Косилова Елена Владимировна, онтология и теория познания 09.00.01, канд. филос.наук, доцент, философский факультет Московского государственного университета, (910)437-56-80, implicatio@yandex.ru

УДК 101.1

**КОМПЬЮТЕРНАЯ КУЛЬТУРА И КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ[[1]](#footnote-1)**

**Аннотация**

В статье идет речь о необходимости и возможности критического мышления в современной компьютерной культуре. Общество информации должно перерасти в общество знания. Для этого необходимо умение работать с информацией, отделяя надежную от ненадежной и релевантную от ненужной. Но критическое мышление, необходимое для такой работы, в компьютерной культуре развивается недостаточно. Используя анализ субъективной вовлеченности в компьютерную реальность, автор приходит к выводу, что эта вовлеченность превышает вовлеченность в обычную жизнь за счет своей легкости и возможности быстрого поиска нужных данных. Общение в интернете носит полуанонимный характер и за счет этого облегчается. Однако вовлеченность приводит к выключению критического мышления, что облегчает манипуляции и обман, а также приводит к снижению качества получаемой информации. Однако указывается, что в ряде случаев такое снижение критического мышления может быть полезно, в том числе при обучении детей и дистанционной психотерапии.

**Ключевые слова**: критическое мышление, информационное общество, дополненная реальность, вовлеченность, интернет-общение, дистанционная психотерапия.

Компьютерная культура становится частью нашей повседневности. Если раньше мы говорили о виртуальной реальности, то теперь в исследованиях по компьютерной культуре появляется новый термин: Дополненная Реальность (Augmented Reality) [Ariso]. Дополненная реальность – это результат совместного развития человечества и компьютерных средств обработки и передачи информации. Она становится необходимой частью нашей жизни, мы уже не мыслим свою жизнь без интернета, электронной почты, интернет-закупок и т.д. Реальность дополняется искусственным способом, фактически, человеческой фантазией. Дополненная реальность в узком смысле слова является развитием сенсорных технологий и требует особых устройств (дивайсов) в дополнение к компьютеру (например, очков). В широком смысле дополненная реальность – это синоним компьютерной культуры на ее современном этапе, позволяющем моделировать поведение в обычной реальности, но в ситуациях, где такое поведение невозможно. Например, разговаривать по скайпу с людьми, находящимися в другом городе или в другой стране, или удаленно совершать покупки в магазине, который может быть расположен даже на другом континенте [Azuma, 1997].

Нет никакого сомнения, что современная компьютерная культура значительно повысила уровень и качество жизни. Остановимся здесь не на этой удовлетворяющей констатации, а на возможных ограничениях и требованиях, которые она ведет за собой.

Прежде всего, следует заметить, что информационное общество должно постепенно превратиться в «общество знания». Информация сама по себе бессмысленна и бесполезна, она становится нужной нам, если мы находим возможность включить ее в общую сеть своего знания о мире. Здесь необходимо проводить различие, в том числе, между полезной и бесполезной информацией. В документе ЮНЕСКО говорится о том, что «в обществе знания каждый должен иметь возможность развивать критическое мышление», чтобы трезво подходить к тому морю информации, которое предлагает ему интернет [UNESCO, 2005].

Однако с критическим мышлением не все обстоит хорошо в обществе компьютерной культуры и дополненной реальности. Собственно, дело с ним никогда не обстоит достаточно хорошо. Однако есть серьезные опасения, что ныне молодому поколению грозит опасность утратить даже те начала критического мышления, которые воспитываются жизнью и школой. Современные технологии компьютерной культуры зачастую носят игровой характер, уже не говоря об огромном количестве просто игр, которые завлекают в свою реальность, давая возможность отдохнуть от настоящей реальности, в которой всегда требуется выбор, всегда нужна ответственность, всегда есть угрозы благополучию, есть болезни и т.п. В игре все «не по-настоящему», поэтому угрозы не ощущаются как серьезные. Человек пропадает в виртуальной реальности, даже не дополняя ее до настоящей, ему хватает ее виртуальной ипостаси. Он берет себе псевдоним (ник), вместо своей реальной внешности показывает придуманное изображение (аватар) и каждый раз может менять их, как ему заблагорассудится. Он не отвечает за то, что он сделал, не совершает трудных поступков. Естественно, такая реальность весьма притягательна. Критическое мышление требует отстранения от нее, но погруженному в нее человеку не хочется отстраняться. Он сознательно отказывается от критического мышления. Кроме того, многие игры требуют высокой скорости действия и принятия решений. Если в обычной реальности принятие решения требует взвешенного и ответственного подхода, то в игре эти качества не нужны, нужна высокая скорость. Мышление становится поверхностным, тем более, что от решения в игре, в сущности, не зависит ничего серьезного в жизни, и человек в глубине души это понимает, даже если он погружен в игру всем своим сознанием, что не редкость в современной культуре.

