

**А. А. Матюшкина, Е. К. Жуковская**

## **УСЛОВИЯ АКТУАЛИЗАЦИИ ИНТУИЦИИ В ТВОРЧЕСКОМ РЕШЕНИИ**

В статье представлено эмпирическое исследование условий актуализации интуиции в творческом решении. Интуиция рассматривается (в контексте теории проблемных ситуаций) как предварительное понимание смысла творческой проблемы, обеспечивающее возможность ее дальнейшего решения. Исследование выполнено на особом материале — фрагментах художественных кинофильмов разных жанров. После просмотра короткого фрагмента кинофильма испытуемый должен был догадаться о завершении сюжета фильма в целом. В исследовании показано, что значимыми условиями актуализации интуиции в решении такого типа проблемных заданий выступают: устойчивость интереса к решению, тип подсказки (жанровая, случайная), интеллектуальные и личностные возможности субъекта (глубина мышления, отражающая возможности анализа; «семантический потенциал» — сходный с решением проблемы эмоциональный опыт).

*Ключевые слова:* творческое мышление, творческая проблема, проблемная ситуация, интуиция, условия актуализации интуиции, подсказка.

The article presents an empirical study of the conditions for actualization of intuition in creative problem solving. Intuition is considered (in the context of the theory of problem situations) as a special form of a preliminary understanding of sense of the problem situation (creative problem), providing opportunities for further prognosis of solution. The special material of this study — fragments of artistic films of different genres. Subjects were required after viewing a short fragment of the film to guess the finish of the film as a whole. The study shows that significant conditions for actualization of intuition in solving this type of problem tasks are: the stability of interest to the solution, the type of prompt (genre, accidental prompt), intellectual and personal possibilities of the subject (“depth” of thinking; “semantic potential” — similar to the problem an emotional experience).

*Key words:* creative thinking, creative problem, creative problem solving, intuition, the conditions for actualization of intuition, prompt.

---

**Матюшкина Анна Алексеевна** — канд. психол. наук, доцент кафедры общей психологии ф-та психологии МГУ имени М.В. Ломоносова. *E-mail:* aam\_msu@mail.ru

**Жуковская Евгения Константиновна** — выпускница ф-та психологии МГУ имени М.В. Ломоносова. *E-mail:* evgeniya.5@hotmail.com

## Введение

В психологии мышления существуют разные подходы к пониманию интуиции и ее роли в достижении творческого решения. В гештальтпсихологии и когнитивной психологии она понимается как инсайт — внезапное нахождение принципа решения (Вертгеймер, 1987; Дункер, 1965; Metcalfe, Wiebe, 1987); в смысловой теории мышления О.К. Тихомирова — как процесс неосознаваемого поиска, протекающий на операционально-смысловом уровне и проявляющийся в эвристической функции интеллектуальных эмоций (Психологические исследования..., 1969; Тихомиров, 1975); в работах А.В. Брушлинского (1979) интуиция связывается с процессами прогнозирования и понятием «немгновенный инсайт»; в исследованиях Я.А. Пономарева (1960, 1976) — с возможностью осознания непрямого («побочного») результата решения задачи «на догадку» и включения его в дальнейший процесс, обеспечивающий творческое решение; в исследованиях Т.В. Корниловой — с выбором в ситуациях неопределенности при принятии решений (Корнилова и др., 2010). В научной школе С.Л. Рубинштейна интуиция рассматривается как особая форма понимания смысла проблемной ситуации, предшествующая в структуре решения творческой проблемы возникновению семантического гештальта (Матюшкин, 2003; Матюшкина, 2012).

Несмотря на полиморфность интуитивных процессов и неоднозначность их понимания, большинство исследователей подчеркивают необходимость включенности интуитивных звеньев в процессы реального творчества.

Можно выделить две группы условий, актуализирующих интуитивное звено решения. К первой группе относятся характеристики объекта мышления: тип задачи (например, задачи гештальтного типа — Вертгеймер, 1987; задачи на прогноз — Брушлинский, 1979); условия задачи (неопределенность — Корнилова и др., 2010); многообразие функциональных решений (Вертгеймер, 1987; Дункер, 1965), обеспечивающих дивергентность мышления (Гилфорд, 1965); использование подсказки — экспериментального приема, индуцирующего интуитивное звено (Вертгеймер, 1987; Леонтьев и др., 1981; Пономарев, 1967). Во вторую группу входят личностные характеристики субъекта: познавательный интерес к заданию и его сохранение на протяжении всего решения; наличие интеллектуальных и творческих ресурсов, позволяющих достичь решения, и др. В теории проблемных ситуаций (Матюшкин, 2009) условия второй группы рассматриваются не только как необходимые, но и как наиболее значимые для актуализации интуитивного этапа решения. Согласно модели творческой проблемы (Матюшкин, 2003), условиями актуализации интуиции в решении со стороны субъекта выступают познаватель-

