

6. Yılmaz E., Griffiths M. D. Children's social problem-solving skills in playing videogames and traditional games: A systematic review // Education and Information Technologies. 2023. V. 28. N. 9. P. 11679–11712.

УДК 159.9

## **Роль ага-переживания в появлении ошибок мониторинга источника информации**

**А. В. Гулькин, В. А. Гершкович, Н. В. Морошкина**

*СПбГУ, Санкт-Петербург  
e-mail: agulkin2001@mail.ru*

*Аннотация.* Несмотря на большое количество лабораторных исследований, посвященных неосознанному плагиату, экспериментальная проверка связи между ага-переживанием на этапе кодирования информации и появлением ошибок неосознанного плагиата почти не производилась. Ранее было высказано предположение, что ага-переживание может снижать вероятность появления неосознанного плагиата, так как способствует формированию эпизодической памяти, однако были получены смешанные результаты (Гершкович, Морошкина, Федосова, 2021). Данная работа представляет собой план экспериментального исследования, направленного на проверку этого предположения, с использованием теста Гилфорда на необычное использование предметов (Guilford's Alternate Uses Task, (Christensen et al., 1960)).

*Ключевые слова:* неосознанный плагиат, мониторинг источника, ага-переживание, тест Гилфорда на необычное использование предметов.

Неосознанный плагиат — искажение памяти, при котором информация субъективно воспринимается как новая и оригинальная, хотя объективно является воспоминанием. Традиционно феномен рассматривается как результат ошибок в процессе мониторинга, вследствие которых на этапе извлечения информации происходит ложная атрибуция источника воспоминания (Johnson, Hashtroudi, Lindsay, 1993). До сих пор не изученной остается связь метакогнитивных переживаний (в частности, ага-переживания) с проявлением иллюзий памяти. Под ага-переживанием мы понимаем многокомпонентное метакогнитивное переживание, которое среди прочего может характеризоваться внезапностью появления решения, чувством удивления, радости и уверенности в правильности ре-

шения (Danek, 2014). Хотя широко известен мнемический эффект инсайта (Danek, Wiley, 2020), влияние ага-переживания на эффективность мониторинга источника информации исследовалось лишь на задачах конвергентного типа, где были получены смешанные результаты, частично свидетельствующие в пользу улучшения памяти на источник решения (Гершкович, Морошкина, Федосова, 2021). В данной работе было высказано предположение, что ага-переживание как аффективный компонент инсайта на этапе кодирования может вносить положительный вклад в последующее различение источника идей за счет формирования эпизодической памяти и таким образом способствовать снижению вероятности неосознанного плагиата, однако это предположение не проверялось на материале дивергентных задач, которые больше соответствуют творческой деятельности.

Целью настоящего исследования является выявление роли ага-переживания в появлении ошибок мониторинга источника на этапе кодирования информации. Мы предполагаем, что 1) на этапе извлечения участники будут чаще вспоминать идеи, придуманные и воспринятые с ага-переживанием 2) наличие ага-переживания в момент генерации и восприятия идей будет положительно сказываться на процессах мониторинга источника и приведет к снижению вероятности появления как неосознанного плагиата чужих идей, так и самоплагиата (неосознанного повтора собственных идей) при воспроизведении и узнавании собственных идей или их повторной генерации. Для проверки гипотез разработано исследование с межгрупповым экспериментальным планом с использованием теста Гилфорда на необычное использование предметов (Guilford's Alternate Uses Task, (Christensen et al., 1960)).

#### *План исследования*

Эксперимент состоит из двух этапов с перерывом между этапами в две недели. Перед началом первого этапа участникам предлагается ознакомиться с инструкцией к выполнению теста Гилфорда на необычное использование газеты, где подчеркивается необходимость предложить как можно большее количество идей, стремиться к их оригинальности и применимости в реальной жизни и при этом не заикливаться на качестве идей. Также участникам дается определение ага-переживания. На генерацию идей дается 15 минут, в течение которых участник должен предложить как можно большее количество оригинальных идей. При этом участников просят в одном поле при помощи 1-3 слов указать основную суть идеи (например, «снятие стресса»), выражающую функцию предмета, а в отдельном поле детализировать ее, то есть пояснить на конкретном примере, как именно эта идея должна быть реализована (например, «рвать газету на кусочки при волнении»). Данная процедура была разработана для того, чтобы сделать возможным проведение на втором этапе

теста на узнавание. Так как поверхностные формулировки обладают рядом характеристик, способствующих различению своих и чужих идей, их предъявление на втором этапе в качестве материала для узнавания могло бы спровоцировать участников опираться на более систематические эксплицитные стратегии различения идей, не задействующие обращение к воспоминаниям о выполнении задания первом этапе. Предъявление для узнавания сути идеи позволит минимизировать вклад этого фактора. Само включение теста на узнавание в процедуру эксперимента обусловлено, с одной стороны, необходимостью получения от каждого из участников большого количества результатов мониторинга источника, что не позволяет сделать задача свободного воспроизведения, а с другой стороны — интересом к тому, как и на каком уровне происходит неосознанный плагиат идей.

