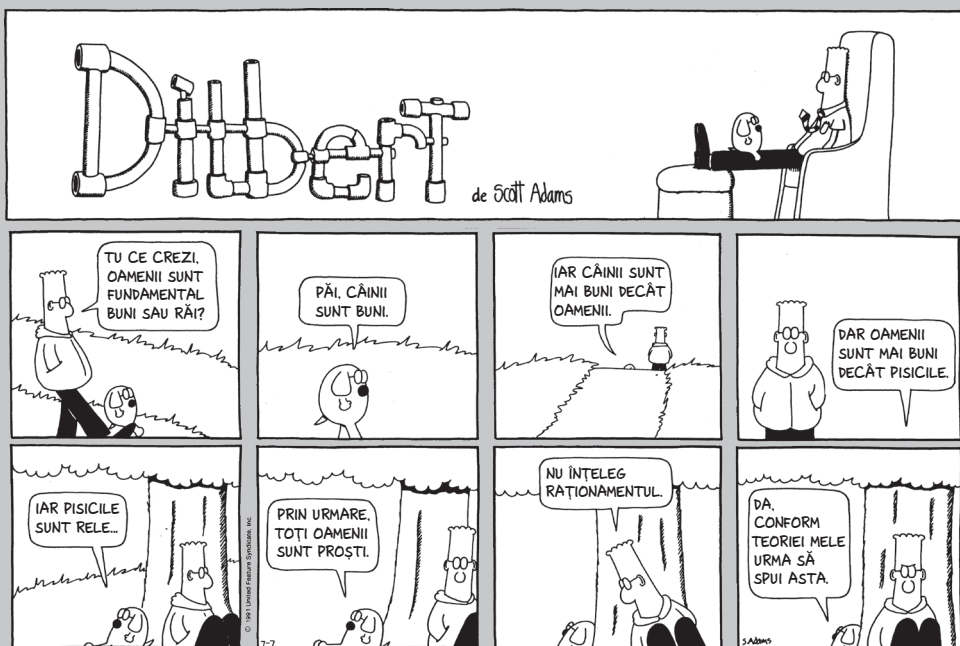


Introducere



DILBERT, reprodus cu permisiunea United Feature Syndicate, Inc.

Ce este o eroare de gândire?

O eroare de gândire reprezintă o greșeală de logică, o judecată greșită în raționamentul cuiva.

TATĂL: Pur și simplu, oamenii nu-și mai folosesc capul.

JOHNNY: Nu știu ce să zic, tată. Eu mi-l folosesc destul de mult la fotbal.

Johnny și tatăl lui vorbesc despre două moduri diferite de a-ți folosi capul. Această carte se adresează detectivilor – detectivilor de erori în gândire. Am scris-o ca să te ajute să identifici erorile de gândire atunci când le auzi pe stradă, le descoperi în ziar sau îți dai seama că le faci chiar tu. Scopul cărții de față este ca tu să reușești să găsești răspunsul la întrebarea: *Ce înseamnă gândire incorectă?* Sperăm, de asemenea, să descoperi că a-ți pune capul la contribuție este amuzant.

Pentru început, îți vom arăta de ce este important să îți dezvolti și să îți exersezi mintea. Apoi, vom împărți cele mai des întâlnite greșeli de gândire în trei secțiuni: *evitarea întrebării*, *emiterea de presupuneri* și *erorile statistice*. Îți vom explica cum să le identifici și îți vom oferi exerciții de depistare a acestora. Urmează o secțiune referitoare la tehnicile de propagandă folosite de agenții de publicitate și de politicieni. Cartea se încheie cu *Jocul detectivului de erori*, pe care îl poți juca împreună cu prietenii sau cu părinții tăi.

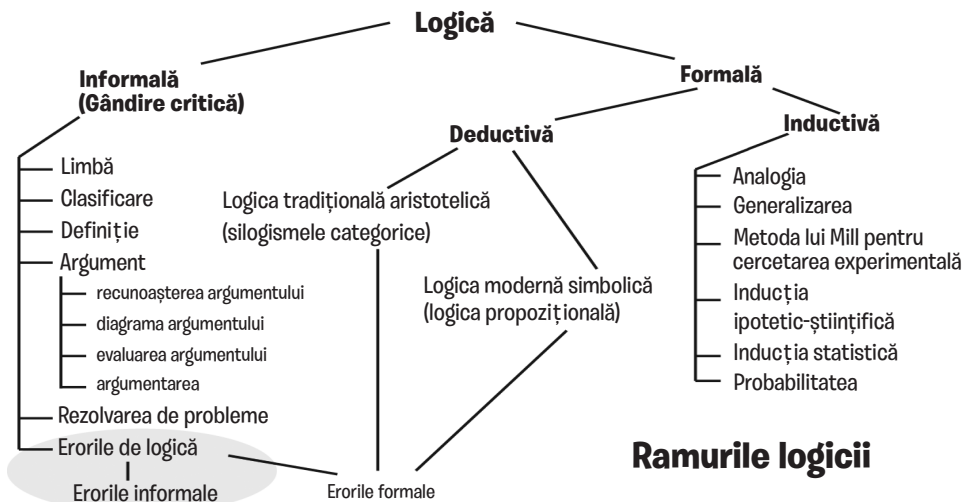
La finalul acestei cărți:

1. vei ști să identifici un raționament greșit;
2. vei prețui mai mult gândirea corectă;
3. vei ști cum să eviți erorile în felul în care gândești.



Ilustrație de Rob Corley

Cu mii de ani în urmă, filosoful grec Aristotel a început să studieze și să clasifice erorile de gândire pe care le întâlnea. Oamenii le consideră și astăzi cea mai interesantă și mai folositoare parte din logică.



Îi suntem recunoscători lui James B. Nance pentru o parte din această schemă.

După cum poți vedea din marcajul de pe schema de mai sus, în cartea de față nu acoperim toate ramurile logicii. Și celelalte ramuri – silogisme, inducția științifică, argumentarea etc. – sunt foarte folositoare. Dar am ales ca aici să ne ocupăm de erorile logice informale.

Lecții

Cartea se adresează celor cu vârsta peste 12 ani, dar și adulții o pot găsi utilă.

Am conceput-o pentru a fi utilizată atât acasă, cât și la școală, sub forma unor lecții însoțite de exerciții cu grade diferite de dificultate.

Îți recomandăm să o parcurgi alături de doi sau mai mulți prieteni. Atunci când mai multe persoane discută chestiuni asupra cărora se pun de acord ori se contrazic, lecțiile devin mult mai fructuoase. Poate că unii dintre voi vor prefera să citească lecțiile mai întâi separat și ulterior să le discute împreună cu ceilalți. Dar cartea poate fi parcursă și individual.

Citește fiecare exercițiu și scrie răspunsul tău în spațiul liber. Poți verifica dacă ai rezolvat corect, consultând răspunsurile de la finalul cărții.

Dacă nu ai înțeles una dintre lecții, rezolvă totuși exercițiile secțiunii respective. Am gândit exercițiile ca instrumente de învățare, astfel încât ai putea să deduci cu ajutorul lor ceea ce ți-a scăpat la început. Dacă ai greșit la mai multe exerciții și nu știi de ce, înseamnă că trebuie să treci din nou prin lecție, de mai multe ori, până o înțelegi. Dacă și așa rămân chestiuni neclare, încearcă să le discuți împreună cu cei cu care studiezi sau cu alte persoane apropiate.

De asemenea, *Detectivul erorilor de gândire* este o carte utilă tuturor celor care studiază în școală discipline ca logica sau gândirea critică.

Pentru mai multe sugestii despre cum poate fi folosită în clasă sau pentru a ne adresa întrebări, vă invităm să vizitați website-ul nostru: www.fallacydetective.com

Mintea care își pune întrebări



Ilustrație de Tim Hodge

Lecția 1

Exersează-ți mintea

Dintotdeauna părinții noștri și-au dorit să creștem „punându-ne întrebări”. Îți vom prezenta aici câteva dintre lucrurile pe care le-am învățat de la ei.

Prima problemă pe care trebuie să o discutăm este următoarea: unora dintre noi pur și simplu nu ne place să ne folosim mintea. Toți ne dăm în vânt după distracție, iar unora ne place mult chiar și să muncim. Dar cu toții ne străduim să ne folosim mintea cât mai puțin. Sperăm însă că acest lucru se poate schimba.

MAMA CĂTRE FIUL EI: Eu și tatăl tău am stat de vorbă și suntem de părere că nu e bine pentru tine să petreci atât de mult timp jucând jocuri video. Ca părinți, credem că ar trebui să te ajutăm să îți dezvolti mintea...

JOHNNY: Hei! Ce tare! Ia uite! Sunt la nivelul șaptezeci și doi și monstrul-clonă Zygon e pe cale să-mi mănânce grenadele de neutrino...

MAMA: Poți să oprești puțin jocul? Încerc să vorbesc cu tine despre viitorul tău.

JOHNNY: Și dacă o să vreau să fiu pilot militar când o să fiu mare? Jocurile astea ajută la coordonarea mână-ochi.

