

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НОВОСИБИРСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
НАУКИ
ИНСТИТУТ ФИЛОСОФИИ И ПРАВА СИБИРСКОГО ОТДЕЛЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК

ЯЗЫКИ И СМЫСЛЫ

Материалы XX Международной научной конференции
молодых ученых в области гуманитарных и социальных наук

создано с
росмолодѣжь
гранты

Новосибирск
2022

ЭТИКА ВИРТУАЛЬНОГО МИРА

С. А. Смирнов, А. С. Зайкова, О. А. Персидская

ИФПР СО РАН, г. Новосибирск
smirnoff1955@yandex.ru, zaykova.a.s@gmail.com, olga_alekseevna@mail.ru

А. Г. Горбачёва, А. И. Пестунов, П. В. Кайгородов

НГУЭУ, г. Новосибирск
gorbacheva.a.g@gmail.com, a.i.pestunov@nsuem.ru,
p.v.kajgorodov@edu.nsuem.ru

Е. И. Спешилова

НовГУ имени Ярослава Мудрого, г. Великий Новгород
e.speshilova@yandex.ru

*Исследование выполнено в рамках грантового проекта
«Человек и новый технологический уклад. Антропологический форсайт»
при поддержке Российского научного фонда (проект № 21-18-00103).*

Аннотация. Представлен обзор материалов круглого стола «Этика виртуального мира», который состоялся 27.10.2022 в рамках в рамках XX Международной конференции молодых ученых в области гуманитарных и социальных наук «Языки и смыслы». Круглый стол прошел в онлайн-режиме. Его участники пришли к выводу, что виртуальный мир является превращенной формой социального мира, в этой связи вопрос об онтологизации цифровой реальности не может быть поставлен. При этом сохраняется необходимость исследования отдельных этических и социальных проблем, связанных с цифровой реальностью, таких, как деструктивные коммуникативные интернет-практики, сложность или даже невозможность проверки любой информации или перенос событийного центра в виртуальное пространство. Вместе с тем, при любом исследовании стоит помнить, что корни нравственности и этических норм виртуального мира как превращенной формы социальной реальности лежат в самом человеке и его внутренних нормах нравственного действия.

Ключевые слова: этика, нравственность, цифровая реальность, цифровая социализация, социальная реальность, кибербуллинг, виртуализация

27 октября 2022 г. в рамках XX Международной конференции молодых ученых в области гуманитарных и социальных наук «Языки и смыслы» прошел круглый стол на тему «Этика виртуального мира». В нем приняли участие сотрудники ИФПР СО РАН, НГУЭУ и НовГУ имени Ярослава Мудрого из Новосибирска и Нижнего Новгорода.

Руководителями круглого стола был С. А. Смирнов, доктор философских наук и ведущий научный сотрудник ИФПР СО РАН, а также А. С. Зайкова, младший научный сотрудник ИФПР СО РАН. Были обсуждены основные правила, проблематика и ключевые понятия этики виртуального мира. Участники отталкивались от следующих установочных вопросов:

1. Принято считать, что виртуальный мир, мир интернета в принципе не регулируется никакими правилами и в целом они там не нужны. И нет необходимости распространять в этот мир этические нормы, ранее принятые людьми в социальном мире. В этом смысле никакие социальные иерархии, нормы, правила, регулирующие взаимодействие между людьми, не должны мешать им же общаться в виртуальном мире. Так ли это?

2. Реально ли происходит смещение ценностного, событийного центра в виртуальную реальность, особенно у детей и молодежи, чему способствуют и разнообразные иммерсивные инструменты, погружающие человека в виртуал? Или это «страшилки», распространяемые неграмотными педагогами?

3. Не происходит ли подмена проблемы? Люди говорят о троллинге и буллинге в виртуальном мире, о виртуальном насилии, призывая к каким-то правилам и нормам, но может это является следствием не решенных этических проблем в исходном социальном мире? Если человек в первой реальности агрессивен и не воспитан, то он в виртуальном мире будет вести себя также, если не более агрессивно.

4. Не является ли проблематика виртуального мира придуманной разными специалистами, поскольку прежде всего надо решать проблемы этого социального мира, реально обитания человека? Возможно, виртуальный мир будет всегда слепком (причем плохим) этого мира? Получая новые умные инструменты погружения, человек, не желающий решать реальные нравственные и социальные проблемы, не желающий брать на себя ответственность, всегда ли будет уходить в иной мир, потому что там он не несет никакой ответственности?

5. Если обсуждать ключевые понятия этики, вина и ответственность, то возможно ли применить их вообще к виртуальной реальности? Применимо ли понятие ответственного поступка к виртуальной реальности? Или эти вещи несовместимы?

Мы приводим краткие аннотации реплик участников круглого стола, согласованные с их авторами.

С. А. Смирнов:

Чтобы обсуждать этику виртуального мира, надо понять то, что такое сам виртуальный мир. Виртуальная реальность есть превращенная форма социальной реальности. Феномен превращенных форм в свое время открыл К. Маркс на материале экономической деятельности [Маркс, 1960]. Деньги выступают превращенной формой товара, за которой скрыта в свою очередь стоимость, за которой прячется человеческий труд. Не будет труда – не будет и товара, а значит не будет и денег. Точнее, должна быть в любом случае

исходная реальность, которую можно будет купить или продать. Например, совесть.

