

Новые тенденции в психологии

Вечерин А.В.

Развенчание мифов

В психологии часто проверяют устоявшееся мнение относительно каких-либо психических феноменов или закономерностей.

В ряде случаев факты подтверждаются,
НО ЭТО НЕ ТОЧНО.



Живучие мифы о психологии, которые давно развенчаны

Выражение накопившегося гнева – это эффективное средство уменьшение риска возникновения агрессии



Во время полнолуния люди чаще ведут себя странно

У людей, страдающих шизофренией, множественная личность, т.е. в одном теле находятся сразу несколько личностей



Живучие мифы о психологии, которые давно развенчаны



Полиграф – верный
способ обнаружить ложь

Загипнотизированные
люди ходят как роботы
или зомби и слепо
подчиняются приказам



Прослушивание классики улучшает
работу мозга

ДА/НЕТ?

Реальность музыки

40 исследований, 3000 испытуемых есть очень слабы кратковременный эффект от прослушивания музыки.

Эффект объясняется увеличением общего уровня возбуждения, к которому приводит прослушивание музыки, причём **любой**.



Pietschnig, J., Voracek, M., & Formann, A. K. (2010). Mozart effect-Shmozart effect: A meta-analysis. *Intelligence*, 38(3), 314–323.

Занятия музыкой улучшают
интеллект

ДА/НЕТ?

Реальность музыки

Существует всего 6 научно-обоснованных исследований влияния занятий музыкой на интеллект.

Эффект обнаружен только в одном, крайне слабый.



Результаты современных исследований показали, что занятия музыкой не влияют на когнитивные способности детей и не приводят к увеличению интеллекта.

Schellenberg, E. G. (2004). Music lessons enhance IQ. *Psychological Science*, 15(8), 511-514.

Шахматы помогают развивать
интеллект

ДА/НЕТ?

Реальность шахмат



10-летнее пререгистрированное
рандомизированное контролируемое
исследование более 4000 школьников из 100
британских школ **не нашло доказательств**
положительного влияния изучения шахмат на
оценки по математике, чтению и естественным
наукам.

John Jerrim, Lindsey Macmillan, John Micklewright, Mary Sawtell and Meg Wiggins
(2017) Does teaching children how to play cognitively demanding games improve their
educational attainment? Evidence from a Randomised Controlled Trial of chess
instruction in England. The Journal of Human Resources.

Подростки «сидящие в телефонах»
тупеют

Да/НЕТ

Реальность гаджетов

Эффект начинает проявляться после:

- **2-х часов использования смартфона в будни**
- **4-х часов в выходные дни**

Есть вероятность, что:

- компьютерные игры могут развивать креативность и мышление,
- приложения для смартфонов с геолокацией – мотивируют к прогулкам и исследованию города,
- интернет позволяет общаться с собеседником в любой точке мира.

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents. *Psychological Science*, 28(2), 204–215.

агрессивные компьютерные игры
повышают агрессию

Да/НЕТ

Реальность гаджетов

В ряде предыдущих исследований действительно наблюдается незначительный эффект.

