



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

**Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена
от Силван Томкинс.**



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

**Целта на компютърната симулация е да се
подложи на изпитание една *имплицитна*
теория за сценариите, създадена от Силван
Томкинс между 1974 и 1987.**



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

**Изследват се психологически конструкти
които се съпоставят спрямо преценките на
хора, незапознати с теорията:**

✓ *1-ва стъпка:* функции на **семантично-
процедурна памет** – разпознаване и различаване
на лицев израз на основни емоции при близки и
зависими от културата категории (теоритична
основа: П. Екман).



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

✓ *2-ра стъпка:* функции на *епизодично-автобиографична памет* и предпочитания към *прости* афекти, емоции, чувства и настроения (теоритична основа на синтетичния речник: Х. Шлозбург, С. Томкинс, Р. Плучик, К. Шерер, Б. Фредериксон и други).



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

✓ *3-та стъпка: тематична асоциативна
идентификация* на тип категории за
емоционално натоварени събития и отношението
към тях (теоритична основа: Ъ. Александър и А.
Деморест).



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

✓ *4-та стъпка:* висша *самооценка* на *саморегулацията* на чувствата според 2 универсални типа подходи при емоционално преживяване (теоритична основа: Дж. Грос).



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

✓ *5-та стъпка:* от *контекстуално-
екзистенциална асоциативна преценка* за
категории за *сложни* емоционални намерения,
т.нар. „сценарии” (теоритична основа: С.
Томкинс).



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

✓ *6-та стъпка*: различни аспекти от спонтанната **личностна себеидентификация**: *а) защитни стратегии* за справяне със стреса и напрегнати ситуации (Р. Плутчик, Р. Лазарус), *б) характеристики на емоционалния стил* (Р. Дейвидсън), *в) нагласи за общуване* (Д. Кислер), *г) типове ценностни убеждения* (С. Томкинс).



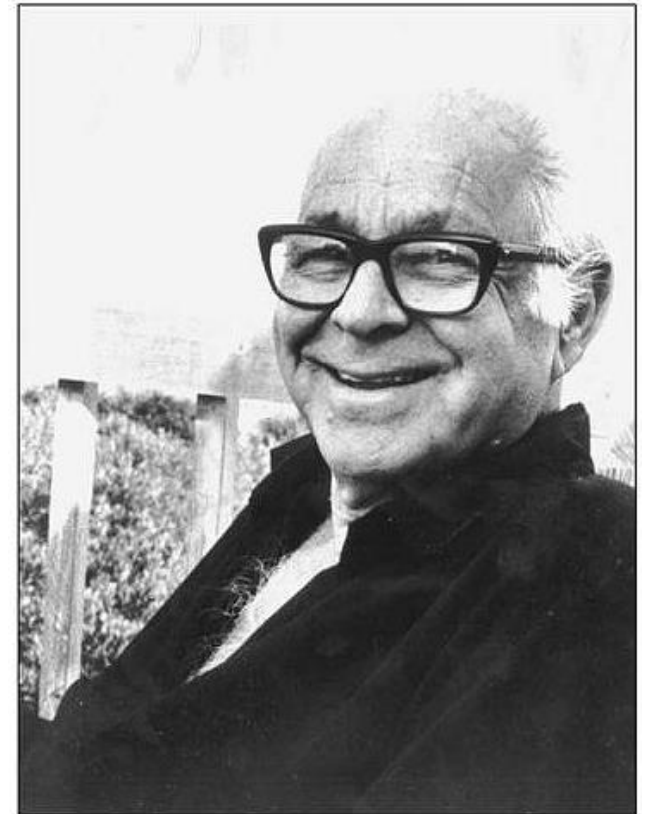
www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

КОЙ Е СИЛВАН ТОМКИНС?

- ✓ Започва своята кариера като драматург.
- ✓ По време на Голямата депресия получава титлата „Професора” заради точните му прогнози на конни надбягвания.
- ✓ Дълги години си сътрудничи с Хенри Мъри.