ный интерес (проблемная доминанта), а также интеллектуальный, семантический (эмоционально-смысловой) и творческий потенциал субъекта. В качестве значимой характеристики объекта, связанной с актуализацией интуитивного звена, может быть рассмотрена недостаточность условий задания, вызывающая проблемную ситуацию. Все вышеуказанные условия были учтены при разработке заданий для нашего исследования.

### **Эмпирическое исследование условий актуализации интуиции**

В настоящем эмпирическом исследовании проверялись предположения о том, что условиями актуализации интуитивного звена решения являются: 1) возникновение проблемной ситуации мышления; 2) тип подсказки; 3) интеллектуальные возможности субъекта, проявляющиеся в уровнях анализа, обобщения, абстракции и синтеза, определяющих глубину мышления и успешность разрешения проблемной ситуации.

### **Выборка и процедура исследования**

Испытуемым — 114 студентам 3-го курса физического факультета МГУ им М.В. Ломоносова — в рамках изучения курса психологии было предложено принять участие в исследовании интуиции. Исследование включало 2 этапа — диагностический и экспериментальный.

На **первом** (диагностическом) этапе выявлялись интеллектуальные возможности испытуемых. Применялись следующие методики: тест «Сложные аналогии» (на уровень развития формально-логического мышления) (Альманах..., 1995); тест «Прогрессивные матрицы Равена» (на общий интеллектуальный уровень) (Равен и др., 2001); методика «Толкование пословиц» (на уровень абстракции) (Рубинштейн, 1970). Результаты первых двух методик оценивались в соответствии с тестовыми нормативами. Уровни абстракции, выявляемые по методике «Толкование смысла пословиц», выделялись качественно: уровень 2 — буквальная или неточная интерпретация смысла пословицы (2 балла); уровень 3 — конкретная интерпретация (3 балла); уровень 4 — абстрактная интерпретация с точной передачей смысла пословицы (4 балла); уровень 5 — чрезмерно высокий уровень абстракции (теряется смысл пословицы; к данной интерпретации подойдут другие пословицы) (5 баллов). Уровень 1, характеризующийся непониманием смысла пословицы и отказом субъекта от интерпретации, не выявился и не анализировался, так как такие испытуемые в данной выборке отсутствовали.

**Второй** (экспериментальный) этап строился следующим образом.

Для проведения исследования была создана специальная компьютерная программа, которая содержала фрагменты фильмов и вопросы к ним, выполняющие функцию подсказки. Она была размещена в интернет-ресурсе: испытуемый самостоятельно в ограниченный период времени (в течение нескольких дней) мог выполнить исследование в удаленном доступе в режиме online. Испытуемого просили просмотреть фрагменты кинофильмов и сразу же после просмотра в интерактивном окне компьютера ответить на вопросы, набрав текст, касающийся возможного завершения данного сюжета, и вопросы, выражающие их отношение к исследованию. Название фильма на протяжении всего просмотра и ответов на вопросы к каждому фрагменту располагалось на мониторе компьютера. Время выполнения всех заданий (диагностических и экспериментальных) фиксировалось специальным таймером, встроенным в программу, и ограничивалось. При паузе в ответе более 5 минут (при наборе текста) необходимо было заново начать решение, о чем испытуемых информировали до начала исследования.

### **Материал исследования**

Материалом для исследования выступили значимые фрагменты из художественных кинофильмов, получивших высокую профессиональную оценку и общественное признание. К таким произведениям киноискусства нами были отнесены: 1) полнометражный художественный фильм-драма «Простые вещи», реж. А. Попогребский; 2) короткометражный художественный фильм-мелодрама «Правда» (“*The true*”), реж. Том Тыквер; 3) художественный фильм-комедия «Игра в недотрогу» (“*Playing hard to get*”), реж. Тим Балок; 4) мультипликационный фильм «Чуча», реж. Г. Бардин. Приведем краткое содержание предъявленных в исследовании фрагментов с их завершением в фильмах, которое должны были спрогнозировать в исследовании испытуемые.