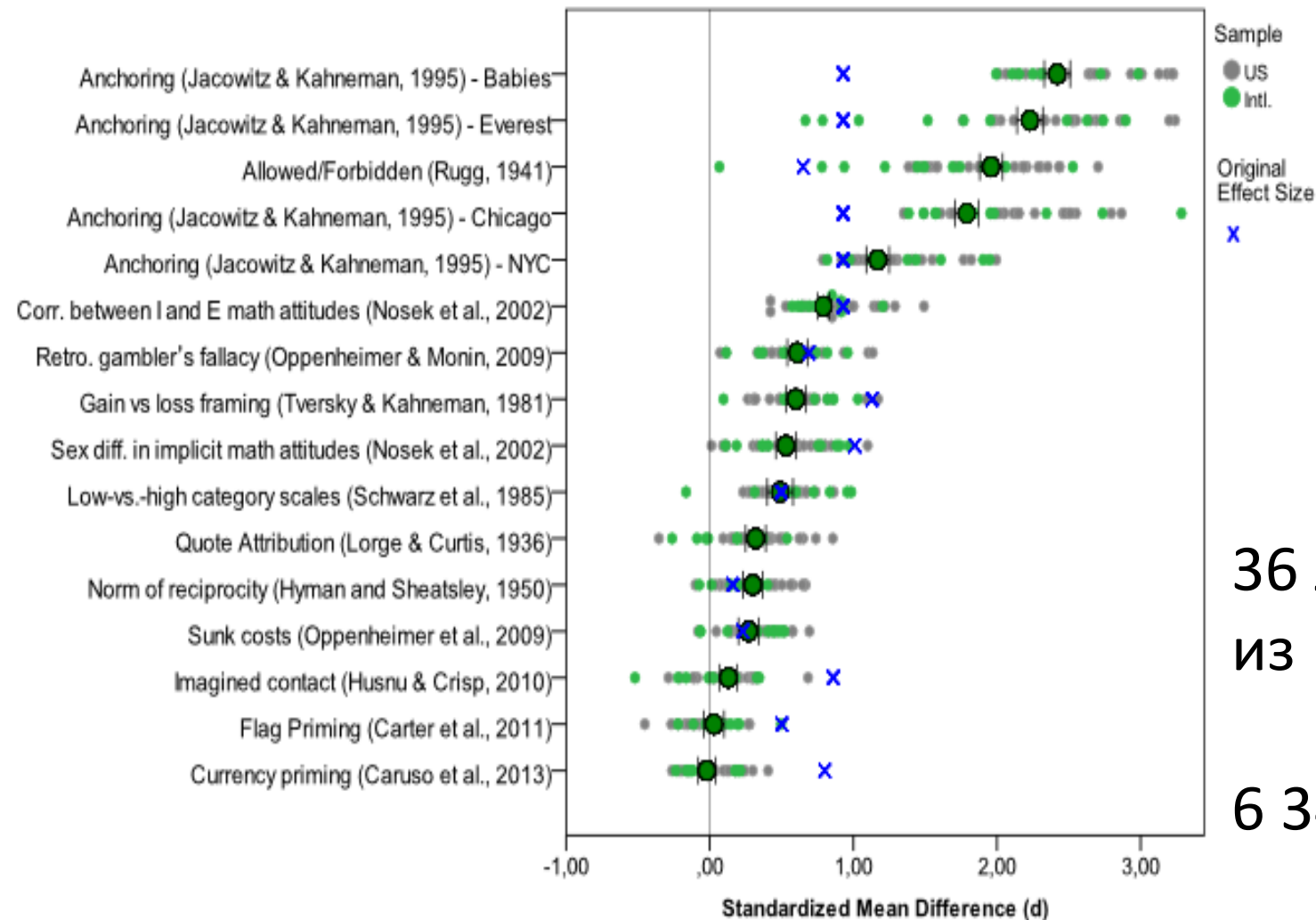
В современном исследовании 3000 человек НЕ было найдено доказательств влияния видеоигр на агрессивность и уровень насилия.

Зато есть исследования, что:

- Совместное прохождение игры помогает социальному взаимодействию
- Компьютерные игры улучшают зрение, мелкую моторику

David Zendle, Daniel Kudenko, Paul Cairns. **Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games.** *Entertainment Computing*, 2018;