Погружается человек не только в игры, но и в другие возможности, представляемые дополненной реальностью. Можно проиллюстрировать это даже на примере написания научной статьи, что, казалось бы, требует усиленного мышления и, конечно, критического подхода к информации. Однако на деле, делая обзор литературы, исследователь ходит по ссылкам, которые предоставляют ему научные базы. Он может даже не читать статьи целиком, ограничиваясь только аннотациями и ссылками с одной статьи на другие. Так он попадает в довольно ограниченный круг ссылающихся друг на друга авторов. За пределами этого круга, где нет ссылок, он может не знать, что происходит. Он может даже не отдавать себе отчета, что существуют другие школы (также ссылающиеся друг на друга, каждая внутри себя), занимающиеся тем же самым предметом. Если в библиотеке он берет несколько журналов и прочитывает в них не отдельные статьи, а, как правило, целиком оглавления, то при работе в базе данных оглавления журналов часто не представлены, а представлены отдельные статьи, организованные в сеть системой взаимных ссылок. Разумеется, в море информации, в том числе научной, это является необходимым элементом структуризации. Однако горизонт исследователя сужается. Плохо не само это (это неизбежность), а плохо то, что сам исследователь, как уже сказано, не отдает себе отчета в этом. Как замечает Ariso [Ariso, 2017], пользователь ограничивается теми кнопками меню, которые видит, не думая о том, что это может быть далеко не полный выбор из теоретически имеющихся возможностей.

Вовлечение, погружение в компьютерную реальность особенно, разумеется, заметно в случае интернет-технологий. В сетевом общении на первый план выходит его легкость, необязательность и неизбежная анонимность, даже если общающийся не скрывает свою личность. Здесь мы имеем дело с феноменом бестелесности [Косилова, Фролов, 2017]. Общаясь в интернете, человек ощущает облегченность, возможность дать волю фантазии, в том числе касательно своей внешности, манеры говорить и действовать, что в случае реального общения воспринималось бы собеседником непосредственно. «Друзья» в сетевом общении приобретаются быстро, причем эмоциональная вовлеченность в общение с ними иногда выше, чем при общении с друзьями в реальности. Критическое мышление здесь даже не имеет оснований для появления. Встреча с такими друзьями в реальности иногда приводит к разочарованию, и во всяком случае всегда сильно меняет представление о них. Это показывает, что дополненная реальность всегда вовлекает нашу фантазию. Именно это служит основой появления зависимости во многих случаях интернет-общения. Склонность фантазировать, как показано в психоанализе [Лапланш, Понталис 1996], проистекает из первичного «принципа удовольствия», который в течение жизни постепенно заменяется принципом реальности. Однако эта замена протекает не без чувства внутреннего напряжения, которым дает о себе знать подавленная склонность фантазировать. При такой удобной возможности, как виртуальная реальность, эта склонность берет свое и выходит из-под контроля «принципа реальности».