1911 -1991



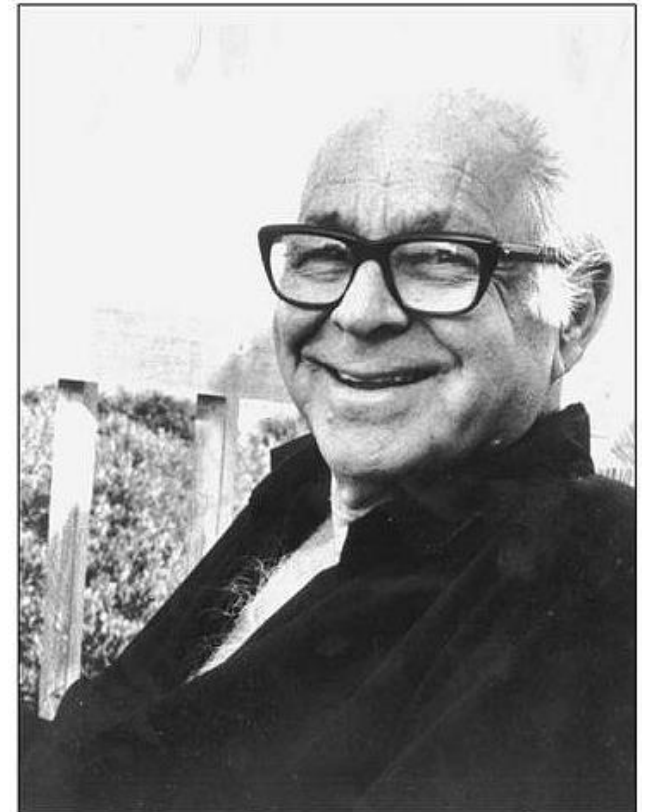
www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

КОЙ Е СИЛВАН ТОМКИНС?

- ✓ Кара сърф през 60-те край Сан Франциско
- ✓ Вдъхновява Пол Екман и Карол Изард, Ричард Лазарус и много др.
- ✓ Мечтае да създаде свободен и способен на емоционални преценки „humanomaton”.



1911 -1991



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

**Защо е *имплицитна* теорията за
емоциите и сценариите на Томкинс?**

- ✓ теорията му е *личен синтез* от експериментални проучвания и умозрителни допускания.
- ✓ теорията *само отчасти* обяснява чрез собствени научни понятия сложни обективни събития.
- ✓ теорията съдържа *противоречия*, продукт на развитието на самата теория.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Примери за имплицитността:

- ✓ Хората са “*продуценти, режисьори, герои и критици*” на собствения си живот.
- ✓ Всеки от нас “*притежава определен брой сцени и сценарии*” как да живее и какво иска всъщност.
- ✓ Сцените са основна *единица за анализ* на това, което се “случва” в умовете ни.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Още примери за имплицитността:

- ✓ Сценариите са “*правила за интерпретация, обяснение, реагиране и контрол*” на различни емоционални сцени.
- ✓ Сцените съдържат *поне една емоция* и един обект отнасящ се до тази емоция.
- ✓ Сценариите на преживяванията ни се управляват от “*семејства от взаимосвързани сцени*”.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как може да се *експлицира* тази теория:

- 1) **Като се даде точна *дефиниция* за емоциите**
- 2) **Като се *удостовери* емпирично връзката им със сложните чувства и емоционални навици чрез *надежден инструмент* .**
- 3) **Като се създаде *издържана класификация* на емоции и чувства, която ни *ориентира* **практически какво да очакваме.****



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

2. “X” оценява *продължителността* на избраните
емоции.

Как отминават избраните състояния?

