

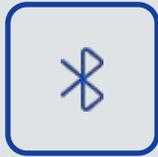
**ЧЕЛОВЕК ПЕРЕД ВЫЗОВОМ
«ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ЛОВУШЕК»
СОВРЕМЕННОЙ
МЕДИАКОММУНИКАЦИИ**

Матвеева Л.В., д. псих. наук, профессор

II Всероссийская научно-практическая конференция
«Медийная и информационная грамотность в России:
полидисциплинарный взгляд».

Москва, 2024

ВВЕДЕНИЕ



Определение информационной коммуникации

Информационная коммуникация - это процесс обмена информацией между людьми, с помощью различных средств и технологий.



Роль информационных технологий

Информационные технологии значительно расширили возможности передачи и обработки информации, обеспечив быстрый обмен данными на больших расстояниях.



Эволюция средств коммуникации

От письменности и печатных изданий до цифровых технологий, информационная коммуникация постоянно развивается и совершенствуется.



Влияние на общество и культуру

Развитие информационной коммуникации оказало существенное влияние на социальные, экономические и культурные аспекты жизни общества.

Информационная коммуникация является ключевым фактором современного мира, постоянно развиваясь и трансформируясь с течением времени.

РАННИЕ ФОРМЫ ИНФОРМАЦИОННОЙ КОММУНИКАЦИИ

● Наскальные рисунки

Доисторические люди использовали наскальные рисунки для передачи информации и историй.

● Дымовые сигналы

Различные народы использовали дымовые сигналы для передачи информации, например, в военных целях.

● Сигнальные костры

Древние цивилизации использовали сигнальные костры для быстрой передачи сообщений на дальние расстояния.

● Барабанные сигналы

Барабанные сигналы использовались для передачи сообщений в доколониальной Африке.

«ПИР ВАЛТАСАРА» РЕМБРАНДТА

Картина Рембрандта «Пир Валтасара» — это мастерское изображение библейской истории из Книги Даниила, где вавилонский царь Валтасар устраивает грандиозный пир и сталкивается с таинственной рукой, которая пишет на стене божественное послание, предсказывая падение его царства. Картина богата психологическими темами и символическими элементами, которые захватывают внимание зрителя.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ЛОВУШКИ В ИСКУССТВЕ РЕМБРАНДТА

- **Гордыня и самоуверенность**

В картине «Пир Валтасара» Рембрандт изображает высокомерие и излишнюю самоуверенность вавилонского царя Валтасара, которые в конечном итоге привели к его падению, когда он не смог истолковать таинственную надпись

- **Незнание последствий**

Картина демонстрирует, как пренебрежение Валтасара к божественному и его бесчувственность к страданиям своего народа ослепили его и заставили не осознавать надвигающихся последствий

- **Моральный упадок общества**

Шедевр Рембрандта отражает моральный упадок и духовную пустоту двора Валтасара, символизируя психологические ловушки, в которые могут попасть отдельные люди и общества, когда они отказываются от своих нравственных основ

- **Самоуспокоенность и бездействие**

Пышный пир, изображенный на картине, символизирует самодовольство и бездействие Валтасара и его советников, которые не осознавали надвигающейся опасности и не предпринимали значимых действий для решения основных проблем

Информационные ловушки в 21 веке

В цифровую эпоху люди и общества все чаще сталкиваются с проблемами информационных ловушек, которые относятся к ловушкам и искажениям, возникающим из-за обилия и доступности онлайн-информации. Эти ловушки включают распространение дезинформации, создание эхо-камер, которые усиливают существующие убеждения, и распространенность когнитивных предубеждений, которые формируют наше восприятие и принятие решений.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ВИДЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ЛОВУШЕК

- **Определение психологических ловушек**

Психологические ловушки - это когнитивные искажения, которые оказывают влияние на наше мышление и поведение, часто приводя к неоптимальным решениям или ошибкам в суждениях.

- **Классификация психологических ловушек**

Психологические ловушки в медиасреде можно классифицировать по различным признакам: когнитивные искажения (например, эффект подтверждения), эмоциональные ловушки (например, страх упущенной выгоды), социальные ловушки (например, конформизм) и другие.

- **Когнитивные искажения**

Когнитивные искажения, такие как эффект подтверждения, якорный эффект, эвристика доступности, влияют на способность объективно оценивать информацию в медиасреде и принимать рациональные решения.

- **Эмоциональные ловушки**

Эмоциональные ловушки, например страх упущенной выгоды или эффект неприятия потерь, задействуют наши эмоции и заставляют принимать поспешные, иррациональные решения под влиянием чувств.