«**Простые Вещи**». Врач приходит к тяжело больному одинокому пожилому человеку делать ежедневные уколы. Больной предлагает врачу облегчить его страдания, сделав эвтаназию. Взамен он пишет доктору дарственную на дорогую картину из своей коллекции. Врач, удивленный предложением, уходит, обещая больше не приходить. (Завершение сюжета: врач продолжает лечить больного; в сложной для себя жизненной ситуации, когда срочно требуются деньги, он делает больному инъекцию снотворного и забирает картину; его обвиняют в краже, но пожилой человек, придя в сознание, подтверждает подлинность своей дарственной.)

«**Правда**». Юноша отвечает на телефонный звонок: девушка говорит в трубку, что хочет с ним расстаться. Он поражен, замолкает и вспоминает их знакомство (в сюжете выясняется, что он незрячий): кричит девушка,

он подходит к открытому окну и заговаривает с ней. Выясняется, что она проигрывает сцену для вступительного экзамена в актерской школе. (В конце фильма героиня снова набирает его номер и говорит, что она опять репетировала роль.)

«**Игра в недотрогу**». В кафе пусто и тихо: за столом засыпает мужчина, молча сидит компания друзей, скучают бармен и официанты, лениво играют музыканты. Заходит красивая девушка, и все оживает, каждый пытается заинтересовать ее. Музыканты затевают музыкальное соревнование, пытаются привлечь ее внимание. (Никто не подозревает о том, что она не слышит.)

«**Чуча**». Во фрагменте отсутствуют словесные диалоги героев. Эмоционально-смысловое содержание передается только действием и музыкальным сопровождением (Ж. Бизе — Р. Щедрин «Кармен-сюита»). Дружба мальчика и его няни Чучи проверяется испытанием. Их добрые взаимоотношения нарушены появлением еще одного персонажа. В доме поселяется щенок, который вызывает ревность мальчика. Втайне от няни он уводит его в лес и оставляет там привязанным к дереву. (Завершение сюжета: во время грозы щенок отвязывается, спасает мальчика, заблудившегося в лесу, и приводит к няне.)

Выбор фрагментов представлял особую методическую сложность, так как они должны были отвечать следующим требованиям: быть незнакомыми для испытуемого, чтобы избежать опоры на «прошлый опыт» в решении. Это значимое требование важно было соблюсти как по отношению к фильму в целом, так и по отношению к фрагментам. Так, испытуемый мог не видеть самого фильма полностью, но посмотреть рекламу об этом фильме, составив определенное мнение о его содержании. Такие испытуемые (4 человека) были исключены из анализа результатов исследования. Фрагменты должны были инициировать возникновение проблемной ситуации, вызывать интерес; быть дивергентными (допускать несколько возможных вариантов развития сюжета); быть краткими, но нести в себе смысл и центральную проблему всего фильма (гештальтными); различными по жанру, так как жанр может выступать одной из подсказок в решении.

### **Вопросы на «догадку» о завершении сюжета**

Вопросы для испытуемых, направленные на «догадку» об исходе представленной ситуации и дальнейшем развитии сюжета, разделены на несколько групп. В тексте статьи даны в последовательности, соответствующей предъявлению в исследовании. Первая группа касалась понимания содержания фрагмента и отношения к нему. «Напишите свои первые впечатления об этом видеофрагменте (понравилось ли видео в целом, вызвало ли какие-нибудь эмоции, может, какой-либо персонаж вам особенно понравился/не понравился, интересно ли

вам узнать, чем закончится фрагмент? Коротко расскажите, как вы поняли сюжет просмотренного фрагмента». «Как вы считаете, в чем конфликт этого сюжета?»

Далее следовал вопрос, касающийся эмоциональной включенности, сопричастия зрителей с происходящим: «Переживали ли вы когда-нибудь схожие чувства или эмоции? Как бы вы их описали?»

Третья группа вопросов носила «наводящий» характер, выполняя функцию подсказки. «Предположите самую типичную жанровую развязку этой ситуации». Так, в мультипликационном фрагменте развязка является весьма типичной для данного жанра, и в вопросе о типичной жанровой подсказке испытуемые должны были скорее дать правильный ответ, нежели в вопросе об оригинальном развитии сюжета. «Постарайтесь придумать самый оригинальный способ разрешения этой ситуации». Например, в короткометражном фильме «Игра в недотрогу» (*Playing hard to get*) развязка весьма оригинальна для жанра и в достаточной степени непредсказуема. Предполагалось, что испытуемые дадут правильный ответ, отвечая на вопрос об оригинальном конце фрагмента.

