

**Автономная некоммерческая общеобразовательная
организация "Физтех-лицей"
(АНОО «Физтех-лицей» им. П.Л. Капицы)**

XX научно-практическая конференция

«Старт в инновации»

Стремление людей к стереотипизации

Выполнили:

Галкин Александр, 9 «В»

Искандар Зимченко, 9 «В»

Дюльгеров Давид, 9 «И»

Руководитель:

Пономарева Полина Ильинична

Московская область, г. Долгопрудный

2021 г.

«Старт в инновации»

Стремление людей к стереотипизации

Галкин Александр, 9 «В» класс, АНОО «Физтех-лицей» им. П.Л. Капицы,
г. Долгопрудный

Искандар Зимченко, 9 «В» класс, АНОО «Физтех-лицей» им. П.Л. Капицы,
г. Долгопрудный.

Дюльгеров Давид, 9 «И» класс, АНОО «Физтех-лицей» им. П.Л. Капицы,
г. Долгопрудный.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение
2. Стереотипизация что это? причины и последствия стереотипизации.
 - 2.1. Что такое стереотипизация.
 - 2.2. История развития теории о стереотипизации.
 - 2.3. Причины и последствия использования стереотипов.
 - 2.4. Как стереотипизация влияет на поп-культуру и окружающий нас мир.
 - 2.4.1 Источник статистики для исследования, или что такое интерактивное кино.
 - 2.4.2 Результаты анализа статистики выводы, примеры.
3. Практический этап.
4. Заключение
5. Список используемых источников и литературы
6. Приложения

1. Введение

Представленная нами работа посвящена теме «Стремление людей к стереотипизации».

Актуальность выбранной нами темы работы обусловлена Активным ростом и развитием областей, в которые входит эта тема. (социология, психология).

Гипотезой настоящего исследования является предположение о том, что Большинство людей неосознанно стремятся стереотипизировать окружающий их мир.

Целью исследования: понять, как и зачем люди стереотипизируют информацию и окружающий их мир.

Для достижения поставленной цели нам необходимо было решить следующие задачи:

1. Теоретически изучить тему исследования, проанализировать литературу, понять степень изученности данной области, возможность практического применения, поставить проблемы исследования.
2. Изучить понятия, входящие в область исследования.
3. Произвести опросы и тесты, создать тестирующую систему, систематизировать результаты.
4. Сравнить результаты, дать им оценку и сделать выводы.

При решении поставленных нами задач в процессе исследования были использованы различные методы исследования.

Теоретические методы исследования:

Гипотеза, анализ, синтез, аналогия, обобщение, классификация, систематизация.

Эмпирические методы исследования:

Сравнение – сравнение результатов опросов тестов и статистики

Наблюдение - наблюдение за совершением выбора в искусственно смоделированной ситуации.

Описание – описание выбора человека в искусственно смоделированной ситуации.

Применение указанных методов позволило провести теоретическую и практическую часть этой исследовательской работы

2. стереотипизация что это? причины и последствия стереотипизации.

2.1. Что такое стереотипизация.

Стереотипизация - восприятие, классификация и оценка объектов, событий, индивидов путем распространения на них характеристик какой-либо социальной группы или социальных явлений на основе определенных представлений, выработанных стереотипов. Если основываться на общепсихологических механизмах, стереотипизация является сложным социально-психологическим явлением, которое выполняет такие функции, как: поддержание идентификации личности, группы или явления, оправдание их возможных негативных или объяснение позитивных установок и пр.

Несмотря на то, что термин стереотип появился только в 20 веке, сегодня он широко используется в повседневной жизни. Как правило, когда мы называем что-то стереотипом или чье-то поведение попадает под стереотипы, то мы придаем этому негативный оттенок. По большей части стереотипы имеют негативное значение.

2.2 История развития теории о стереотипизации

Раньше психологи считали, что стереотипами пользуются только нетерпимые люди. Однако, сегодняшнее изучение невольного, бессознательного предубеждения раскрывает правду, что мы на постоянной основе используем стереотипы, сами не зная об этом. В ходе исследований нейробиологи выяснили, что миндалевидное тело в структуре медиальной височной доли играет главную роль в возбуждении, внимательности и вызывает реакцию «бей или беги», таким образом человек реагирует на социальные угрозы так же, как и на физические. Бессознательное предубеждение — это защитная реакция. Стереотип это когнитивный компонент социальной предвзятости, что характерно для эссенциализма. Этот процесс включает в себя кодирование и хранение стереотипных понятий и их применение в суждениях и поведении. Таким образом, он использует другую нейронную сеть и задействует структуры в коре головного мозга, которые отвечают за семантическую память и сознательное мышление.

Стереотипы имеют характерные признаки:

Не отражают реальность в полной мере.

Не дают полной информации об объекте стереотипизации.

Надежно закрепляются в умах людей. Чтобы избавиться от них нужен большой промежуток времени.