- **Социальные ловушки**

Социальные ловушки, такие как конформизм, социальные доказательства, эффект ореола, используют наши склонности к подражанию и доверию к мнению большинства, что может приводить к некритичному восприятию информации в медиасреде.

МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ЛОВУШЕК



Подтверждение предубеждений

Эффект группового давления

Манипуляция эмоциями

Использование когнитивных искажений



«БОЙТЕСЬ ФОМО»

Страх FOMO, или «синдром упущенной выгоды», представляет собой психологическую ловушку, которая вызывает постоянную тревогу и беспокойство из-за боязни пропустить важные события, интересные возможности или захватывающие моменты в цифровом пространстве.

Это явление, характерное для современного общества, глубоко укоренилось в нашем желании быть в курсе всего, что происходит вокруг, и не отставать от других.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И BIG DATA

Технология	Влияние на коммуникацию
Социальные сети	Упрощают обмен информацией, но могут усиливать распространение дезинформации и ограничивать межличностное общение
Большие данные	Предоставляют ценные аналитические данные, но могут использоваться для скрытого наблюдения и манипуляции пользователями

ЛИЧНОСТЬ ТЕМНОЙ ТРИАДЫ У МОЛОДЕЖИ ОНЛАЙН

Нарциссизм

Нарциссы широко распространены среди молодых пользователей социальных сетей, часто занимаются чрезмерной саморекламой, ищут постоянного признания и демонстрируют чувство собственной исключительности

Макиавеллизм

Молодые макиавеллисты манипулируют и эксплуатируют других людей в Интернете, используя такие стратегии, как обман, управление впечатлением и использование социальных сетей для достижения своих эгоистических целей

Психопатия

Молодые психопаты, которым не свойственны сочувствие и раскаяние, могут заниматься кибербуллингом, троллингом и другими формами онлайн-преследований, часто не заботясь о благополучии своих жертв.

Влияние на поведение в Интернете

Черты темной триады могут привести к проблемному поведению в сети, такому как повышенная агрессия, импульсивность и пренебрежение социальными нормами, что может негативно сказаться на психическом здоровье и благополучии

Снижение рисков

Просвещение молодежи об опасностях черт темной триады, содействие цифровой грамотности и воспитание эмпатии и просоциального поведения могут помочь снизить риски, связанные с темной триадой в онлайн-среде.

**«ЧЕЛОВЕК — ИГРАЮЩЕЕ ЖИВОТНОЕ, НО МО
LUDENS. ИГРА СТАРШЕ КУЛЬТУРЫ, ПОСКОЛЬКУ
КУЛЬТУРА, КАК БЫ НЕАДЕКВАТНО ОНА НИ БЫЛА
ОПРЕДЕЛЕНА, ВСЕГДА ПРЕДПОЛАГАЕТ
ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО, А ЖИВОТНЫЕ НЕ
ЖДАЛИ, ПОКА ЧЕЛОВЕК ПОЯВИТСЯ И НАУЧИТ
ИХ ИГРАТЬ»**

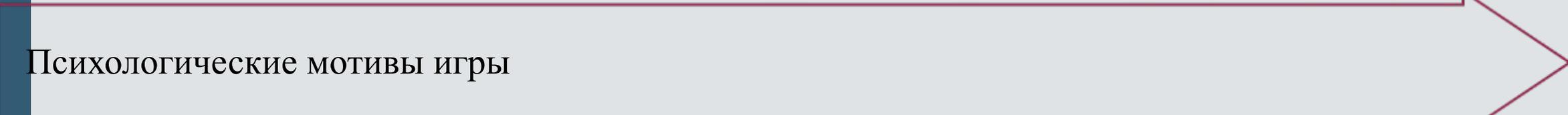
ЙОХАН ХЕЙЗИНГА

«НОМО ЛУДЕНС» ХЕЙЗИНГИ И ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ

Игра как культурный феномен



Психологические мотивы игры



Универсальность игровых занятий



Ритуальная природа игры



Культурные ценности Герта Хофстеде

ДИСТАНЦИЯ ВЛАСТИ

Степень, в которой люди принимают и ожидают, что власть распределена неравномерно. Культуры с высокой дистанцией власти имеют более иерархические структуры, в то время как культуры с низкой дистанцией власти имеют более современное устройство.

ИНДИВИДУАЛИЗМ ПРОТИВ КОЛЛЕКТИВИЗМА

Степень, в которой люди интегрированы в группы. Индивидуалистические культуры ценят личные достижения и независимость, в то время как коллективистские культуры ценят групповую гармонию.