Перепроверка исследований

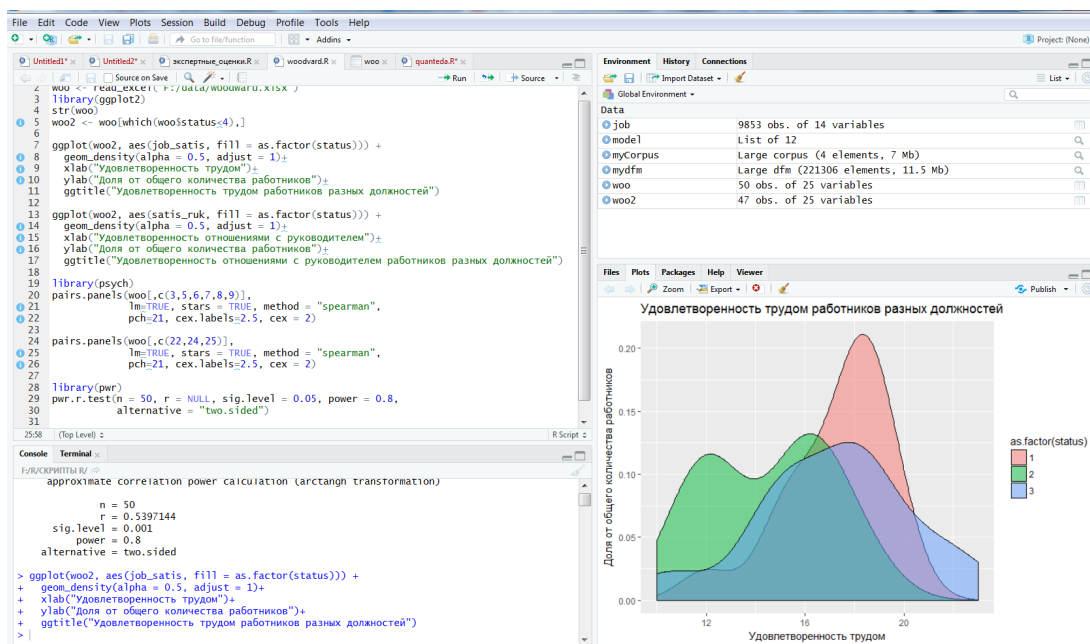


36 лабораторий
из 12 стран

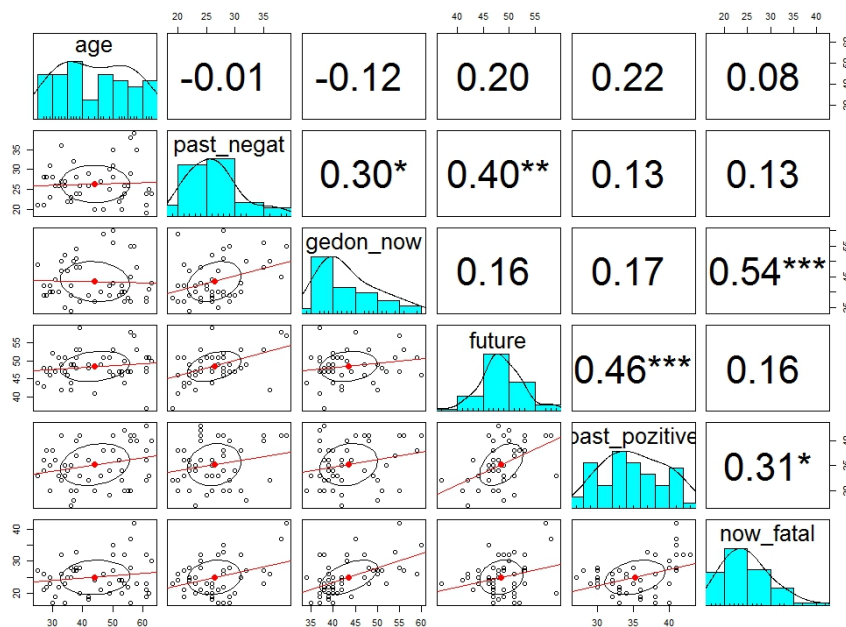
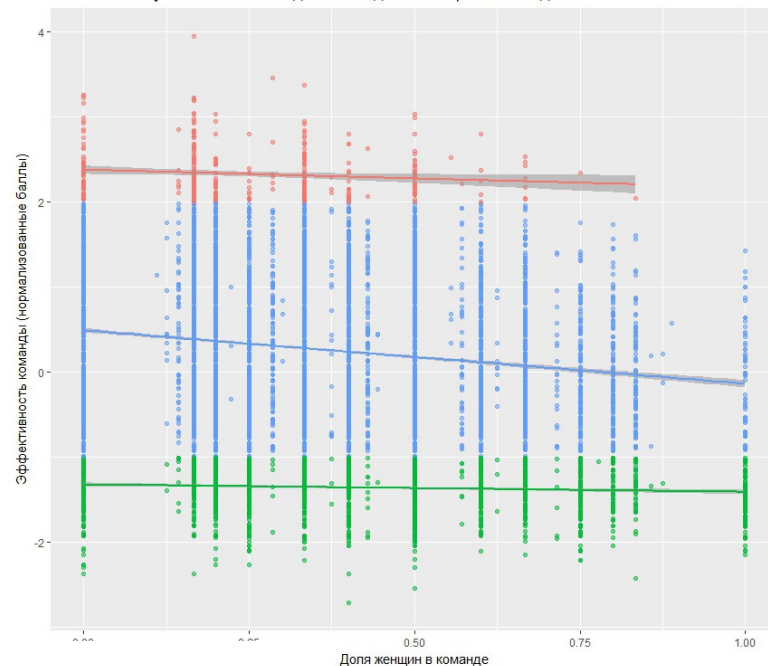
6 344 участника

