

С.И. ЖУРАВЛЁВ

Самарский государственный экономический университет
Кафедра философииКЛИПОВОЕ МЫШЛЕНИЕ
КАК СПОСОБ ВИДЕНИЯ РЕАЛЬНОСТИ

Научный руководитель – профессор А.Д. Еляков

В статье рассматривается понятие клипового мышления. Изучаются технологические предпосылки его формирования и социокультурные последствия. Приводятся характеристики клипового мышления, отражающие различные стороны данного явления. Исследуется взаимосвязь клипового мышления с культурой постмодерна. Выявляются отличия данного типа мышления от традиционного, линейного мышления.

Ключевые слова: клиповое мышление, пиксельное мышление, техносфера, постдемократия, постмодерн, виртуальная реальность.

The article discusses the concept of clip thinking and explores the technological preconditions of its formation as well as sociocultural consequences. The characteristics of clip thinking that reflect various aspects of this phenomenon are provided. The author studies the relation between clip thinking and postmodern culture, identifies the differences between this type of thinking and the traditional, linear thinking.

Key words: clip thinking, pixel thinking, technosphere, postdemocracy, postmodern, virtual reality.

«Я тоже это чувствую. Несколько лет назад у меня появилась тревожная мысль, что кто-то или что-то копалось в моем мозге, перенастраивало нервную систему, перепрограммировало память.

Не то, чтобы я теряю разум – по крайней мере, мне так не кажется, – но он изменяется. Я не думаю так, как я привык думать. Это сильнее всего ощущается во время чтения.

Раньше погрузиться в книгу или длинную статью было просто. Мой ум следовал за повествованием или же проносился по выражам из аргу-

ментов, я мог провести часы, гуляя по необъятным просторам текстов. Вряд ли такое ещё случится. Сейчас я часто теряю концентрацию уже после двух-трёх страниц. Я сучусь, теряю нить рассуждений, начинаю искать, что бы ещё сделать. Я чувствую, как заставляю свой капризный мозг вернуться к тексту. Вдумчивое и серьёзное чтение, которое было естественным, превратилось в проблему»¹.

Такую пространную цитату известного автора статьи «Google дела-

¹ Carr N. Is Google making us stupid? // The Atlantic. July/August, 2008.

ет нас глупее?» и множества других работ на подобную тематику Николаса Кара можно использовать в качестве пролога к данной статье.

Существенной проблемой виртуальной реальности является формирование у пользователя так называемого клипового мышления. Индивид перестаёт усваивать и воспринимать большие и пространственные тексты. Складывается тип мышления, который способен воспринимать исключительно посты в блоге, короткие видео, комментарии и т.д. Разрушается какая-либо способность к целостному и системному осмыслению, выстраиванию причинно-следственных связей. У индивидуума в сознании образуется регистр, учитывающий исключительно простейшие конструкции: слоганы, картинки и т.п. Нечто подобное уже было отмечено Бодрийяром, увидевшем в феномене рекламы универсальную метафору всего современного бытия: «То, что мы сейчас наблюдаем, – это абсорбция всех возможных способов выражения в том способе выражения, которым является реклама. Все оригинальные формы культуры, все детерминированные разновидности языка поглощаются ей, потому что она лишена глубины, мимолётна и тут же забывается»².

Николас Карр напрямую указывает на интернет, как на причину подобного явления. Интернет меняет мышление и восприятие. Онлайн-чтение отличается от чтения в традиционном смысле. Пользователь читает тексты в интернете по диагонали, пробегает глазами заголовки. Т.е. вдумчивое проникновение

в текст не присуще чтению в сети. Стиль чтения, предлагаемый интернетом, делающий упор на быстроту и оперативность, ослабляет глубину восприятия.

Другим следствием интернетизации является развитие плагиата. Что особенно рельефно проявляется при подготовке научных работ, зачастую состоящих сплошь из едва переработанных вторичных продуктов, что позволяет по новому взглянуть на известный философский парадокс В. Войновича, приведённый им в его антиутопии «Москва 2042».

Конечно, современные технологии позволяют выявлять недобросовестное копирование чужих трудов, но это не изменяет текущей тенденции. Творческая составляющая в научной работе снижается, как и самостоятельность мышления. Всё это заменяется механическим компилированием информационных потоков виртуального пространства.