МУЖЕСТВЕННОСТЬ ПРОТИВ ЖЕНСТВЕННОСТИ

Степень, в которой подчеркиваются традиционные гендерные роли. Мужские культуры ценят напористость, конкуренцию и материальный успех, тогда как женские культуры ценят сотрудничество, качество жизни и заботу о других.

ИЗБЕГАНИЕ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ

Степень, в которой люди чувствуют угрозу в неопределенных или неизвестных ситуациях. Культуры с высоким уровнем избегания неопределенности предпочитают структуру, правила и предсказуемость, в то время как культуры с низким уровнем избегания неопределенности предпочитают рисковать, легко воспринимают новые тенденции.

ДОЛГОСРОЧНАЯ И КРАТКОСРОЧНАЯ ОРИЕНТАЦИЯ

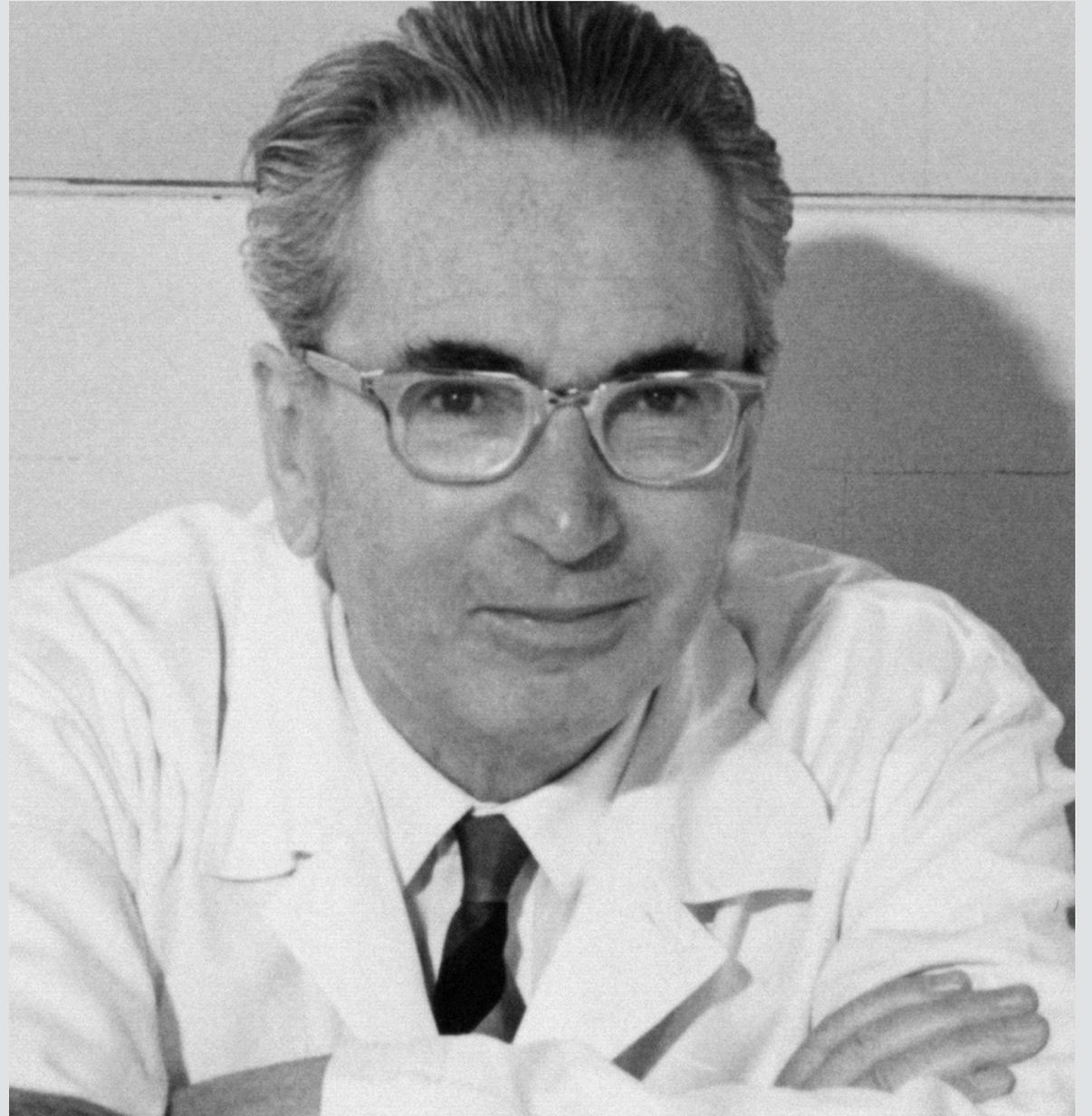
Степень, в которой люди ценят долгосрочные цели и традиции больше, чем краткосрочные удовольствия и перемены. Культуры, ориентированные на долгосрочную перспективу, отдают приоритет упорству, сбережению и адаптации к изменяющимся обстоятельствам, в то время как культуры, ориентированные на краткосрочность, живут одним днем, озабочены поддержанием личной стабильности.