Klein, R. A. et al. (2013). [Investigating variation in replicability: A "Many Labs" Replication Project.](#)

Технологии анализа данных активно развиваются

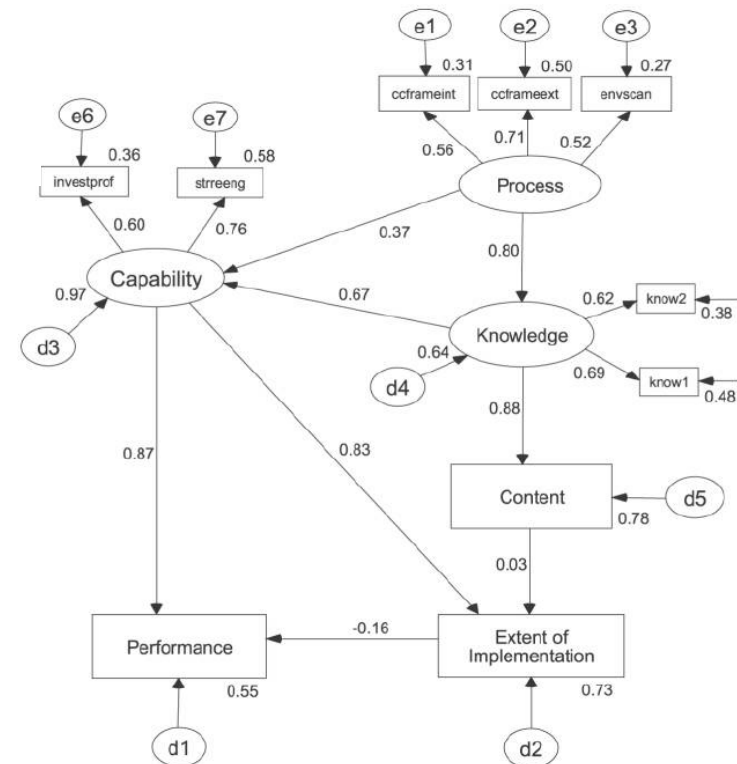
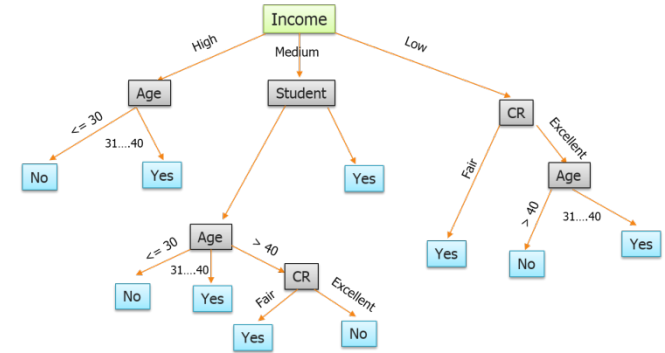
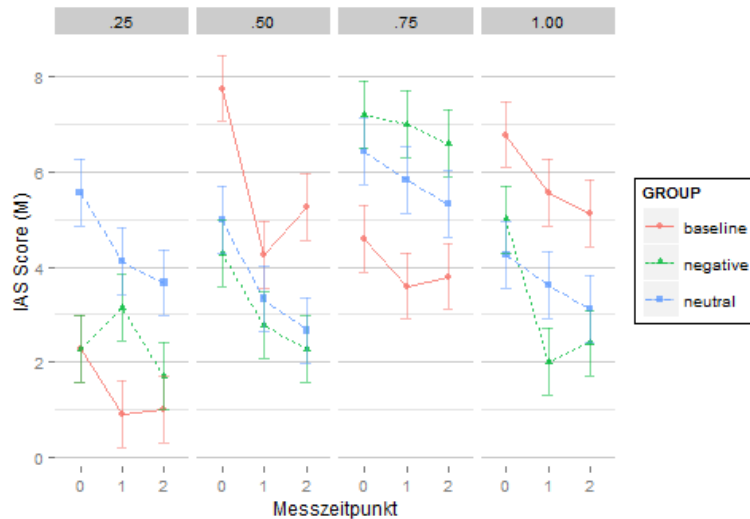
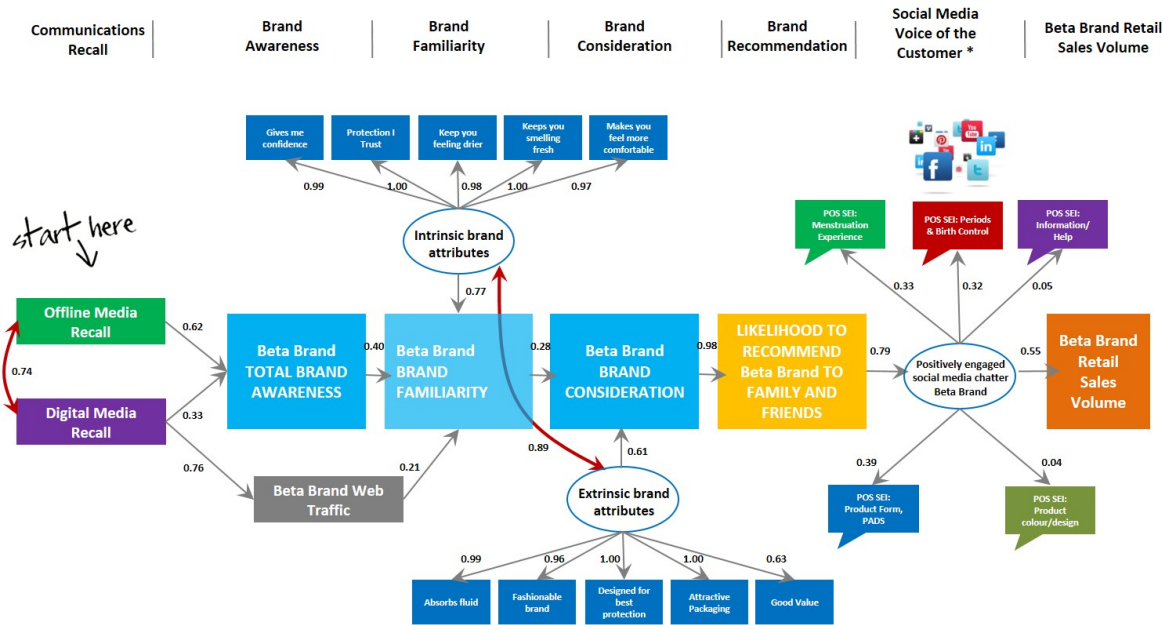