Любопитство Много бързо 7 Много бавно

Озадачение Много бързо 2 Много бавно

Досада Много бързо 3 Много бавно

Продължи



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

3. “X” е подложен на “когнитивен шум”, за да се *разсее* от предишната задача:

- ✓ като избере емоционални *теми* и оцени важността им,
- ✓ като прецени с какви твърдения да се идентифицира, за да разбере своя *емоционален стил, регулация и др.*



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

6. При 1 избрана емоция не се предлага нито един сценарий; при 10 избрани емоции се предлагат 45 сценария (*пермутация без повторение*):

при избор на брой емоции:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
се предлагат брой сценарии:	0	1	3	6	10	15	21	28	36	45



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

7. “X” трябва да *направи връзка* между избраните по-рано емоции и няколко предложения за сценарии, взети от теорията на Томкинс:

- Изследователство**
- Отгърсване**
- Равносметка**



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

**8. Кой “сценарий” на кои две емоции съответства
е зададено предварително в т. нар.
*симулационна матрица.***

- Изследователство**
- Отгърсване**
- Равносметка**



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

9. *Симулацията* сама изчислява по предварително заложените формули какво е съотношението между валентността на избраните емоции и нивото на самоконтрол и осъзнатост:

Емоционален баланс:	- Положителни състояния: 20% - Отрицателни състояния: 35% - Противоречиви състояния: 45%
Ниво на самоконтрол:	* Успокоителен обмен



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

**10. Изчислява сама по предварително заложен
формули каква е *плътността* на избраните
емоции и *предимството* на избраните
сценарии.**



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симуляция:

11. Една от формулите, които се прилагат, е:

$$k(x) + i = h$$

Tomkins, S. (1963) *Affect, imagery, consciousness*, Vol. 2, p. 525



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

11. Една от формулите, които се прилагат, е:

$$k(x) + i = h$$

“*i*” е количествена константа (число по-голямо от или равно на нула), представляща чувството за малоценност



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симуляция:

11. Една от формулите, които се прилагат, е:

$$k(x) + i = h$$

“*x*” отразява наличието или отсъствието на
конкретно преживяване на емоция, в случая на
срам.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

11. Една от формулите, които се прилагат, е:

$$k(x) + i = h$$

“*k*” е оператор, който трансформира “*x*” в
количество *преживяна малоценност*.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

11. Една от формулите, които се прилагат, е:

$$k(x) + i = h$$

Стойността на $k(x)$, добавена към “ i ”
произвежда чувство на унижение, изразено чрез
числовата стойност на „ h ”.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

11. Една от формулите, които се прилагат, е:

$$k(x) + i = h$$

Особеното при “*k*” оператора е, че той може да
бъде *произволна* логическа и/или математическа
функция.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

11. Една от формулите, които се прилагат, е:

$$k(x) + i = h$$

С тази формула Томкинс показва как
количественото нарастване на *срама* може да се
превърне в *унижение*.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

11. Формула е приложена експериментално така:

$$***k.x + i = h***$$

$$k = \{0,4; 0,6; 0,8\}$$

$$x \in [1; 10], x \in \mathbb{Z}$$

$$i = \{0, 1, 2\}$$

$$h \in [0,4; 10], h \in \mathbb{Q}$$



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

12. Друга формула, която се прилага, е:

$$M = \frac{x \cdot \psi}{y}$$

Tomkins, S. , Demos, V. (1995) *Exploring affect*, p. 322



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

12. Друга формула, която се прилага, е:

$$M = \frac{x \cdot \psi}{y}$$

Magnification Advantage = (Power of Ordered Information . Affect Density)/ Simplicity of Ordering Information



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

12. Формулата се прилага експериментално така:

$$M = \frac{x \cdot \psi}{y}$$

“ M ” е стойността на увеличеното предимство на
„сценариите”,

“ x ” $\in [1; 10]$, е сумата на избраните „семејства”, $x \in \mathbb{Z}$



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

12. Формулата се прилага експериментално така:

$$M = \frac{x \cdot \psi}{y}$$

“ ψ ” = $(h_1 + h_2)/2$, където h_1 , h_2 са “усилените плътности” на избраните емоции, които са заложени в симулационната матрица за избрания „сценарий”,
“ y ” = е сумата на избраните сценарии които са предложени с алгоритъма C_x^2



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

13. От “X” се изисква да прецени *дали да потвърди* избраните сценарии и посочените показатели от проведения експеримент.

