

УДК 101.1

Компьютерная культура и критическое мышление

Косилова Елена Владимировна

Кандидат философских наук,
доцент кафедры онтологии и теории познания,
Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова,
119991, Российская Федерация, Москва, Ленинские горы, 1;
e-mail: implicatio@yandex.ru

Работа выполнена при финансовой поддержке РФФИ в рамках проекта № 17-03-00257-ОГН «Онтология и эпистемология в компьютерной культуре» («Ontology and epistemology in the computer culture»).

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 о том, 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 способствует выключению критического мышления, что облегчает манипуляции и обман, а также приводит к снижению качества получаемой информации. В статье указывается, что в ряде случаев такое снижение критического мышления может быть полезно, в том числе при обучении детей и дистанционной психотерапии.

Для цитирования в научных исследованиях

Косилова Е.В. Компьютерная культура и критическое мышление // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2018. Том 7. № 4А. С. 9-17.

Ключевые слова

Критическое мышление, информационное общество, дополненная реальность, вовлеченность, интернет-общение, дистанционная психотерапия.

Введение

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, 2017]. 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 (девайсов) 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, имеется возможность 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].

Критическое мышление

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 влечет за собой.

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 [Towards knowledge societies, www].

Однако не все обстоит хорошо с критическим мышлением 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 увлекают 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, 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 на другие статьи. 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 в том, 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 (неизбежность), а плохо то, что сам исследователь, как уже сказано, не отдает себе отчета в этом. Как замечает Х.М. Арисо, пользователь ограничивается теми кнопками меню, которые видит, не думая о том, что это может быть далеко не полный выбор из теоретически имеющихся возможностей [Ariso, 2017].

Вовлечение, погружение в компьютерную реальность особенно, разумеется, заметны в случае интернет-технологий. В сетевом общении на первый план выходят его легкость, необязательность и неизбежная анонимность, даже если общающийся не скрывает свою личность. Здесь мы имеем дело с феноменом бестелесности [Косилова, Фролов, 2017]. Общась 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, 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, проистекает из первичного «принципа удовольствия», который в течение жизни постепенно заменяется принципом реальности [Лапланш, Понталис, 1996]. 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, Larøi, 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 увлеченными собственной речью.

Достаточно неожиданно, но убедительно с точки зрения психопатологии то, что интернет-диалог близок к коллективным галлюцинациям [Ibidem]. Это, разумеется, совершенно разные вещи, однако в обоих случаях встречаются 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 с раннего детского возраста, она составляет важный сектор реальности конкретной, причем 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 патологии. В этом ее опасность, с одной стороны, но с другой – возможность побывать в «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 различием внешнего и внутреннего, с вырвавшейся на простор фантазией, со слабым «принципом реальности» и практически без критического мышления.

Средство дополнительной реальности с галлюцинациями аналогично средству 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 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, но надо только подходить к интернет-диалогу с критическим мышлением, чего, к сожалению, не хватает его пользователям.

Доступность информации

Еще одна опасность виртуальной реальности состоит в ее могуществе, используемом для целей рекламы и манипуляции [Ariso, 2017]. 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 возможности обратиться в суд с жалобой на подделку. Характерно привлечение покупателей скидками, дялщимися 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 находя информацию в сети, вместо того чтобы ехать в библиотеку или покупать в магазинах справочники. Но это ускорение приводит к истощению нашей способности критического мышления. Мы буквально не успеваем «остановиться, оглянуться», к тому же информация эта зачастую совершенно не надежна.

В качестве примеров общего положения дел с обменом информацией в Интернете можно привести такие проекты, как Википедия и словари, например, Мультитран (multitrans.ru). 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, с помощью которых можно 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 пока не ясно, как отвечать на него.

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 в 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, которые элитные вузы могут позволить себе больше, чем вузы «средней руки». Но между тем, как мы полагаем, 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.

Положительные примеры

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, www], направление, которое, к сожалению, пока недостаточно 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 так называемой понимающей психиатрии см.: [Дворецкий, Косилова, www]). 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 полужакрытых спецучреждениях открылась возможность организовывать и поддерживать терапевтическое общение врача с пациентом при условии наличия времени и сил у первого и готовности к эмпатической открытости, хоть и частичной, у второго (разумеется, эти условия выполняются далеко не всегда). Иллюзия анонимности пациента при телесном отсутствии врача побуждает первого к более откровенному раскрытию своего внутреннего мира, а последний, пользуясь этой открытостью, может 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 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 полностью погружаться в беседы с больным пациентом, иначе они перестанут иметь терапевтический характер.

Разумеется, есть и еще области, где компьютерная культура становится полезной при отсутствии критического мышления. Например, это 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 указать на наличие как готовых образовательных программ, так и возможности включения родителя или воспитателя в совместный с ребенком педагогический проект с использованием компьютера. В настоящее время существует огромный набор программ, рассчитанных как на разные возрасты, 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 он 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 авторства 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.

Заключение

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 экстерииоризированному внутреннему диалогу, растормаживающему фантазию. Х.М. Арисо 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.

