

КОГНИТИВНЫЙ ДИССОНАНС

Леон Фестингер

(1919-1989)

Когнитивный диссонанс —
противоречие в системе
знаний

1. Возникновение диссонанса, порождающего психологический дискомфорт, будет мотивировать индивида к попытке уменьшить степень диссонанса, и, по возможности, достичь консонанса.

2. В случае возникновения диссонанса, помимо стремления к его уменьшению, индивид будет активно избегать ситуаций и информации, которые могут вести к его возрастанию.

Теория диссонанса
объясняет явления поиска
информации

Причины диссонанса

Логическая несовместимость

Обычаи, традиции, культура

Соотношение частного и общего мнения

Прошлый опыт

**Диссонанс тем сильнее, чем
выше значимость элементов
в его системе**

Диссонанс может возникать
не только перед принятием
решения, но и после него

Диссонанс после принятия
решения зависит от
важности решения и
привлекательности
отвергнутой альтернативы.

Решение, принятое в
результате разрешения
диссонанса, воспринимается
человеком как «своё»

Когнитивный диссонанс
всегда приводит к поиску
информации, которая его
могла бы разрешить, и
избеганию той, которая
могла бы его усугубить.

Теория ЛИЧНОСТНЫХ КОНСТРУКТОВ

Джордж
Александр
Келли
(1905-1967)

Конструкт — это отношение,
в котором вещи
истолковываются как
сходные либо различные.
Конструкт — биполярная
динамическая абстракция.

Основные положения теории личностных конструктов

Человеческая психика
определяется способами
предсказания событий

Человек предсказывает
события путём истолкования
их повторений

Люди отличаются друг от
друга тем, как они понимают
события

Каждый человек по-своему
развивает систему
конструктов, следуя идее её
наибольшей применимости

**Система истолкования
состоит из конечного числа
дихотомических конструкторов**

В конструкторе всегда
выбирается тот полюс,
который расширяет систему
конструкторов

Сфера применения
конструкта ограничена

Система истолкования
событий меняется по мере
того, как человек
истолковывает события

**Изменения в системе
истолкования ограничены
проницаемостью
конструктов**

Человек может пользоваться
несколькими системами
конструктов,
несовместимыми друг с
другом

Сходство людей = сходство
систем конструкторов

Играть роль в поведении
другого можно в той мере, в
которой вы понимаете его
конструкты