«Теперь постарайтесь отвлечься от того, что это кино, представьте, что такая ситуация произошла в реальной жизни. Предположите самый реалистичный исход этой ситуации». «Как ВЫ считаете, каким на самом деле будет продолжение сюжета? (в данном случае «ВЫ» было написано экспериментатором заглавным текстом для того, чтобы акцентировать, что необходимо указать личное мнение испытуемого, и постараться отвлечься от жанра, от того, что фрагмент вымышленный, и т.д.)». Кинофрагмент «Правда» предполагал эффективность подсказки при ответе на данный вопрос, так как фильм в большей степени отражал реальную жизненную ситуацию, пережитую многими испытуемыми данного возраста.

Далее предъявлялась содержательная подсказка, содержащая указания на ключевой для понимания фрагмента момент, и после нее вопрос о том, не изменился ли прогноз, если да, то как. Например, к фрагменту фильма «Правда» давалась следующая подсказка: «Обратите внимание на сцену знакомства главных героев и увлечение героини».

После просмотра и решений испытуемых просили ответить на вопросы, выявляющие их отношение к заданиям и интерес. «Каково было ваше изначальное отношение к эксперименту и как оно изменилось в процессе?»

Значимой подсказкой к пониманию видеофрагментов являлось название фильма, которое на протяжении всего просмотра видео и ответов на вопросы к каждому фрагменту было «перед глазами» у испытуемых. По сути, название каждого кинофрагмента содержит ответ на вопрос о дальнейшем развитии сюжета и развязке фильма.

Например, в отрывке короткометражного фильма «Правда» разгадка кроется в том, что главная героиня, будучи актрисой, и в жизни постоянно играет, притворяется, шутит и «обманывает» своего друга, и чтобы догадаться, как развяжется сюжет, достаточно задать себе вопрос: «А правду ли она сказала на этот раз?» В этом случае достаточно хотя бы допустить, что она и сейчас играет роль, и развязка становится очевидной.

Анализ решений (догадок о завершении сюжетов) проводился по трем направлениям: 1) наличие и устойчивость интереса к заданию; 2) мера успешности разрешения проблемной ситуации; 3) объем и время ответов, наличие эмоционального компонента, проблемных вопросов и утверждений.

### **Результаты и обсуждение**

Степень интереса испытуемых к выполнению заданий выявлялась по их ответам на вопрос: «Каково было ваше изначальное отношение к эксперименту и как оно изменилось в процессе?» Испытуемые выбирали ответ из предложенных вариантов: приступил(а) с большим интересом, который не угас до сих пор (4 балла); было не очень интересно, но потом увлекло (3 балла); сначала было интересно, потом интерес угас (2 балла); интереса не было, и он не появился (1 балл); 5) другое. В соответствии с ответами выборка разделилась на 5 групп: группа 1 — 25 испытуемых со стабильным интересом к заданиям от начала до конца (+/+), свидетельствующая о возникновении проблемных ситуаций по отношению ко всем кинофрагментам; группа 2 — 19 испытуемых с повышением интереса к заданиям от начала к концу эксперимента (-/+); группа 3 — 45 испытуемых с угасанием исходного интереса к заданиям (+/-); группа 4 — 9 испытуемых, ответивших на вопрос об интересе к заданиям «интереса не было и он не появился» (-/-); в группу 5 вошли 16 испытуемых, выбравших ответ «Другое».

Уровень успешности решения (степень приближенности ответа испытуемого к реальному развитию сюжета) оценивался следующими баллами: 1 балл — полностью неправильный ответ, свидетельствующий о непонимании смысла сюжета; таких испытуемых в данной выборке не было, поэтому данный ответ отсутствует в анализе результатов; 2 балла (уровень 2) — в ответе испытуемого имеются тенденции к правильному усмотрению сюжета (некоторые фразы, предположения, угадывание деталей), но они не столь существенны для решения; 3 балла (уровень 3) — испытуемый угадывает общий принцип развития сюжета или некоторые существенные детали; 4 балла (уровень 4) — ответ испытуемого полностью совпадает с реальным развитием сюжета. Приведем примеры ответов разного уровня решения к кинофрагментам.

### «Игра в недотрогу»:

2 «Девушка может выбрать того, кто сыграет самую красивую мелодию».

3 «Она уйдет ... и не обратит ни на кого внимания». «Девушка достанет наушники из ушей».

4 «Мужчина подошел и начал разговаривать с девушкой жестами». «Она ничего не слышала».