С помощью клавиатуры участники вводят суть идеи и пример в специальные поля на экране компьютера, после чего с помощью мыши нажимают кнопку «Отправить». После нажатия кнопки предложенная идея исчезает с экрана, и появляется вопрос «Испытали ли Вы ага-переживание?», а также две кнопки с ответами «Да» и «Нет». Если выбран ответ «Да», вновь появляются два поля для ввода идеи. Если выбран ответ «Нет», появляется сообщение «Оцените интенсивность ага-переживания» и 100-балльная визуальная шкала для оценки интенсивности, с двумя полюсами и без дополнительных засечек, где 1 соответствует низкой интенсивности ага-переживания, а 100 — высокой интенсивности. При помощи мыши участник перемещает ползунок по шкале, движение ползунка осуществляется плавно.

После того как участники предложили свои идеи, им предлагается ознакомиться с идеями, которые были сгенерированы другими людьми. На экране появляются суть идеи и пример, придуманные другим участником, кнопки «Да» и «Нет» для оценки ага-переживания, а также кнопка «У меня была такая идея!», на которую участник нажимает в случае, если он предлагал схожую идею на этапе генерации идей. Если участник нажимает кнопки «Нет» или «У меня была такая идея!», идея исчезает с экрана и появляется следующая. При нажатии кнопки «Да», появляется шкала оценки интенсивности ага-переживания.

На втором этапе участникам предлагается выполнить одну из трех задач: 1) вспомнить только свои идеи; 2) вспомнить только чужие идеи; 3) вновь предложить как можно большее количество идей, при этом можно указывать как старые идеи, которые ранее присутствовали на первом этапе, так и новые. В третьем варианте задачи участников также просят указать источник каждой из идей: вспомнил(-а) свою идею, вспомнил(-а) чужую идею, придумал(-а) новую идею, которой не было на первом этапе. После выполнения одной из этих задач участникам предлагается выполнить тест на узнавание. На экране предъявляется суть идеи,

которая была 1) предложена самим участником; 2) предложена другим участником; 3) является новой, незнакомой участнику (по 8 идей каждого типа). Участнику предлагается ответить на вопрос, является ли идея своей, чужой или новой. Если суть идеи отмечена как новая, предлагается придумать пример, как именно она могла бы быть реализована. Если участник отметил суть идеи как свою/чужую, просят как можно более точно вспомнить конкретный пример из первого этапа, после чего оценить уверенность в ответе по шкале, аналогичной предъявляемой для оценки ага-переживания.

#### *Ожидаемые результаты*

1) На втором этапе участники чаще будут вспоминать идеи, сопровождавшиеся ага-переживанием на первом этапе. При этом будет наблюдаться связь между интенсивностью ага-переживания и вероятностью вспоминания идей; 2) Меньшая доля неосознанного плагиата будет приходиться на идеи, которые сопровождалась ага-переживанием на первом этапе. Для анализа данных планируется построить смешанные регрессионные модели с включением фактора участника в качестве случайного эффекта. Кроме того, планируется оценить оригинальность предложенных участниками идей путем подсчета частоты их встречаемости и при помощи экспертной оценки. Данные факторы также могут быть включены в модели в качестве предикторов и позволять вклад вклада связи между оригинальностью идеи и вероятностью ее плагиата. Эксперимент позволит дополнить положения теории мониторинга источника о влиянии эмоциональных сигналов на эффективность процессов мониторинга информации. Кроме того, использование процедуры генерации с разделением идеи на суть и конкретный пример позволит собрать данные о том, какие элементы идеи и в какой степени подвержены неосознанному плагиату, что представляет интерес для дальнейших исследований.

#### *Список литературы*

1. Гершкович В. А., Морошкина Н. В., Федосова В. И. Припоминание источника решения в задачах поиска отдаленных ассоциаций: роль эффекта генерации и ага!-переживаний // Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. 2021. Т. 11. №. 1. С. 72–88.
2. Christensen P. R. et al. Alternate uses: Manual of instructions and interpretations. Beverly Hills, CA: Sheridan Psychological Services. 1960.
3. Danek A. H. et al. It's a kind of magic—what self-reports can reveal about the phenomenology of insight problem solving // Frontiers in psychology. 2014. V. 5. P. 1408.
4. Danek A. H., Wiley J. What causes the insight memory advantage? // Cognition. 2020. V. 205. P. 104411.
5. Johnson M. K., Hashtroudi S., Lindsay D. S. Source monitoring // Psychological bulletin. 1993. V. 114. N. 1. P. 3–28.