MAMA: Mi-e greu să discut rațional cu tine în timp ce tu...

JOHNNY: Stai așa, am ajuns acolo unde trebuie să sar și să trag cu arma în același...

MAMA: Am citit despre efectul pe care îl au jocurile video asupra creierului. S-au făcut studii care arată că...

JOHNNY: Hopa! Aproape că m-a nimerit!

Mama încearcă să îl determine pe Johnny să își pună mintea la contribuție, dar exact asta nu vrea Johnny să facă. Se distrează, iar jocul îi solicită mintea atât cât vrea el.

Când ne apropiem de vârsta la care înțelegem cât de scurtă este viața, ne dăm seama ce bine ar fi fost să ajungem la înțelepciune mai devreme. Dacă există un lucru pe care sperăm să îl înveți din această carte, acesta se referă la cum să îți exersezi mintea – să nu o lași să devină greoaie și lipsită de fermitate.

FERMIERUL ED: Așa cum i-am spus tatălui tău, sunt ani buni de când eu și mătușa Mabel nu am mai avut profit de pe urma fermei.

TÂNĂRUL NEPOT, PROASPĂT REVENIT DE LA FACULTATEA DE AGRONOMIE: De ce nu încercați să schimbați câte ceva din modul în care faceți unele lucruri la fermă?

FERMIERUL ED: Cred că o să fac lucrurile ca și până acum. Nu am răbdare să încerc sistemul ăsta nou de care vorbești, ar trebui să mă dezvăț de prea multe. Bunicul tău mereu spunea că n-ai cum să înveți un câine bătrân trucuri noi. Îmi place optimismul tău – e nevoie de oameni ca tine în agricultură –, dar noi știm bine cum merg lucrurile aici, la fermă.

Fermierul Ed ia în considerare noile idei ale nepotului său, dar înțelege că acestea presupun prea multă bătaie de cap. Nu crede că mai are energia necesară să regândească tot ce știe despre cultivarea pământului. Poate că e dispus să depună efortul fizic necesar, dar este nevoie de efort mental pentru a face schimbări și asta este ceea ce-l sperie, de fapt. Gândirea necesită mult efort.



CALVIN ȘI HOBBS © Watterson. Reprodus cu permisiunea UNIVERSAL PRESS SYNDICATE. Toate drepturile rezervate.

Mintea este ca un mușchi. Și ea are nevoie să fie exersată.

Trebuie să ne strunim mintea la fel cum un atlet își antrenează corpul. Trebuie să ne antrenăm mintea ca să nu ne mai doară atunci când încercăm să o folosim. A fi exersată este prima calitate a unei minți care își pune întrebări.

Exerciții

Citește exemplele de mai jos și alege dacă persoana implicată: (a) nu vrea să își exerseze mintea, (b) are o minte care își pune întrebări sau (c) niciuna dintre variante.

1. SURFERUL: Hei, frate. Eu n-o să mai merg niciodată la școală, gen. Valurile sunt, gen, mult mai tari. Pot, gen, să stau toată viața aici, frate. Asta este, gen, viața, frate.

a☐*b*☐*c*☐

2. UN COPIL MIC: Nu pot să-mi strâng jucăriile... Nu-mi aduc aminte unde vine fiecare.

a☐*b*☐*c*☐

3. TED: Nu mă trimite în oraș să fac cumpărături. S-a pus zăpada de jumătate de metru azi-noapte și iar va trebui să dau zăpada din drum ca să ies cu mașina.

a☐*b*☐*c*☐

4. BRADLEY: Bunicul meu a încercat iar să mă convingă să merg la o dezbatere politică.
WESSON: Da? Adică la o dezbatere cu cei care candidează pentru primărie? Ce i-ai răspuns?
BRADLEY: Știe că nu mă duc la chestii de genul ăsta. Nu înțeleg ce spun. Dar cine vrea să se ducă, gen?

a☐*b*☐*c*☐

5. MARIO: Îmi place să citesc două ziare diferite care relatează același subiect. Astfel, am două perspective asupra aceleiași chestiuni.

a

b

c

6. BLAINE: Hai, tată, chiar trebuie să fac asta? Nu-mi place deloc să tund gazonul. Mă umplu de iarbă și mă supără alergiile.

a

b

c

7. KATE: Nu-mi place să merg la bibliotecă. Mai mereu mă prinde câte o carte și pierd o grămadă de timp. Dar hai să mergem totuși.

a

b

c

8. BENNY: Dacă nu termin de citit cartea în seara asta, va trebui să plătesc amendă la bibliotecă.

a

b

c