### «Правда»:

2 «Ему сделают операцию, он прозреет и станет актером». «Молодой человек скажет, что всё время видел происходящее».

3 «Это была шутка с ее стороны».

4 «Она в очередной раз репетировала и “потренировалась” на своем парне, на самом деле все хорошо...». «Она спрашивает: “Я получила новую роль! Ну как тебе?”»

### «Простые вещи»:

2 «Врач сдает ключи и больше никогда не появляется в квартире больного». «Врач впоследствии согласится».

3 «Врач успокоился бы и продолжал уход за больным...». «Врач каким-то образом возьмет картину».

4 «Сергей (врач) согласится, но вместо смертельного укола сделает другой». «Он не решится на убийство, но всё-таки придумает способ взять картину».

### «Чуча»:

2 «Мальчик бы убежал, но, повзрослев, пожалел о содеянном».

3 «Собаку и мальчика найдут, все закончится хорошо». «Мальчик одумается и вернет собаку».

4 «Пес сорвется с привязи и спасет мальчика». «Собака освободится, поможет мальчику, и они вернутся к себе домой».

Таблица 1

### Среднее время решения (в секундах) и интеллектуальные показатели в группах, различающихся по интересу к задаче

Интерес к задаче	Уровень успешности решения			Интеллектуальные показатели	
	4	3	2	Сложные аналогии (кол-во правильно решенных заданий за 3 минуты)	Толкование пословиц (уровни решения)
Группа 1 (+/+)	192	269	150	14.3	3.2
Группа 2 (-/+)	95	232	262	12.0	3.0
Группа 3 (+/-)	250	200	206	15.3	3.4
Группа 4 (-/-)	187	122	113	11.3	3.0

В табл. 1 среднее время решения (в секундах) в группах испытуемых с разными уровнями интереса к заданию соотнесено с уровнями успешности решения и результатами выполнения методик, диагностирующих интеллектуальные возможности субъекта в разрешении проблемной ситуации. Как видно из табл. 1, среднее время успешного решения (по всем кинофрагментам) максимально заинтересованными испытуемыми (группа 1 (+/+), уровень 4), у которых сложились проблемные ситуации по отношению ко всем кинофрагментам, равняется 192 секундам. Данное время условно выступает для нас показателем интуитивного решения, так как именно данная группа характеризовалась устойчивостью познавательного интереса к решению. Интуиция в теории А.М. Матюшкина выступает необходимым этапом решения творческой проблемы, мотивационную основу которой составляет познавательный интерес (проблемная доминанта).

Известно, что логическое решение развернуто во времени и более длительно по сравнению с интуитивным. Поэтому решения, время которых значительно больше 192 секунд, скорее всего, являются результатом сознательных логических размышлений, успешность которых зависит от интеллектуальных возможностей каждого испытуемого. А решения, время которых значительно меньше 192 секунд, могут быть признаны либо интуитивным мгновенным «озарением», либо необдуманым случайным ответом.

Отметим, что в группе 4 (-/-) 4 испытуемых из 9 решили задания на наиболее высоком 4-м уровне (судя по времени решения, интуитивно), опередив группу 1 (+/+). Косвенно это указывает на возникновение проблемной ситуации. (Вероятно, эти испытуемые были неточны в оценке своего интереса к заданию.) Остальные представители группы 4, дававшие решение за 122 (уровень 3) и 113 (уровень 2) секунд, скорее всего, действовали «наугад», и их решения чаще всего не совпадали с решением режиссера.

Заслуживает особого анализа группа 3 (+/-), в которой получены самые высокие показатели по интеллектуальным методикам. Многие испытуемые данной группы верно определили продолжение киносюжетов за счет хорошо развитой формальной логики. В группе 2 (-/+) время решения свидетельствует, скорее, о логическом способе размышлений (за исключением решений на уровне 4). В данной группе получены наиболее низкие показатели выполнения интеллектуальных методик, что может объяснить невысокую успешность решений с опорой на формальную логику. Точные догадки в этой группе были совершены за среднее время 95 секунд. Это может служить примером интуитивного озарения, вероятно, связанного с решением тех заданий, которые и вызвали интерес, отсутствовавший вначале исследования, породив проблемную ситуацию.

## Тип подсказки и актуализация интуитивного решения

Жанр кинофильма рассматривается нами как одна из форм подсказки, которая в решении творческой проблемы может быть отнесена к «контекстным» условиям (Матюшкина, 2013). Выбранные для исследования кинофильмы представляли разные кинематографические жанры (психологическая драма, мелодрама, комедия и мультипликация) и неидентично презентировали эмоционально-смысловое содержание. Дадим психологические определения содержания данных жанров.