Появляются в результате заблуждений или попытки упрощения реальности группы людей, или же одного человека, который передает свои идеи, которые могут стать зачатком стереотипа, другим людям.

Все это отражает идею, описанную в книге психолога Даниэля Канемана «Думай медленно... решай быстро». Он утверждает, что у человека есть два мышления: без усилий, контроля, быстрое и интуитивное (Система 1) и требующее концентрации и внимания (Система 2). Система 1 работает автоматически, спешит, поэтому склонна к ошибкам. Система 2 формулирует суждения и делает выбор. «Хотя Система 2 и считает себя главным действующим лицом, в действительности герой этой книги — автоматически реагирующая Система 1». Система 2 часто одобряет и рационализирует выборы Системы 1.

Таким образом, хотя предрассудки и стереотипы заложены в значительной степени в различных нейронных системах, примерно сопоставимых с Системой 1 и Системой 2, они действуют согласно с их эффектами, соединяющимися в познании и поведении, что означает, что неосознанная предвзятость может сбить мышление высшего порядка.

Стереотипизация, как правило, считается отрицательным понятием во многих культурах, однако для Даниэля Канемана оно нейтральное, поскольку Системе 1 присуще «представление категорий в виде норм и прототипов». В обществе такие представления называют стереотипами.

Даже при том, что стереотипы часто бывают ошибочными и могут привести к негативным последствиям, это человеческая психология, которую не изменить и от которой не уйти.

2.3 Причины и последствия использования стереотипов.

Люди постоянно используют стереотипы. В основном они используют их для упрощения своей жизни, ведь если не задумываться обо всем вокруг, а просто подгонять под уже существующий у тебя в голове шаблон происходящие вокруг события, людей и т.д. жить гораздо проще и спокойнее, хотя люди даже не подозревают что это гораздо больше им вредит, чем помогает, хоть и имеет свои плюсы.

Плюсом стереотипов является то, что человек с их помощью их использования может снизить нагрузку на мозг, не анализируя все отдельно, а оставляя всю работу Системе 1 (данная теория психолога Даниэля Канемана описана в предыдущем разделе). Это может пригодиться в экстренных ситуациях, когда человеку нужно думать как именно ему себя вести и что делать, как можно быстрее, и на размышления, требующие концентрации и внимания, времени нет.

Причины появления стереотипов могут быть самыми разными от появления стереотипов основывающихся на собственном опыте человека до стереотипов заложенных с самого детства. Но так или иначе стереотипы закладываются окружающей средой. Либо человек сам делает выводы из увиденного, либо само кружение говорит как то или иное событие, человека, его поведение и т.д. воспринимать.

Последствия использования стереотипов также разнообразны но чаще всего они являются негативными. В основном негативные последствия использования стереотипов это нетерпимость, дискриминация, опасные для жизни ситуации и т.д.

Также стереотипы кроме помощи могут напротив помешать в экстренной ситуации.

Например: Оказание медицинской помощи человеку основываясь на том, что показывают в кино, как следствие человеку можно еще больше навредить.

//2.4 Как стереотипизация влияет на поп-культуру и окружающий нас мир. Ранее было упомянуто, как поп-культура влияет на жизнь человека через стереотипы, однако элементы поп-культуры создают люди, которые также имеют стереотипы, которые они могут включить в единицу искусства, которую они создают. И чем меньше в создании любого вида искусства будет вложено сил, тем больше в нем будет стереотипов, которые вследствие могут повлиять на потребителя этого искусства, внушив ему

такой стереотип. Например: когда создается сюжетно ориентированное искусство(кино, книги, комиксы, игры), чем меньше сценарист старается над сценарием, тем более карикатурными и неестественными могут получиться персонажи, и более шаблонными и скучными локации. Большинство стереотипов, заложенных в объекты искусства, были помещены туда не специально, но бывают и исключения одним из таких исключений является игровой поджанр: интерактивное кино. Основная его идея заключается в наличии альтернативных линий сюжета, как следствие противопоставление стереотипных событий в одних линиях сюжета, с уникальными событиями в других линиях сюжета.

2.4.1 Источник статистики для исследования, или что такое интерактивное кино.

Поскольку люди часто используют в повседневной жизни стереотипы, компании создающие продукты массовой и поп культуры, понимая это экономят при производстве своих продуктов. Особенно это заметно в продуктах, которые напрямую связаны с выбором и стереотипизацией. Одними из таких продуктов являются игры в жанре интерактивное кино. Самым лучшим и известным проектом в этом жанре является игра Detroit: become human(далее по тексту Detroit).

Почему именно этот продукт мы будем рассматривать? Потому что сам жанр в котором он сделан подталкивает нас к этому:

интерактивное кино - жанр кино и видеоигр основным элементом которого является наличие выбора, влияющего на дальнейшее развитие сюжета. Но Detroit, не является типичной игрой такого жанра. Она имеет более тридцати различных концовок, и сотни разветвлений сюжета. Как следствие в Detroit игрок имеет очень много ситуаций выбора, многие из которых легко можно подвести под какой либо стереотип, и исходя из этого и того что в игре можно посмотреть статистику выбора людей можно сказать что Detroit практически идеальная основа для исследования в данной области.