Клиповое мышление представляет собой набор фрагментов, которыми оно наполняется в процессе усвоения и обработки данных, получаемых из сети. Смысловые блоки ограничиваются несколькими абзацами или короткими видеороликами. Само формирование образа в сознании происходит из обрывков других образов. Эти вновь формирующиеся образы не требуют обдумывания, осмысления и рефлексии. Их смена происходит автоматически, по аналогии с компьютерной перезагрузкой и обновлением.

Уильям Берроуз, иногда практиковавший создание рассказов из кусков разрезанных газет, предвосхитил тем самым клиповое мышление. Дал метафору, оптимально его выражающую

² Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. URL: http://litlib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml.

щую.

Эпоха виртуального бытия и эпоха постмодерна идут рука об руку. Культурологический коллаж, коим является постмодерн, – это образчик отрывочного, фрагментарного восприятия мира.

Есть мнение, что клиповое мышление является вполне закономерным итогом человеческого развития. И в более ранние исторические периоды те или иные достижения, реформировавшие средства хранения и передачи информации, вызывали скепсис у современных наблюдателей. Так, Сократ критически воспринимал развитие письма, считая, что это приведёт к ослаблению человеческой памяти. Так же вызывало неприятие и изобретение Гуттенберга, причём не только со стороны православных мракобесов, например, которые громили типографии на Руси по мотивам религиозной нравственности, а и со стороны представителей вполне гуманистического сообщества. Иеронимо Скварциофико считал, что «...изобилие книг делает людей менее старательными»³.

Особый текстовый жанр породил телеграф: лаконичный, стерильный от каких-либо лексических излишеств. К «телеграфному» стилю изложения в своих поздних сочинениях пришёл Ницше. Причина тому вполне прозаична и «вещественна»: Ницше стал пользоваться печатной машинкой, которая заметно отразилась на его стиле.

Автором термина клиповое мышление является философ Ф.И. Гиренок. При этом он провёл параллель подобного мышления, становление

которого является общемировой тенденцией, с определёнными особенностями русской и византийской культуры: «...вот вы спросили, что сегодня происходит в философии, а происходит замена линейного, бинарного мышления нелинейным. Европейская культура выстраивается на системе доказательств. Русская культура, поскольку корни её византийские, – на системе показа. (...) Мы формировали в себе не понятийное мышление, а, как я его называю, клиповое, (...) реагирующее только на удар»⁴.

Сходный термин, пиксельное мышление, был изобретён писателем Алексеем Ивановым, по словам одного из литературных героев которого данное мышление представляет собой «механическое сложение картины мира из кусочков элементарного смысла».

К самым общим причинам складывания клипового мышления можно отнести следующее:

- 1) Многомерность информации, с которой имеет дело современный человек.
- 2) Увеличение темпов жизнедеятельности.
- 3) Растущие потребности в своевременном получении информации.

Дефицит времени вынуждает переходить к адекватным реалиям метода усвоения информации. Основным материалом для клипового восприятия является микс из текста и образа.

Находится ряд доводов в пользу клипового или пиксельного мышления. Подобное мышление более эффективно. В частности один из

³ Цит. по Lowry, Martin J.C. (1979), *The World of Aldus Manutius: Business and Scholarship in Renaissance Venice*, Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, p. 31

⁴ Гиренок Ф.И. *Метафизика папа (косноязычие усталого человека)*. – М: Лабиринт, 1995. – с. 23.

исследователей прибегает к такой метафоре: можно прочесть книгу о забивании гвоздей молотком и получить фундаментальные знания по этому вопросу, а можно посмотреть соответствующий видеоролик и этому научиться. Налицо динамизм познавательной деятельности.

К. Фрумкин пытается реабилитировать клиповое мышление, которое многими критиками уже не воспринимается не то что как мышление отличное от классического типа, а как мышление вообще. Он пишет: «Люди нового когнитивного стиля вовсе не являются интеллектуально неполноценными – наоборот, они в совершенстве владеют многими необходимыми им навыками. Они лишь выпадают из культуры, ориентированной на линейный текст»⁵.