Зависимость успешности команды ЧКГ от доли женщин в команде

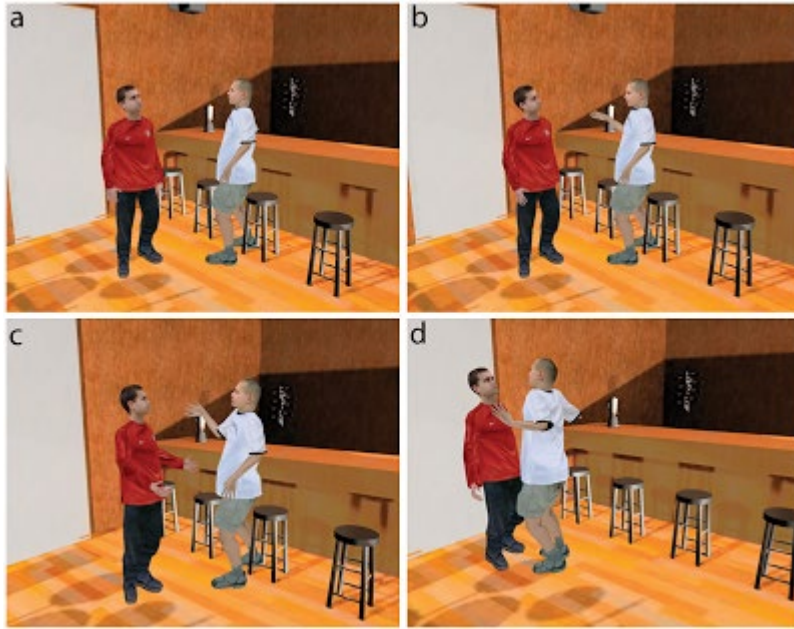


Психологические исследования стали сложнее

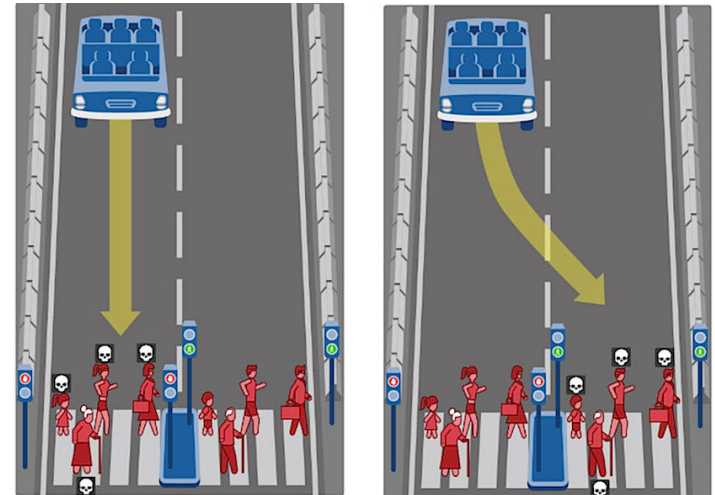
Beta Brand Sales Funnel SEM: Consumer Path to Purchase



