценивались как более приятные, чем негативные ходы. 4) Инсайты воспринимались как более неожиданные, чем поиски, хотя различия в оценках удивительности скорее зависели от валентности, чем от типа хода. 5) Среднее время на ход не отличалось значимо между инсайтами и поисками (независимо от валентности).

Ограничения исследования: размер выборки; гендерный дисбаланс в ней; высокая эффективность бота, выигравшего у участников абсолютное большинство партий, что вызывало фрустрацию.

Исследование подтверждает существование различий между положительными инсайтами с позитивными «Ага!»-переживаниями и негативными инсайтами с негативными «Ой-ой!»-переживаниями, с новой стороны показывает роль аффекта в решении проблем и предлагает новые ходы в методологии изучения инсайта. В будущих исследованиях планируется увеличить объем выборки, сделать изменяемым качество игры бота и включить в экспериментальные воздействия индуцирование нейтральных и негативных эмоций наряду с положительными.

Литература

- Hill G., Kemp S. M. Connect 4: A novel paradigm to elicit positive and negative insight and search problem solving // Frontiers in psychology. 2018a. V. 9. Art. 1755.*
- Hill G., Kemp S. M. Uh-oh! What have we missed? A qualitative investigation into everyday insight experience // The Journal of Creative Behavior. 2018b. V. 52. No. 3. P. 201–211.*