При этом тем же автором к предпосылкам формирования клипового мышления относилась определённая система обучения в школе: «(...) там, где по прагматическим причинам увеличиваются плотность и разнообразие сообщаемой информации, навык поглощения гомогенного информационного потока заменяется навыком быстрого переключения между многими такими потоками»⁶.

Спорной остаётся проблема, является ли клиповое мышление причиной информационных перегрузок или же своего рода защитной реакцией на них. Но бесспорным является представление о клиповом мышлении, как об очевидной данности, которая соответствует тенденциям развития социума.

Классический текст вошёл в плоть

⁵ Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста. URL: http://nounivers.narod.ru/ofirs/kf_clip.htm/

⁶ Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста. URL: http://nounivers.narod.ru/ofirs/kf_clip.htm.

и кровь человеческой культуры. Галактика Гуттенберга, по мнению Маклюэна, сделала Западную цивилизацию мировой доминантой. Происходящие изменения меняют сложившийся тип культуры и мышления.

Электронные носители меняют и сам характер потребляемой информации. По данным НГ «если в 2008 году в структуре медиапотребления россиян на книги приходилось 4%, то в 2012-м – всего 1,8%. В связи с этим были надежды, что читать-то будут всё равно – пусть на электронных носителях (ридеры, планшетники, смартфоны)». Однако далее делается пессимистический вывод: «Но, кажется, и с этими надеждами придётся распрощаться. Доля легальной цифровой дистрибуции в 2012 году составила лишь около 0,5% книжного рынка России. При этом индустрия компьютерных игр в РФ и странах СНГ в 2012 году впервые обогнала по доходам кинопроизводство. Игровая индустрия заработала 40,843 млрд. руб., а кассовые сборы у кинопрокатчиков составили 39,353 млрд. руб. Другими словами и электронные гаджеты в основном используются отнюдь не для чтения текстов, а для тренировки реакции и мелкой моторики»⁷.

Одну из самых радикальных позиций относительно мышления нового типа выразил Михаил Леонтьев, описывающий поколение, сформированное интернетом: «Эти «свободно мыслящие люди» не приучены ни к какой иерархии, лишены возможности видеть вещи цельными, выстраивать приоритеты – это полное торже-

⁷ В России читают все меньше книг, но культура за пределами галактики Гуттенберга остаётся всё той же культурой. URL: http://ng.ru/editorial/2013-04-24/2_red.html.

ство клипового мышления. На самом деле это недочеловеки, считающие себя людьми. В обществе, где подавляющее большинство составляют недочеловеки, неизбежно появятся сверхчеловеки или просто люди, которые будут манипулировать этой дезинтегрированной массой. Их дети будут читать бумажные книги и учиться по бумажным учебникам. Это не просто социальное неравенство – это принципиально разный тип мышления, уровень интеллектуального развития. Очевидный упадок массовой культуры – это предпосылка для новой сегрегации. Вот она какая – постдемократия»⁸.

Подобные алармистские сценарии могут вызвать контртезисы. Действительно, каким образом сам тип носителя информации может предопределять качество аудитории? С электронных источников может усваиваться некое содержание аналогичное бумажному источнику. Однако

вопрос об автономии человеческого мышления относительно технологий развёрнут в проблемном аспекте.

Пользователь становится лишь ретранслятором, агрегированным с компьютером.

Буквально образ вставания индивида в техносферу был претворён в фильме Дэвида Кроненберга «Экзистенция», где главные герои получали доступ в пространство виртуальной игры, присоединяя к своему телу компьютерную установку, и киберпанковом арт-хорроре Шиньи Цукамото «Железный человек», персонажи которого подвергались мутациям, превращавшим их, по словам одного рецензента, «в гротескные гибриды плоти и металла».

Сами же создатели Google Сергей Брин и Лари Пейдж говорили в интервью, что «было бы замечательно, если бы информация со всего мира поступала прямо в ваш мозг»⁹.

⁸ Леонтьев М. Жестокое дефицит конкуренции – болезнь отечественного рынка. URL: http://odnako.org/magazine/material/show_19571.

⁹ Цит. по: Carr N. Is Google making us stupid? // The Atlantic. July/August, 2008.