NB! Всички понятия са обяснени подробно, така че “X” може да направи своя *информиран избор* преди да потвърди резултатите.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

**13. Тогава “X” ще получи следните стойности за
избраните емоции и сценарии:**

* Любопитство	Плътност: 0.8
* Озадачение	Плътност: 1.8
* Досада	Плътност: 1.4

* Изследователство , Предимство: 2.6
* Отърсване , Предимство: 2.2
* Равносметка , Предимство: 3.2



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Как *експлицира* компютърната симулация:

**14. Ако “X” не е *фрустриран от експеримента*,
може да създаде своя “*Карта на чувствата*”
като използва указанията, чрез натискане на
бутона “*Виж как става*” в приложения към
индивидуалните резултати файл.**

СЪЗДАЙ СВОЯ "КАРТА НА ЧУВСТВОТА"!

Виж как става



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

*Избраните “сценарии” се пресъздават в
последователност от кратки истории:*

✓ Сцена 1:

А) “Х” с любопитство и хъс се интересува от съвременни психологически изследвания → **Б)** Разширява полето на експертизата си → **В)** Решава да изпита една очарователна и елегантна, но имплицитна теория за емоциите → **Г)** Експериментът го отвежда по-далеч, отколкото е предполагал – трябва да премери сили с актуалните академични предразсъдъци.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

*Избраните “сценарии” се пресъздават в
последователност от кратки истории:*

✓ **Сцена 2:**

Д “Х” споделя на прост и разбираем език с неспециалисти
смисъла на експеримента → **Е**) Решава да сподели
информация и с експерти в различни области на
психологията → **Ж**) Установява висок интерес сред
неспециалисти и слабо разбиране сред специалисти → **З**)
Контрастът го озадачава, а специалистите стават все по-
придирчиви към начина, по който “Х” комуникира
постижението си.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

*Избраните “сценарии” се пресъздават в
последователност от кратки истории:*

✓ **Сцена 3:**

И) Въпреки изпитанията “Х” продължава да нагажда начина, по който споделя със специалисти → **Й)** Вижда, че формата или стила не са действителната пречка → **К)** Изправя се пред обичайните мотиви от типа: “Това няма да се разбере от...” или “Това не е подходящо за...” или “Тук такива неща не се правят...” → **Л)** За “Х” би било крайно досадно да продължава да се опитва да получи разбиране или признание от специалистите.