Эксперименты переходят в виртуальную реальность

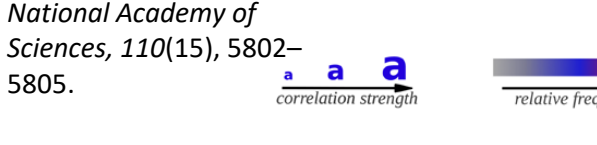
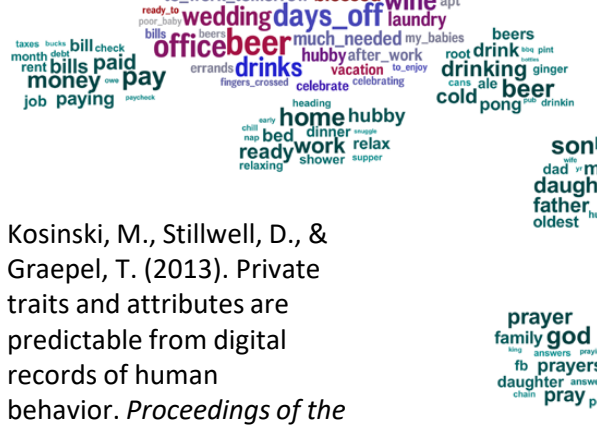
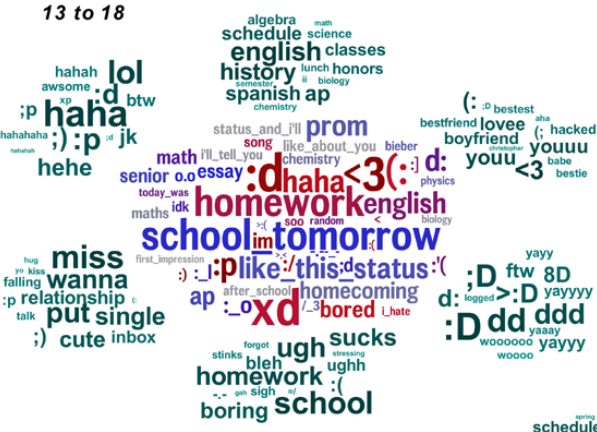
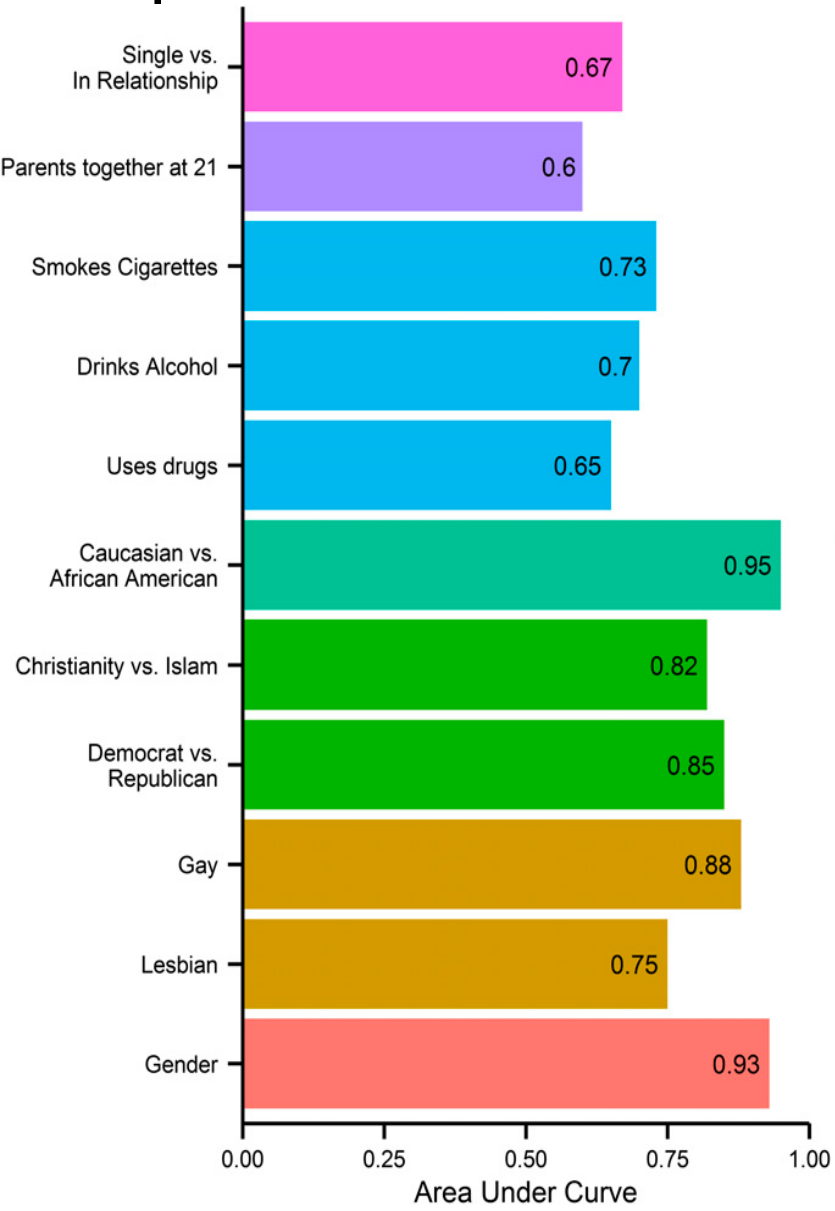


Slater, M., Rovira, A., Southern, R., Swapp, D., Zhang, J. J., Campbell, C., & Levine, M. (2013). Bystander Responses to a Violent Incident in an Immersive Virtual Environment. *Plos One*, 8(1), e52766.



Easier said than done: Moral behavior in (virtual) reality is something else altogether . INTERNATIONAL SCHOOL OF ADVANCED STUDIES January 16, 2014

BIG DATA и социальные сети



Schwartz, H. A., Eichstaedt, J. C., Kern, M. L., Dziurzynski, L., Ramones, S. M., Agrawal, M., . . . Ungar, L. H. (2013). Personality, Gender, and Age in the Language of Social Media: The Open-Vocabulary Approach. *Plos One*, 8(9), e73791



Kosinski, M., Stillwell, D., & Graepel, T. (2013). Private traits and attributes are predictable from digital records of human behavior. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 110(15), 5802–5805.

