

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