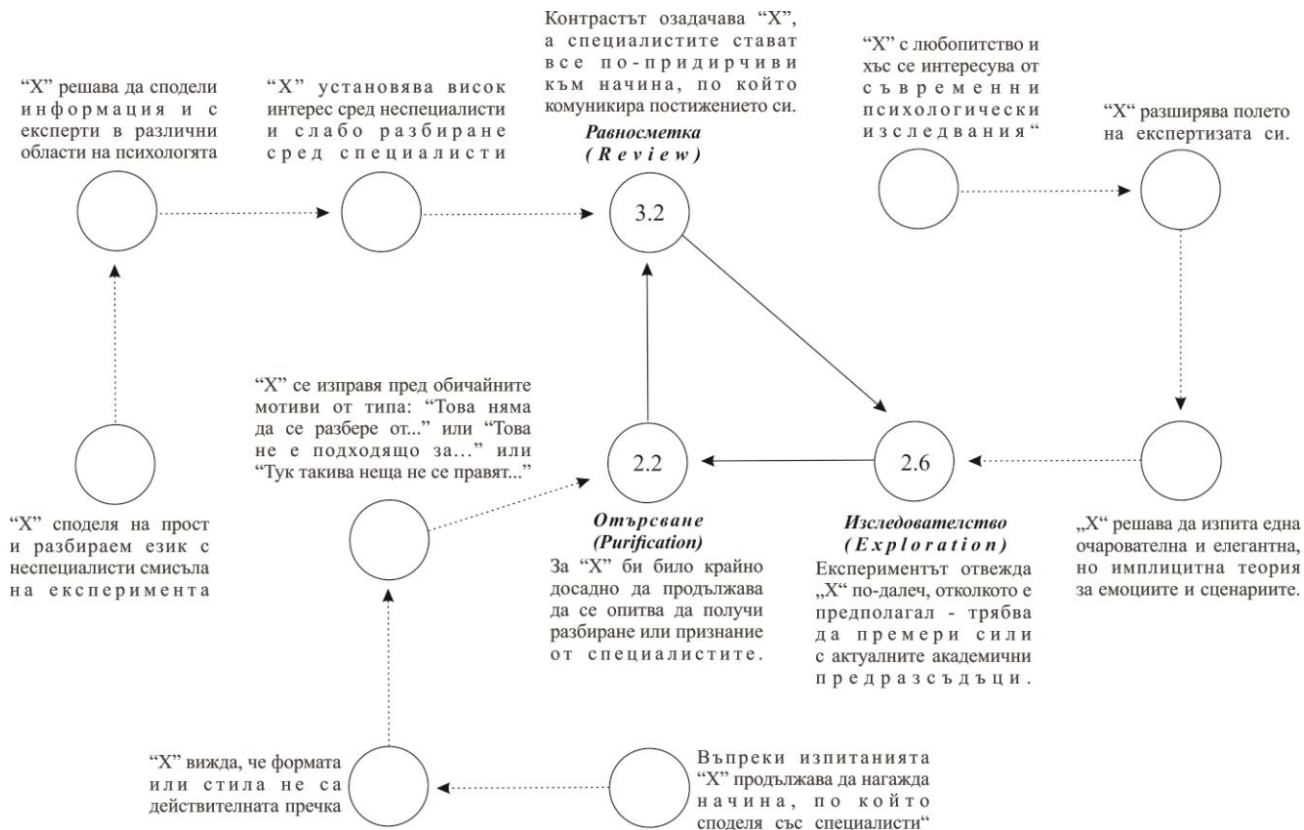


КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

www.testrain.info

Примерна “карта на чувствата”





www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

15. Тази “карта на чувствата” пресъздава идеята на Едуард Де Боно, че:

- ✓ **Честите емоции създават повтарящи се емоционални патерни от последователности.**
- ✓ **Патерните могат да се представят като рекурсивни схеми, които действат като самоподдържащи се системи.**
- ✓ **Тези модели имат централен цикъл и хранваща периферия от последователности, които следват логиката на самоусилване.**



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Компютърната симулация:

- 1) Удовлетворява първото условие като създава *синтетичен речник на простите емоции*
- 2) *Надеждно и систематично се пресъздава асоциативната логика между прости емоции и сложни чувства.*
- 3) Резултатите от анализите, при *значима степен на сигурност*, описват важни **взаимовръзки между променливите “емоции” и “сценарии”**.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Резултатите зависят от:

- 1) статистическите резултати, които са *валидни* за дадения момент и само за тези участници.
- 2) липсата на демографски показатели, за да се гарантира пълна *анонимност* на участниците.
- 3) участниците, които сами *интерпретират* по свой вкус резултатите си.



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

Публикации по темата:

1. [Компютърна симулация. Виртуална проверка на теорията за афектите и сценариите, създадена от Силван Томкинс.](#) (ISBN 978-619-90965-1-2)
2. [Апробационни психометрични качества на скала за полярни убеждения](#) (ISBN 978-619-90786-1-7)
3. [Изследване на модел за прости емоции](#) (ISSN 1311-4700, Print; ISSN 2367-4563, Online).
4. [Вариации в теоретичната структура на Томкинс за афектите и сценариите](#) (ISSN 1311-4700, Print; ISSN 2367-4563, Online).



www.testrain.info

КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

Виртуална проверка на теорията за
афектите и сценариите, създадена от
Силван Томкинс.

**Компютърната симулация е реализирана
благодарение на преподаватели и
ученици от Софийската Математическа
Гимназия „Паисий Хилендарски“:**

**Христо Венев, Алекс Цветанов, Христо
Минков, Вальо Йоловски, Кристиян
Цъклев, Димо Чанев и Антон Денев.**