ПОТАКАНИЕ ЖЕЛАНИЯМ ПРОТИВ СДЕРЖАННОСТИ

Степень, в которой люди позволяют себе наслаждаться жизнью и веселиться. В культурах, где есть потакание своим желаниям, существует более высокая тенденция к тому, чтобы позволять относительно свободное удовлетворение основных и естественных человеческих желаний, связанных с наслаждением жизнью и весельем, в то время как в культурах, где есть сдержанность, присутствует тяга к самоконтролю.

Виктор Франкл

Виктор Франкл был австрийским психиатром, пережившим Холокост. Он наиболее известен своей теорией логотерапии и книгой «Человек в поисках смысла». Он считал, что у людей есть свобода выбирать свою реакцию на обстоятельства, с которыми они сталкиваются, и что этот выбор является фундаментальным аспектом человеческого существования.



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ЛОВУШКИ



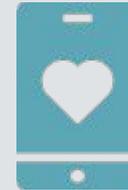
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ЛОВУШКИ

Распознавание и преодоление предвзятости и ограничений источников информации для принятия более обоснованных решений



КУЛЬТУРНЫЕ ЦЕННОСТИ

Признание влияния культурных норм и традиций на наши взгляды и действия для содействия большему пониманию и сочувствию.



ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЙ ВЫБОР

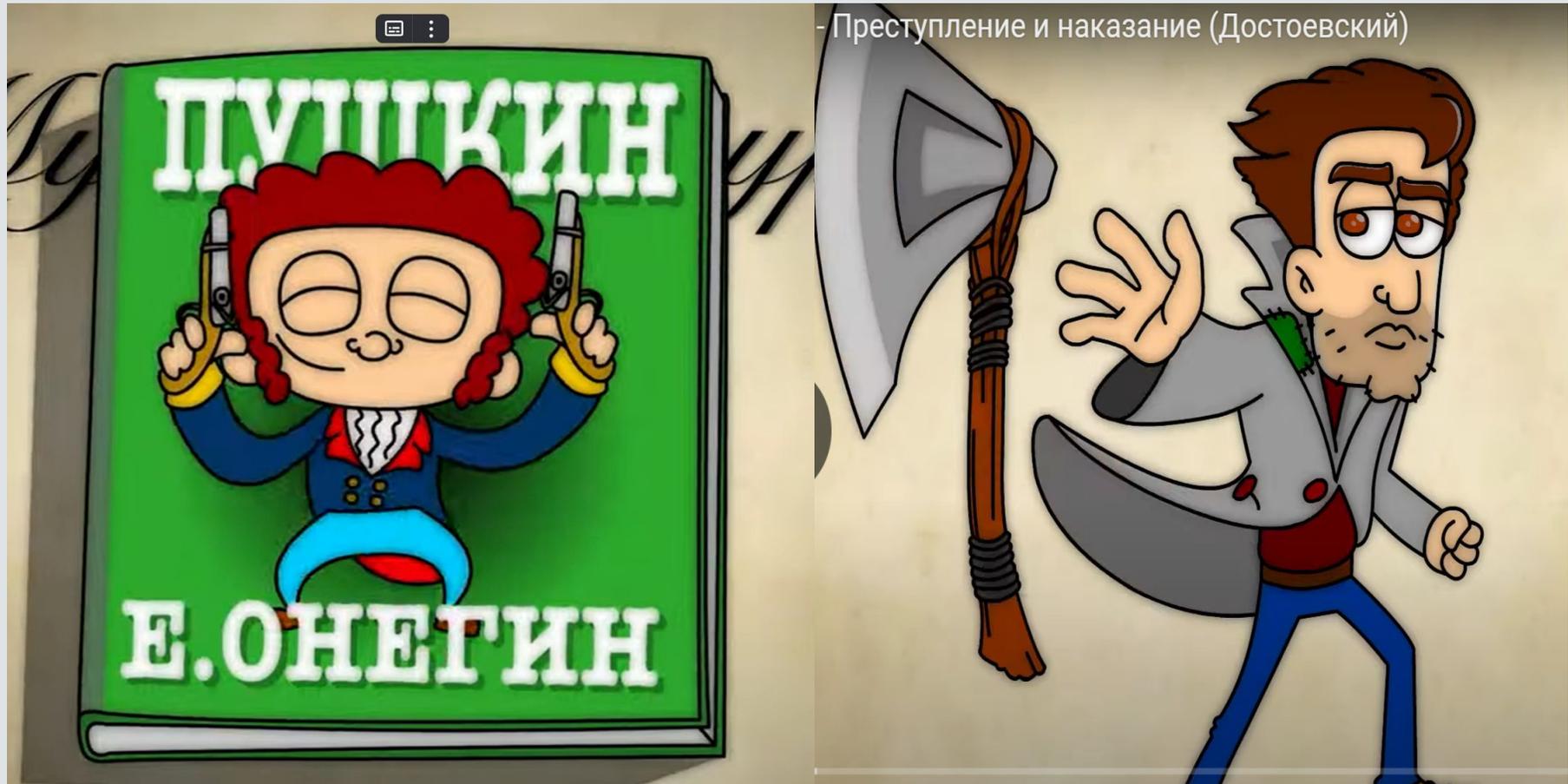
Использовать силу индивидуального и коллективного выбора для формирования будущего и работы над более устойчивым и справедливым миром.