Драма — кинематографический жанр, содержанием которого являются события обычной жизни людей (в отличие от трагедии, основу которой составляют столкновения личности с роком, миром, обществом, выраженные в напряженной форме борьбы сильных характеров и страстей). При этом смысловой акцент делается на общечеловеческих противоречиях, воплощенных в поступках конкретных персонажей. Кинопроизведения в жанре мелодрамы раскрывают духовный и чувственный мир героев в особенно ярких эмоциональных обстоятельствах на основе контрастов: добро и зло, любовь и ненависть. Жанр комедии характеризуется юмористическим подходом к описанию ситуаций, событий, в которых специфически разрешается момент действенного конфликта или борьбы антагонистических персонажей. Мультфильм по содержанию соответствует жанру сказки, который предполагает выражение в иносказательной форме морально-нравственных ориентиров. Таким образом, драма и мелодрама в значительной степени являются «дивергентными» жанрами, предполагают несколько вариантов (позитивных и негативных) разрешения одного и того же сюжета, выступая более сложными и трудными для разрешения проблемной ситуации мышления. Комедия и мультфильм в большей степени являются «конвергентными» жанрами, предполагая позитивное разрешение заданной в сюжете ситуации, и тем самым «диктуют» жанровое решение сюжета.

Таблица 2

### Процент успешных догадок при наличии жанровой подсказки

Название и жанр фильма	Уровень успешности решения		
	4	3	2
«Игра в недотрогу» (комедия)	30	53	17
«Правда» (мелодрама)	48	30	22
«Простые вещи» (драма)	8	51	41
«Чуча» (мультипликационный фильм)	59	28	13

Как видно из табл. 2, наиболее трудным для решения оказался драматический сюжет фильма «Простые вещи», наиболее простым — мультфильма «Чуча», что связано с влиянием жанровой подсказки. Так, в догадке о завершении мультфильма 55 испытуемых из 114 верно угадали продолжение фрагмента именно при ответе на вопрос о типичной жанровой развязке: «В мультиках так всегда», «Ну это же детский мультик», «Сказка должна так закончиться». В определенном смысле можно сказать, что данная подсказка выступила как «прямой» ответ, заблокировав интуитивное звено решения.

На следующем месте по количеству точных «угадываний» стоит короткометражный фильм «Правда» — в этом случае половина испытуемых дала верное решение при ответе на вопрос о типичной жанровой развязке, другая половина высказала верное предположение после предъявления сюжетной содержательной подсказки. В отрывке «Игра в недотрогу» большинство испытуемых угадали лишь основную тенденцию развития сюжета, которая была достаточно очевидна, принимая во внимание жанр, название и сюжет фрагмента. Точно угадать развитие данного сюжета можно было, поняв скрытый смысл фрагмента. Это во многом определялось интеллектуальными возможностями субъекта (глубина мышления).

Наиболее трудным для угадывания фрагментом стал отрывок из художественного фильма «Простые вещи». Лишь 8% испытуемых догадались о точном развитии сюжета. Мы связываем трудность с необходимостью для решения особых личностных предпосылок, в данном случае особенно важную роль играет «семантический потенциал личности» (Матюшкин, 2003; Матюшкина, 2012), который в данном исследовании может быть понят как наличие схожего с проблемной ситуацией эмоционального опыта. После предъявления каждого кинофрагмента испытуемым задавался вопрос: «Переживали ли вы когда-нибудь схожие чувства или эмоции?», апеллирующий к прошлому эмоциональному опыту субъекта, в котором при желании он может отыскать дополнительную подсказку. 86% испытуемых, давших правильное решение, отметили, что им знакомы чувства и эмоции героев, они понимают их и ситуации, в которых те оказались. Например, при решении фрагмента «Игра в недотрогу» многие испытуемые описывали свои эмоции следующим образом: «Да, переживал, учащенный ритм сердца, ощущение, что оно выпрыгнет из груди, желание выделиться перед девушкой и показать себя в лучшем свете», «Да, из кожи вон лезешь, чтобы на тебя внимание обратили», «Когда ты соревнуешься, думаешь, что ты уже добился чего-то, но тут появляется кто-то и берёт это». Можно с уверенностью говорить о том, что наличие схожего с данной ситуацией эмоционального опыта помогало испытуемым лучше почувствовать ситуацию и найти верное решение. Все испытуемые, правильно угадавшие продолжение

фильма «Простые вещи», указали, что им знакома подобная проблема морально-нравственного выбора, и совершенно точно поняли суть проблемы, представленной в этом отрывке. Вместе с тем и при наличии сходного эмоционального опыта необходимо достаточно глубоко и точно распознать проблему, заложенную режиссером в произведение (глубина мышления).