Всегда остается и внутренний диалог, который служит основой значительной части нашего мышления. В реальности внутренний диалог заторможен преобладанием внешнего диалога. Внутренний диалог становится гораздо заметнее в одиночестве [Raballo, 2011]. Однако вытеснение внутреннего диалога внешним происходит не полностью, и особенно это касается компьютерного общения. В реальности внешний диалог телесен, он опосредован голосом, невербальной коммуникацией, интонациями и жестами говорящего. Всего этого нет в интернете, и потому интернет-диалог не так сильно подавляет внутреннюю речь. Это воспринимается как облечение, поэтому диалог в сети ближе к внутренней речи, за счет чего он сильнее вовлекает, увлекает и не отпускает говорящего. Внутренний диалог включает в себя две стороны – думающего и его воображаемого собеседника (оппонента). Поэтому он является эффективным инструментом критического мышления. Но можно ли то же самое сказать об экстернализованном внутреннем диалоге, к которому приближается интернет-общение? Говорящий становится только на одну сторону, принимая за другую своего собеседника. Тот же совсем не обязательно выдвигает разумные критические соображения, да и слова его воспринимаются не так серьезно, как собственные слова во внутреннем диалоге. Иллюзия понимания, обычная для любого общения, в интернет-диалоге возрастает. Если в жизни «телесный» диалог все-таки создает у нас представление о том, что в нем звучат неожиданные и непонятные нам слова и высказывания, то в интернете мы часто не обращаем на них внимания и проскальзываем их, будучи увлечены собственной речью.

Достаточно неожиданно, но убедительно с точки зрения психопатологии то, что интернет-диалог близок к коллективным галлюцинациям [Raballo, Larøi, 2011]. Это, разумеется, совершенно разные вещи, однако в обоих случаях встречается пропадание критической способности и полная погруженность субъекта в виртуальный мир. Дополненная реальность сегодня становится доступной большинству пользователей так называемого цивилизованного мира, обладая свойствами реальности маргинальной, ранее известной только относительно небольшому количеству душевнобольных людей, а также потребителям алкоголя и наркотических препаратов. Сегодня дополненная реальность известна многим, начиная с раннего детского возраста, составляя важный сектор реальности конкретной, практически без переходной границы, отчетливо ощущавшейся представителями предыдущего поколения пользователей компьютеров в силу несовершенства параметров ранних компьютеров, позволявших эту границу фиксировать и осознавать. По сути дела дополненная реальность в пределе и стремится к галлюцинациям, - более убедительным и ярким, чем окружающая обыденная действительность. Это состояние - поначалу воспринимаясь с элементами критики, - в конце концов поглощает все существо критично слабого субъекта, подчиняя его своей патологике. В этом ее опасность, с одной стороны, но с другой - возможность побывать "шкуре душевнобольного", не становясь им. К сожалению, погружаясь в дополнительную реальность, многие не отдают себе отчет, насколько близки они к патологическому состоянию субъектности, с пониженным различением внешнего и внутреннего, с вырвавшейся на простор фантазией, со слабым «принципом реальности» и практически без критического мышления.

Сродство дополнительной реальности с галлюцинациями аналогично сродству интернет-диалогов с диалогами внутренними. До появления в поле зрения обыденного доинтернетного сознания дополнительной реальности - внутренние диалоги делились на "нормальные", - известные каждому психически здоровому человеку диалоги с воображаемым собеседником или оппонентом, которого относительно легко можно было "выключить", и диалоги патологические, когда внутреннего собеседника - командира, обвинителя или навязчивого советчика - выключить по желанию нельзя. С появлением и распространением интернет-возможности дистанционной бестелесной коммуникации сходство это еще более усилилось, и - подобно галлюцинациям, стало более доступным исследовательскому изучению. Да, интернет-собеседник выключается кнопкой, подобно внутреннему собеседнику здорового гражданина, но по своей бестелесности он вполне сравним с "голосом" психопатологическим. Конечно, различие остается, по надо только подходить к интернет-диалогу с критическим мышлением, чего, к сожалению, не хватает его пользователям.

Еще одна опасность виртуальной реальности состоит в ее могуществе, используемом для целей рекламы и манипуляции [Ariso]. Авторы рекламного контента могут пользоваться средствами, почти безошибочно воздействующими на целевую аудиторию. Достаточно примеров, например, поддельных интервью с авторитетными экспертами, якобы положительно отзывающимися о новом товаре, в то время как в реальности эксперт не имеет никакого отношения к интервью, расположенному в интернете от его имени. Сыграв свою роль в привлечении покупателей, такие поддельные интервью быстро уничтожаются, чтобы не дать возможность обратиться в суд с жалобой на подделку. Характерно привлечение покупателей скидками, длящимися якобы до текущей даты, когда пользователь читает рекламу – чтобы он поторопился сделать заказ и не успел, так сказать, одуматься, чтобы принять взвешенное решение или хотя бы ознакомиться с другими мнениями. Здесь необходимо еще заметить, что общая тенденция к ускорению темпа жизни дополнительно поддерживается огромными возможностями компьютерной культуры. Мы экономим огромное количество времени, делая заказы в интернет-магазинах, да и просто вычерпывая информацию из сети, вместо того, чтобы ехать в библиотеку или покупать в магазинах справочники. Но это ускорение, опять же, приводит к истощению нашей способности критического мышления. Мы буквально не успеваем «остановиться, оглянуться». К тому же информация эта зачастую совершенно не надежна.