ПОНИМАЯ РОЛЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ЛОВУШЕК, КУЛЬТУРНЫХ ЦЕННОСТЕЙ И ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНОГО ВЫБОРА, МЫ МОЖЕМ ЛУЧШЕ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ВЫЗОВАХ И ВОЗМОЖНОСТЯХ XXI ВЕКА И РАБОТАТЬ НАД СОЗДАНИЕМ БОЛЕЕ ИНФОРМИРОВАННОГО, УСТОЙЧИВОГО И СОЦИАЛЬНО СОЗНАТЕЛЬНОГО МИРА

Объект исследования дискурс-анализа

- Серия мультфильмов «Мультиратура»:
- из документа «Материалы к Координационному совету «Десятилетие детства»»: Перечень проектов, направленных на укрепление гражданской идентичности и духовно-нравственных ценностей среди детей и молодежи. Пункт 27. Мультиратура. Юмористический мультфильм, привлекающий молодежь к изучению литературы. Каждая серия проекта — пересказ литературного произведения русского писателя. Концовка серии призывает произведение, чтобы узнать, чем закончилось. Серии: Пушкин «Евгений Онегин» (в стихах), Толстой «Анна Каренина», Достоевский «Преступление и наказание» и т.д.

Примеры серий:



Результаты дискурс-анализа серии «Евгений Онегин»

- 1. Коммуникативная позиция авторов: детская.
- 2. Основная идея: романтическая история не сложилась у главных героев по непонятным причинам, отсутствие мотивов в поведении у главных героев, вульгарный пересказ художественного произведения. Онегин – богатый гуляка и убийца. Татьяна – несерьезная и глупая особа.
- 3. Особенности текста: язык профанной культуры, наличие искажений нормативной лексики.
- 4. Видеоряд: монтаж рваный, отсутствие причинно-следственной связи, последовательности событий при монтаже, иллюстративность достигается карикатурным характером прорисованности образов главных героев; отсутствие мимики у лиц главных героев, при этом повышенная активность движений корпуса тела. Цветовое решение – преобладание многоцветности, пестрота.
- 5. Форма воздействия на реципиента: быстрый темп подачи информации, недосказанность сюжета, повышенная эмоциональность закадрового голоса, организация временного контекста событий лишена причинно-следственных оснований, экранное действие не завершено.
- 6. Потребности аудитории: интерес к классической литературе.
- 7. Оценка коммуникативного стиля героев: вульгарный пересказ отношений симпатий/антипатий между юношей и девушкой.
- 8. Рольевые позиции героев : трикстеры, дисгармония между характерами героев и совершенными ими поступками; несоответствие эмоционального, смыслового и культурного контекстов в поведении героев.
- 9. Предполагаемая аудитория: 12-16 лет, подростки. Формирование вульгарных представлений у молодежи о романтической истории первой влюбленности и её влиянии на последующую судьбу героев.
- Результат: искажение ценностно-смыслового содержания культурных кодов российской цивилизации.

Выводы по результатам дискурс-анализа

- Вульгаризация героев классических произведений;
- Действия мультфильма происходят в «безвоздушном пространстве», без пространственно-временной привязки и соответствующих социальных и психологических ориентиров;
- Образы героев искажены в сторону фарса, карнавальной культуры;
- Происходит осмеивание классических сюжетов

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ



Москва, 2024 год