Именно Detroit поможет нам определить, как то насколько часто люди используют стереотипы, так и то, как компании экономят, зная насколько сильно люди подвластны стереотипам. Поскольку в игре Detroit: become human есть статистика, отражающая сколько игроков, какой сделали выбор, можно будет точно сказать, Сколько людей подвержены тем или иным стереотипам.

2.4.2 Результаты анализа статистики, примеры.

В течении недели мы изучали эту игру и статистику выбора в ней в результате всех этих изучений мы заметили множество интересных "совпадений" в основном эти совпадения являлись корреляцией того насколько выбор стереотипен, и насколько проработана линия сюжета идущая от этого выбора.

Для подтверждения наших слов можно привести несколько примеров:

- В начале игры нам дается стереотипная ситуация: два напарника полицейских. Но в отличие от любого фильма или игры с линейным сюжетом здесь можно как подружиться со своим напарником, так и рассориться, и это очень сильно повлияет на сюжет. Поскольку такая ситуация достаточно хорошо известна современному зрителю, очевидно что большинство игроков будут выбирать тот вариант который они уже много раз видели в кино, это будет являться их стереотипом, которому они скорее всего последуют.
- Вторым примером является вся сюжетная линия андроида Коннора. В кульминации игры коннору, а значит и игроку дается выбор встать на сторону “хорших”, с точки зрения игры андроидов или остаться на стороне “злой” корпорации. Естественно, на основе невероятного количества фильмов, где главным злом является корпорация игрок выберет первый вариант с очень большой вероятностью. Также и по ходу сюжета игрок будет стремиться к этому, как сознательно, так и бессознательно.
- Третьим примером является вся сюжетная линия андроида Кэры. В начале игры нам в попутчика андроиду кэре выдается девочка, которая реагирует на все наши выборы, и , ее отношение к нам от этих выборов зависит. И естественно большинство людей будут стараться не портить отношения с девочкой, что навязано как множеством историй в кино и книгах, похожих на эту, так и обществом.

Во всех этих и еще во многих других случаях более 90% людей выбирали тот сюжетный маршрут, который больше подходит под уже существующие стандарты. Но даже эта статистика не до конца правдива, потому что многие кто изначально сделали стереотипный выбор, потом проходили заново уже специально делали выбор в пользу не стереотипных разветвлений сюжета. Таким образом вся вариативность игры сильно сокращалась из-за стереотипов людей. Таким образом мы раскрыли еще одну проблему стереотипов. Из-за стереотипов люди получили гораздо меньше эмоций и неожиданных поворотов, так как шли по самым стереотипным сюжетным маршрутам.

3. Кроме исследования на основе уже готового сюжета Detroit, и уже готовой статистике, мы решили изучить, как писался этот сюжет и попытаться написать свой, а впоследствии протестировать на этом сюжете выборку людей.

Изначально мы хотели придумать абсолютно новый сюжет, но потом пришли к пониманию того, что гораздо логичнее будет выбрать в качестве основы для нашего сюжета наш объект исследования, а именно Detroit, и написать сюжет, являющийся его прямым продолжением.

На протяжении месяца мы писали этот сюжет с разветвленным сюжетом. Сюжет мы писали, тезисно описывая происходящие события, но из-за нелинейности даже так написанный сюжет разросся до более чем двадцати страниц. И более десяти различных концовок.

Мы писали этот сценарий так, чтобы в нем содержались сюжетные стереотипы и клише, для того чтобы он лучше работал, как тест для проверки нашей гипотезы.

Ход и результаты тестирования:

Мы взяли для тестирования нашего сюжета 6 человек.

Поскольку у нас не было времени на разработку полноценной игры, мы проводили тестирование сюжета через устное повествование, на подобие того, который ведется в настольных RPG по типу dungeons and dragons.

Результаты данного исследования не сильно отличались от тех, которые мы получили, ранее исследуя статистику в игре Detroit.

4. В результате двух проведенных нами исследований

Гипотеза подтвердилась:

Большинство людей действительно стремятся стереотипизировать окружающий их мир.

Цель достигнута:

Мы поняли и описали, как и зачем люди стереотипизируют информацию и окружающий их мир.

Все поставленные задачи выполнены:

1. Теория изучена
2. Понятия изучены
3. Проведены опросы и тесты
4. Результаты систематизированы

5. Список используемых источников и литературы

1. Википедия, свободная энциклопедия. <https://ru.wikipedia.org>.
2. Стил Клод М. “Как стереотипы заставляют мозг тупеть”
3. Сергей Полонский “Взламывая стереотипы. Освобожденный”