Библиография

1. Дворецкий В.А., Косилова Е.В. Философский анализ понимающей психиатрии. URL: <https://understandingpsychiatry.wordpress.com/введение/>
2. Косилова Е.В., Фролов А.В. Интернет в перспективе трансцендентальной философии и феноменологии // Вестник МГУ. 2017. № 12. С. 18-29.
3. Лапланш Ж., Понталис Ж.-Б. Словарь по психоанализу. М.: Высшая школа, 1996. 623 с.
4. Леонтьева Е.М. Особенности психологической работы с религиозными переживаниями психотического клиента. URL: <http://elenaleontieva.ru/dnevnik-psihoterapevta/osobennosti-psihologicheskoy-raboty-s-religioznymi-perezhivaniyami-psihoticheskogo-klienta/>
5. Ariso J.M. (ed.) Augmented reality. Berlin: De Gruyter, 2017.
6. Azuma R.T. A survey of augmented reality // Presence: teleoperators and virtual environments. 1997. Vol. 6. No. 4. P. 355-385.
7. David P.A., Foray D. An introduction to the economy of the knowledge society // International social science journal. 2002. Vol. 171. P. 9-24.
8. Kipper G., Rampolla J. Augmented reality: an emerging technologies guide to AR. Amsterdam: Elsevier, 2013.
9. Raballo A., Larøi F. Murmurs of thought: phenomenology of hallucinatory consciousness in impending psychosis // Psychosis. 2011. Vol. 3. No. 2. P. 163-166.
10. Towards knowledge societies. URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001418/141843e.pdf>

Computer culture and critical thinking

Elena V. Kosilova

PhD in Philosophy,
Associate Professor at the Department of ontology and the theory of knowledge,
Lomonosov Moscow State University,
119991, 1, Leninskie gory, Moscow, Russian Federation;
e-mail: implicatio@yandex.ru

Elena V. Kosilova

Abstract

The paper deals with the necessity and possibility of critical thinking in contemporary computer culture. The article points out that information society must turn into knowledge society. That is why users are supposed to develop the ability to work with information, to separate reliable and relevant data from data that are unreliable and not needed. But critical thinking, which is necessary for this work, does not develop enough in computer culture. The article analyses subjective involvement in virtual reality with a view to identifying the advantages and disadvantages of computer society. Using the results of this analysis, the author of the article claims that this involvement of users is greater than that in their ordinary life because of its simplicity and the opportunity to find the necessary data quickly. Internet communication is half-anonymous and thus it is much easier than real one. The article pays attention to the fact that this involvement leads to turning off critical thinking, which facilitates manipulations and deception, as well as affects the quality of the obtained information. The examples include dictionaries and encyclopedias. The author concludes that in some cases this decline in critical thinking might be useful, e. g. in teaching children and distance psychotherapy.

For citation

Kosilova E.V. (2018) Komp'yuternaya kul'tura i kriticheskoe myshlenie [Computer culture and critical thinking]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 7 (4A), pp. 9-17.

Keywords

Critical thinking, information society, augmented reality, involvement, Internet communication, distance psychotherapy.

References

1. Ariso J.M. (ed.) (2017) *Augmented reality*. Berlin: De Gruyter.
2. Azuma R.T. (1997) A survey of augmented reality. *Presence: teleoperators and virtual environments*, 6 (4), pp. 355-385.
3. David P.A., Foray D. (2002) An introduction to the economy of the knowledge society. *International social science journal*, 171, pp. 9-24.
4. Dvoretiskii V.A., Kosilova E.V. *Filosofskii analiz ponimayushchei psikiatrii* [Philosophical analysis of understanding psychiatry]. Available at: <https://understandingpsychiatry.wordpress.com/vvedenie/> [Accessed 22/07/18].
5. Kipper G., Rampolla J. (2013) *Augmented reality: an emerging technologies guide to AR*. Amsterdam: Elsevier.
6. Kosilova E.V., Frolov A.V. (2017) Internet v perspektive transtsendental'noi filosofii i fenomenologii [The Internet from the perspective of transcendental philosophy and phenomenology]. *Vestnik MGU* [Bulletin of Moscow State University], 12, pp. 18-29.
7. Laplanche J., Pontalis J.-B. (1967) *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris. (Russ. ed.: Laplanche J., Pontalis J.-B. (1996) *Slovar' po psikhoanalizu*. Moscow: Vysshaya shkola Publ.)
8. Leont'eva E.M. *Osobnosti psikhologicheskoi raboty s religioznymi perezhivaniyami psikhoticheskogo klienta* [The features of psychological work with religious experiences of a psychotic client]. Available at: <http://elenaleontieva.ru/dnevnik-psihoterapevta/osobnosti-psihologicheskoy-raboty-s-religioznymi-perezhivaniyami-psihoticheskogo-klienta/> [Accessed 22/07/18].
9. Raballo A., Larøi F. (2011) Murmurs of thought: phenomenology of hallucinatory consciousness in impending psychosis. *Psychosis*, 3 (2), pp. 163-166.
10. *Towards knowledge societies*. Available at: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001418/141843e.pdf> [Accessed 22/07/18].