В пример общего положения дел с обменом информации в интернете можно привести такие проекты, как Википедия и словари, например, Мультитран (multitran.ru). Это общее положение дел таково, что пользователи, находящиеся примерно на равном экспертном уровне, и помещают информацию, и пользуются ею. И энциклопедия, и словарь пополняются теми, кто их использует. Если надежные словари составлялись профессиональными филологами и переводчиками, в совершенстве знающими язык, то Мультитран пополняется людьми, «знающими перевод этого слова». В результате словарь изобилует не просто сомнительными, но и прямо ошибочными вариантами перевода. О надежности Википедии не приходится даже говорить. И тем не менее к ней подходят без того же критического мышления, которое в данном случае требуется, как никогда. Трансформация информационной культуры в культуру знания не может произойти, если к информации подходить без ее оценки с точки зрения разумности и обоснованности. Но интернет-информация не допускает своей оценки, в противном случае она теряет свои преимущества, главным из которых является быстрый поиск. Или быстрый поиск, или надежность, вопрос стоит именно так, но наша культура, похоже, уже сделала свой выбор в пользу быстрого поиска. Замедлить темп жизни и обработки информации невозможно, можно его только ускорять. Можно было бы пытаться сделать информацию более отфильтрованной, чтобы повысить ее надежность, но тогда исчезнет ее доступность и бесплатность, которые сейчас возможны именно за счет привлечения волонтеров (каждому есть чем поделиться с другими, вот лозунг таких проектов, как Википедия). Желание делиться информацией, по-видимому, находится в природе человека как социального существа. Во всяком случае, такие энциклопедии, как Википедия, и такие словари, как Мультитран, держатся на энтузиазме широких масс. Но то, что произведено широкими массами, не может быть безупречным по качеству. Надо это хотя бы понимать, если уж мы ничего не можем с этим сделать. Надо понимать, что и наша собственная продукция, до тех пор, пока она произведена с помощью Википедии и прочих массовых проектов, является средней по качеству. Высококачественная продукция, как в сфере товаров, так и в сфере информации, остается редкой и дорогой, как это было всегда. К сожалению, в нашей культуре отсутствуют также и средства отличать высококачественную информационную продукцию от продукции среднего и низкого качества. Информацию нельзя пощупать и определить ее качество легкодоступным методом, как мы определяем качество продовольственных продуктов по их запаху. От этого вызова информационной культуры нам некуда деться, и как отвечать на него, пока не ясно.

Можно подумать, что вопрос решит привлечение неких внешних экспертов, которые, предположительно, не связаны в своем знании с компьютерной культурой.

Впрочем, обоснованность знаний экспертов также всегда под вопросом и обычно может быть удостоверена существенно побочным образом, как, например, дипломом об образовании. Образование в наше время также находится под влиянием информационных технологий, которые медленно, но неуклонно приводят к понижению его качества за счет его доступности. В так называемых элитных вузах доля информационных технологий должна, по идее, быть меньше, чем тех вузах, которые открыты для всех. Однако мы явно видим непонимание этого соображения в среде тех, кто управляет вузами. Информационные технологии в образовании считаются престижными, и все вузы побуждаются к их внедрению, что стимулируется грантами и денежными премиями, которых элитные вузы могут позволить себе больше, чем вузы «средней руки». В результате они копают себе яму. Самый надежный способ передачи информации – это классическая лекция профессора и запись ее под диктовку в конспекты. Дистанционная презентация, которую можно вместо конспектирования просто сохранить целиком на жестком диске, такого качественного усвоения информации не дает. Разумеется, и лекция не гарантирует усвоения информации и критического к ней подхода, но гарантий тут в принципе быть не может. Речь идет только о том, что процесс конспектирования стимулирует усвоение надежнее, чем простое глядение на презентацию, даже красивую, 3D и т.п.

