



[www.testrain.info](http://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.

**Подробно описание може да прочетете тук:**

➤ [Компютърна симулация. Виртуална проверка на теорията за афектите и сценариите, създадена от Силван Томкинс. \(ISBN 978-619-90965-1-2\)](#)



[www.testrain.info](http://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 конструктори*  
които се съпоставят спрямо преценките на  
хора, незапознати с теорията.**

Повече за психологическите конструктори, модели  
за емоции и тълкувания можеш да прочетеш тук:

➤ [Подробно описание и анализи върху данни](#)



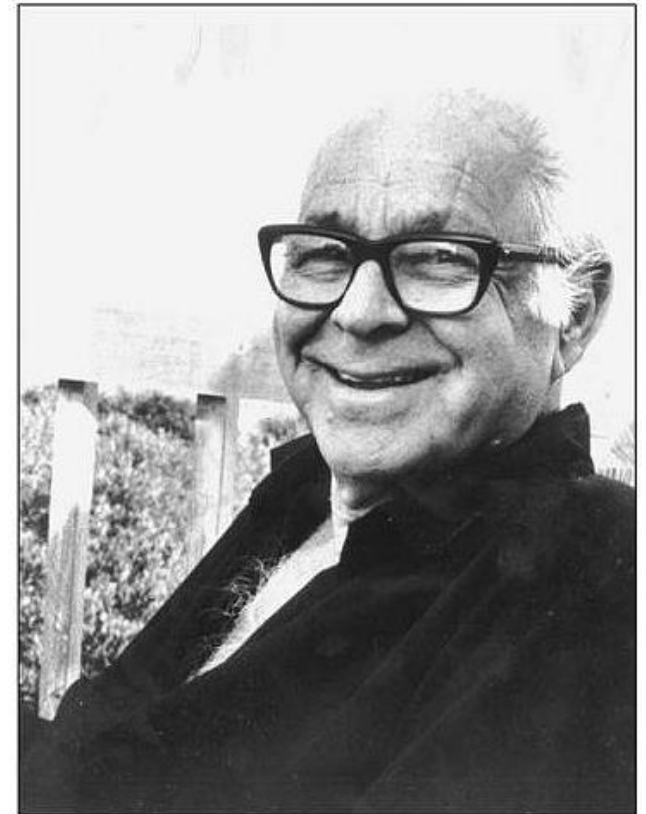
[www.testrain.info](http://www.testrain.info)

# 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



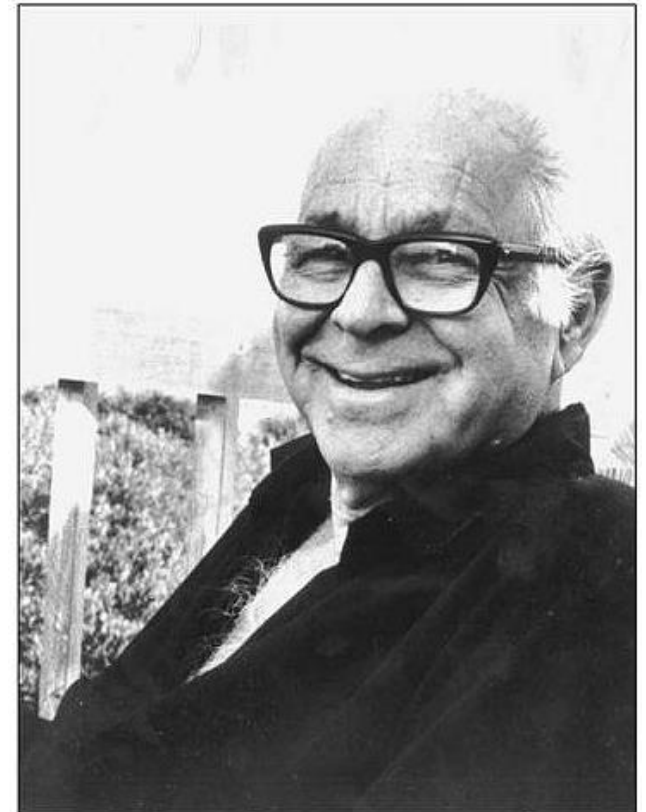
[www.testrain.info](http://www.testrain.info)

# 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](http://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](http://www.testrain.info)

# КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

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

## Ето *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](http://www.testrain.info)

# КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

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

## Ето 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](http://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](http://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 кои твърдения да се идентифицира, за да разбере своя *емоционален стил*.



[www.testrain.info](http://www.testrain.info)

# КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

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

**Как *експлицира* компютърната симуляция:**

**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](http://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](http://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](http://www.testrain.info)

# КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

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

## Как *експлицира* компютърната симуляция:

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](http://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](http://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:**

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

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



[www.testrain.info](http://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), представляваща чувството за малоценност



[www.testrain.info](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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:**

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

“ $\psi$ ” =  $(h_1 + h_2)/2$ , 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](http://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](http://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

* <b>Изследователство</b> , Предимство: 2.6
* <b>Отърсване</b> , Предимство: 2.2
* <b>Равносметка</b> , Предимство: 3.2



[www.testrain.info](http://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](http://www.testrain.info)

# КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

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

*Ето как се пресъздават “сценариите” в  
последователност:*

## ✓ 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.

*Ето как се пресъздават “сценариите” в  
последователност:*

✓ **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](http://www.testrain.info)

## КОМПЮТЪРНА СИМУЛАЦИЯ.

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

*Ето как се пресъздават “сценариите” в  
последователност:*

✓ **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.



[www.testrain.info](http://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, умствени карти с централен цикъл и захранваща периферия от последователности.



[www.testrain.info](http://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 емоции и сценарии.



[www.testrain.info](http://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.

## Примери за психологическо *приложение*:

### 1. Създаване на модели:

- ✓ “Карта на чувствата”,
- ✓ “Полярни убеждения”.

### 2. Профилиране на настроения.

### 3. Визуализации и програмиране.



[www.testrain.info](http://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, Вальо Йоловски, Христо  
Минков, Кристиян Цъклев и Антон  
Денев.**