### **Различия в успешности решения между группами и тип подсказки**

Анализ средних значений успешности решения по группам (критерий Вилкоксона—Манна—Уитни, критическое значение  $U_{кр.} = 1.96$  при  $p \leq 0.05$ ) выявил следующие статистически значимые различия. Группа 1 (+/+) значимо отличается от группы 3 (+\-) по всем видам решений, индуцируемых разными видами подсказки в разрешении проблемной ситуации фильма «Игра в недотрогу» (типичная жанровая подсказка = 2.109, оригинальное решение = 2.623, реальное развитие ситуации в жизни = 2.279). Вероятно, этот факт объясняется устойчивостью познавательной мотивации испытуемых группы 1. Данный фрагмент был первым по предъявлению в исследовании и для своего решения требовал мотивационной включенности. Вероятно, группе 3 не хватило мотивационного ресурса для решения, так как интерес был нестабилен.

В разрешении проблемной ситуации фильма «Правда» получены значимые различия между группами 2 (-/+) и 4 (-/-) в ответе о наиболее оригинальной развязке (2.229). Вероятно, у испытуемых группы 2 интерес к решению возник по мере «погружения», именно в этот момент возникла проблемная ситуация, позволившая им более успешно по сравнению с группой 4 решить данное задание. В остальных случаях значимых различий в решении по группам не обнаружено. Это может быть объяснено тем, что в решении проблемных заданий на основе фрагментов фильма «Простые вещи» и мультипликационного фильма «Чуча» разрешение проблемной ситуации не смогло быть реализовано: в первом случае задание оказалось слишком трудными для испытуемых, во втором — слишком легким. Для более глубокого понимания полученных результатов планируется провести анализ индивидуальных решений в соотношении с интеллектуальными характеристиками тех испытуемых, которые смогли решить проблемное задание на материале кинофрагмента фильма «Простые вещи».

### **Случайная подсказка в разрешении проблемной ситуации**

Важно отметить, что подсказка оказывается эффективной в сочетании с выраженной познавательной мотивацией испытуемого. При настойчивом стремлении разгадать продолжение фрагмента («про-

блемная доминанта» — Матюшкин, 2003), глубоком и точном понимании проблемы субъект «выхватывает из воздуха» необходимый для решения сходный эмоциональный опыт. При других условиях решения испытуемый может просто не вспомнить или не придать никакого значения имеющемуся у него эмоциональному опыту, и подсказка будет упущена. В этой связи опишем один любопытный факт, который проявился в результатах нашего исследования.

При составлении экспериментального материала к фрагменту «Игра в недотрогу» помимо основной подсказки, предъявляемой после просмотра видео (указанные выше вопросы), по ошибке в предъявляемый материал текста содержательной подсказки попала подсказка к другому сюжету, не вошедшему в эксперимент. Текст был следующий: «Подсказка кроется в моменте, когда врач заходит в кабинет». Несмотря на то что в показанном испытуемым фрагменте не было ни врача, ни кабинета, многих испытуемых эта подсказка натолкнула на внезапное правильное решение. Вероятным ключевым словом-символом в данной ситуации явилось слово «врач», так как оно сразу же по смыслу соотносит данную ситуацию с контекстом проблемы здоровья. Испытуемые, которые находились в неразрешенной проблемной ситуации и пытались понять смысл фрагмента (почему же девушка не обращает никакого внимания на музыкантов, которые так громко играют?), восприняли это предложение как подсказку и внезапно поняли, что героиня никого не слышит.