Однако следует заметить, что есть и области, в которых интернет-технологии могут сыграть большую и положительную роль именно за счет ослабления пользовательской способности к отстранению.

Одной из таких областей является дистанционная психотерапия. Мы рассмотрим здесь психотерапию психозов [Леонтьева, 2018], направление, которое, к сожалению, пока не достаточно развито у нас в стране. Больной в состоянии психоза, а также при многих пограничных расстройствах, таких как шизотипия, как правило, с трудом доступен контакту. Перед врачом стоит задача развернуть больного от погруженности в его мир к миру людей, прежде всего к самому врачу, а затем и к родственникам и более широкому социальному окружению. Врач должен проявить волю к пониманию больного, изучить его речь, наметить его личную «топографическую карту» смыслов, найти точки, в которых контакт возможен (подробнее о т.наз. понимающей психиатрии см. [Дворецкий, Косилова]). Он не должен насильно разубеждать больного с бредом, вместо этого акцент делается на социализации больного, на его способности интегрировать патотипические переживания в нормотипический дискурс, в чем врач должен интенсивно помогать больному. Многое следует пытаться сделать во время пребывания больного в стационаре, но «совместный терапевтический проект» больного и врача – это долговременный проект, а пребывание больного в стационаре заканчивается. Он выписывается домой, и тут продолжающаяся поддержка его понимающим врачом оказывается для него необходимым условием реинтеграции в нормальную жизнь, в социум.

С появлением беспроводной связи, с ростом доступности смартфонов и в связи с либерализацией условий содержания душевнобольных в закрытых и полузакрытых спецучреждениях, открылась возможность организовывать и поддерживать терапевтическое общение врача с пациентом при условии наличия времени и сил у первого и готовности к эмпатический открытости, хоть и частичной, у второго (разумеется, эти условия выполнены далеко не всегда). Иллюзия анонимности пациента при телесном отсутствии врача побуждает первого к более откровенному раскрытию своего внутреннего мира, а второму - пользуясь этой открытостью, - задавать вопросы на темы, закрытые для обсуждения при очном контакте. При благоприятных условиях формирования резонансного, коммуникативно-герменевтического дискурса, терапевтический проект переходит в режим совместного, приобретая свою лечебную инерцию, сглаживая остатки непонимания между сторонами и нивелируя тактические ошибки в коммуникативной стратегии. Здесь недостатки интернет-общения переходят в свои достоинства. Больному как раз не нужно критическое мышление в отношении психиатра, ибо больной и так уже слишком замкнут, ему нужно раскрыться хотя бы где-нибудь, а в интернете это сделать легче. Но врачу забывать о критическом мышлении, конечно, нельзя. Он не должен погружаться в беседы с больным с головой, иначе они перестанут иметь терапевтический характер.

Разумеется, есть и еще области, где компьютерная культура становится полезной при отсутствии критического мышления. Например, обучающие программы для детей. Требовать критического мышления от детей нельзя в принципе. Зато погруженность в игровую обучающую ситуацию важна для усвоения материала, и здесь удерживающая способность компьютерной реальности играет важную роль. Касательно использования возможностей "дополнительной реальности" для воспитания и образования разновозрастных детей с самой разной начальной подготовкой можно сказать как о готовых образовательных программах, так и о возможности включения родителя или воспитателя в совместный с ребенком педагогический проект с использованием компьютера. Что до первых, то на сегодня существует огромный набор программ, рассчитанных, как на разные возраста, так и практически на любые "исходные данные" ребенка, начиная от сверхразвитых, и кончая детьми с ограниченными возможностями. Поскольку проблем с подбором программных средств для обучения детей сегодня нет, остановимся на некоторых совместных педагогических проектах взрослого с детьми с использованием компьютера. Нам известен опыт работы воспитателя с отстающими в умственном развитии детьми, которых он приобщил к рисованию на мониторе компьютера беспорядочно переплетающихся и перекрещивающихся линий ("колябушек") в простейшем графическом редакторе, затем учил детей закрашивать замкнутые линиями пространства разными цветами, перехватывая у них инициативу в момент появления узнаваемого образа человеческой фигуры, строения, цветка, дерева или растения, докрашивая эскиз до узнаваемости его детьми, но присваивая полноту авторство детям. Во-первых, дети, увлеченные процессом рисования на экране "этого телевизора", артикулировали не только сам процесс рисования, но и проговаривали некоторые свои секреты, не выясняемые прямым их опрашиванием. Во-вторых, дети, до этого грубоватые в общении и неказистые в движениях, на глазах совершенствовали мелкую моторику кистей обеих рук. В-третьих, они демонстрировали пробуждение своего воображения. И, наконец, в-четвертых, обсуждая между собой собственный творческий процесс, дети обучались началам нетривиальной коммуникации между собой и взрослыми.

Можно подобрать и еще примеры, но все они не отменяют того, о чем было сказано выше: компьютерной культурой пользуемся мы все и зачастую попадаем от нее в некритическую зависимость.

Итак, для современной компьютерной культуры характерны два тренда: одновременно повышенная потребность в критическом мышлении, обусловленная лавинообразным потоком информации невысокого качества, и свойство дополненной реальности выключать критическое мышление, что связано с повышенной скоростью обработки информации и привыканием субъекта к экстериоризированному внутреннему диалогу, растормаживающему фантазию. Ariso [2017] называет это «парадоксом дополненной реальности». Этот парадокс нужно учитывать в работах, касающихся современной компьютерной культуры, и в нашем повседневном общении с ней. Насколько это в наших силах, мы должны стараться не терять критического мышления.

**Литература**

Дворецкий В.А., Косилова Е.В. Философский анализ понимающей психиатрии. Философия науки, 2018 (в печати). https://understandingpsychiatry.wordpress.com/введение/

Косилова Е.В., Фролов А.В. Интернет в перспективе трансцендентальной философии и феноменологии. Вестник МГУ, 2017, № 12. С 18-29

Лапланш Ж., Понталис Ж.Б. Словарь по психоанализу. М.: Высшая школа, 1996. 623 с.

Леонтьева Е. Особенности психологической работы с религиозными переживаниями психотического клиента. http://elenaleontieva.ru/dnevniki-psihoterapevta/osobennosti-psihologicheskoy-raboty-s-religioznymi-perezhivaniyami-psihoticheskogo-klienta/ (дата обращения 20.07.2018)

Ariso J.M. Is Critical Thinking Particularly Necessary when Using Augmented Reality / Ariso J.M. (Ed). Augmented Reality. Berlin Studies in Knowledge Research. Vol.11. Berlin/Boston, De Gruiter, 2017

Azuma R. A Survey of Augmented Reality // Presence: Teleoperators and Virtual Environments, pp. 355—385, August 1997.

Raballo A., Larøi F. Murmurs of thought: Phenomenology of hallucinatory consciousness in impending psychosis. Psychosis, Vol. 3, No. 2, June 2011, 163–166

UNESCO. Towards Knowledge Societies. 2005 http://unesdoc.unesco.org/images/0014/ 001418/141843e.pdf., (дата обращения 3.11.2015).

Kosilova Elena Vladimirovna, PhD, lecturer, philosophical faculty of Moscow State University, (910)437-56-80, implicatio@yandex.ru

**Computer culture and critical thinking**

**Abstract**

The paper deals with the necessity and possibility of the critical thinking in contemporary computer culture. The information society must turn into knowledge society. This requires from the user the ability to work with information, to separate the reliable and relevant one from one unreliable and not needed. But the critical thinking, which is necessary for this work, does not develop enough in the computer culture. Using the analysis of subjective involvement to the virtual reality, the author claims that this involvement is greater than that to the ordinary life because of its simplicity and the opportunity to quickly search for data. The internet communication is half-anonymous and thus it is much easier than the real one. The involvement leads to the turning off of the critical thinking. The manipulations and deceive are lightened, and the quality of the received information is reduced. The dictionaries and encyclopedias are the examples. But in some cases this decrease of critical thinking might be useful, for example, in children teaching and distant psychotherapy.

**Key words**: critical thinking, information society, augmented reality, involvement, internet communication, distant psychotherapy

1. Работа выполнена при финансовой поддержке РФФИ (проект № 17-03-00257-ОГН «Онтология и эпистемология в компьютерной культуре» («Ontology and epistemology in the computer culture») [↑](#footnote-ref-1)