Данный феномен хорошо соотносится с результатами других исследований условий актуализации интуиции. Так, в исследованиях творческого мышления, выполненных под руководством А.Н. Леонтьева (Леонтьев и др., 1981), в решении задачи «шесть спичек» в качестве подсказки для испытуемого выступил объект, случайно оказавшийся в поле зрения, — солонка. Она и натолкнула испытуемого на мысль выйти за пределы плоскостного решения задачи. В исследованиях Я.А. Пономарева (1960, 1967, 1976) было показано, что условием эффективности подсказки выступает простота наводящей задачи и указание в ней только принципа (не готового ответа) решения основной. С позиций школы С.Л. Рубинштейна (2000) можно говорить о поздних этапах анализа, создающих возможности для синтеза и прогноза. В нашем эпизоде эффективности «случайной» подсказки отличия состоят в особом материале решения, включающем не только логическое, но и эмоциональное содержание. Подсказка оказывается эффективной при особом мотивационном состоянии субъекта, отражающем его интерес к решению («проблемная доминанта»), характерном для проблемной ситуации: невозможность отказаться от решения; познавательная мотивация «выхватывает» из контекста то, что может помочь решить задачу. Вероятно, в решении творческой проблемы именно проблемная до-

минанта обеспечивает возможности синтеза основной и наводящей задач в единое эмоционально-смысловое пространство решения.

## Выводы

1. Наличие проблемной ситуации мышления выступает необходимым условием актуализации интуитивного решения. Наиболее эффективно решает задания субъект, проявляющий изначальный интерес и сохраняющий его на протяжении всего решения.

2. Главными показателями актуализации интуитивного звена решения выступают: близость к верному решению (задуманному режиссером); время решения (логическое дольше интуитивного); включенность эмоционального компонента в решение.

3. «Контекстными» условиями, актуализирующими интуитивное звено решения, выступают различные типы подсказки. В зависимости от жанра задания (жанр кинофильма) подсказка выступает или условием, или препятствием для актуализации интуитивного решения.

4. В жанрах, характеризующихся дивергентностью, не предполагающих наличие одного верного решения (драма, мелодрама), подсказка оказывает «наводящее» действие. В жанрах, предполагающих единственно верный ответ (комедия, мультфильм), подсказка может как способствовать, так и препятствовать интуитивному решению.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Альманах психологических тестов / Сост. Р.Р. и С.А. Римские. М.: КСП, 1995.

*Брушлинский А.В.* Мышление и прогнозирование. М.: Мысль, 1979.

*Вертгеймер М.* Продуктивное мышление. Пер. с англ. / Общ. ред. С.Ф. Горбова, В.П. Зинченко. Вступ. ст. В.П. Зинченко. М.: Прогресс, 1987.

*Гилфорд Дж.* Три стороны интеллекта // Психология мышления / Под ред. А.М. Матюшкина. М.: Прогресс, 1965. С. 433—457.

*Дункер К.* Психология продуктивного мышления // Психология мышления / Под ред. А.М. Матюшкина. М.: Прогресс, 1965. С. 86—235.

*Корнилова Т.В., Чумакова М.А., Корнилов С.А., Новикова М.А.* Психология неопределенности: единство интеллектуально-личностного потенциала человека. М.: Смысл, 2010.

*Леонтьев А.Н., Пономарев Я.А., Гиппенрейтер Ю.Б.* Опыт экспериментального исследования мышления // Хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Под редакцией Ю.Б. Гиппенрейтер, В.В. Петухова. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1981. С. 269—281.

*Матюшкин А.М.* Интуиция и творчество // Матюшкин А.М. Мышление, обучение, творчество (серия «Психологи Отечества»). Москва: Изд-во МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2003. С. 204—216.

*Матюшкин А.М.* Психология мышления. Мышление как разрешение проблемных ситуаций: учеб. пособие / Под ред. А.А. Матюшкиной. М.: КДУ, 2009.

*Матюшкина А.А.* Представления о решении творческой проблемы в научной школе А.М. Матюшкина // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14. Психология. 2012. № 3. С. 70—81.

*Матюшкина А.А.* Феноменология решения творческой проблемы // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14. Психология. 2013. № 3. С. 46—59.

Психологические исследования творческой деятельности / Под ред. О.К. Тихомирова. М.: Наука, 1975.

*Пономарев Я.А.* Психология творческого мышления. М.: Изд-во АПН РСФСР, 1960.

*Пономарев Я.А.* Психика и интуиция. М.: Политиздат, 1967.

*Пономарев Я.А.* Психология творчества. М.: Политиздат, 1976.

*Равен Дж. и др.* Стандартные прогрессивные матрицы Равена (классическая форма). М.: Когито-Центр, 2001.

*Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2000.

*Рубинштейн С.Я.* Экспериментальные методики патопсихологии. М.: Медицина, 1970.

*Тихомиров О.К.* Структура мыслительной деятельности человека. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1969.

*Metcalf J., Wiebe D.* Intuition in insight and noninsight problem solving // Memory and Cognition. 1987. Vol. 15. N 3. P. 238—246.

Поступила в редакцию  
03.02.14