В этом смысле превращенная форма есть действительно реальность, а не иллюзия и не сновидения. Только это особая реальность, представленная в ее превращенной форме и заменяющая при этом первую реальность. Виртуальная реальность есть такая же превращенная форма, порожденная человеком, его социальным миром, но получившая бурное развитие посредством умных технологий, становящаяся более значимым и ценным для человека, нежели первая, исходная социокультурная реальность.

Поэтому этика виртуального мира выступает такой же превращенной формой этики исходного мира. Этика исторически была выработана с целью регулирования взаимодействия людей во имя Блага, с тем чтобы моральные нормы поведения становились внутренними нормами нравственного действия. Но моральные нормы становятся внутренними правилами личного законодательства не в силу правильности и истинности, а в силу того, что они принимаются конкретной личностью для совершения нравственного действия. Эти нормы либо принимаются (и тогда совершается нравственный поступок), либо не принимаются. Это вопрос нравственного самоопределения.

Поэтому если человек в этом мире ведет себя безнравственно и не собирается брать на себя нравственные обязательства, то он и в виртуальном мире будет действовать так же безнравственно. В этой связи такие этические максимы, как вина, ответственность, нравственное самоопределение, имеют корни и истоки в этом мире, до виртуальном. Если в этом мире происходит сплющивание и редукция этической реальности, то это неминуемо будет отражаться и в виртуальном мире в превращенной форме.

Тайна расколдовывания превращенной формы скрыта в ней же самой. Для этого необходимо за самой превращенной формой увидеть тот исток, который породил саму превращенную форму. Это значит мы неминуемо должны возвращаться к человеку в его родовом истоке, а не в его виртуальной превращенной форме.

А. И. Пестунов:

Сложность верификации приводит к созданию собственной виртуальной реальности для каждого человека. Причину этого явления можно обнаружить в том, что простота доступа к интернет-ресурсам обуславливает сложность факт-чекинга и обоснованности утверждений, высказываемых как лидерами мнений, так и претендентами на этот статус. При этом увеличение доли информации, получаемой через эти ресурсы, и относительная молодость Интернета по сравнению с традиционными источниками информации смешивает истину и ложь, авторитетов и самозванцев, а также проверенные и непроверенные факты. Фактически это приводит к тому, что практически для любого факта можно найти подтверждение, а по любому мнению – единомышленников. И никакие рационализм Декарта или верификация Витгенштейна не помогут, поскольку обыватель не пользуется этими инструментами. Принципиальное отличие интернет-эпохи от прежних

времен в том, что раньше обыватель не имел таких простых источников информации, как Интернет, а сейчас имеет. В итоге мнение «авторитета» легко может быть перекрыто потоком информации из интернет-ресурсов. Обыватель не может, да и не собирается верифицировать что-либо. К примеру, сейчас можно массово найти информацию о том, что Земля – плоская. Как убежденность в этом изменит жизнь человека, если ранее он считал, что Земля – круглая? Никак. Однако, и вот это уже крайне важно, на основе переплетения подобных непроверенных или ложных фактов человек сформирует себе свою реальность, которая рано или поздно столкнется с настоящей реальностью. Или не столкнется? Каждый человек будет «жить» в своем мире, если уже не живет.

А. Г. Горбачёва:

Моя реплика посвящена анализу явления кибербуллинга, деструктивную коммуникативную практику сети Интернет. Эта практика является разновидностью агрессии в современном мире. Что же способствует агрессии в Интернете? Во-первых, это социальное неравенство. Во-вторых, снижение культурного и духовного уровня людей. И в-третьих, к человеку перестали относиться как к личности. Мир более не интересуется проблемы и переживания отдельно взятого человека.

В виртуальном пространстве существует несколько видов деструктивных практик. Среди них можно выделить:

Троллинг – «Тролли», пользователи, осуществляющие «троллинг», сравниваются с энергетическими вампирами, которые вызывают определенные реакции у своей жертвы посредством выполнения определенных действий. Цель «троллинга» – создание провокации или скандала, причем это может достигаться как анонимно, так и авторски с целью вызвать эпатаж и прославиться.

Астротурфинг – это создание и распространение ложной информации, как правило имеет заказной характер.

Кибербуллинг – это интернет-травля с использованием информационных технологий для враждебного поведения.

Следует отметить, что деструктивные коммуникативные практики усиливаются за счет огромного охвата сети Интернет. Таким образом, жертва круглосуточно подвергается преследованию. Чаще всего жертвами подобных практик становятся подростки. Результатом данных преследований может привести к потери коммуникативных навыков у подростков, скрытности, плохой успеваемости, к снижению самооценки, а также может вызвать появление суицидальных наклонностей.

В связи с этим гуманитарная экспертиза коммуникаций в сети Интернет очень важна, поскольку последствия деструктивных практик являются самыми реальными.

П. В. Кайгородов:

Иерархии в виртуальном пространстве действительно существуют. Но их наличие обусловлено неформальными отношениями, возникающими

между пользователями. Так «сторожил» форума будет пользоваться известным авторитетом и уважением. Любые кодифицированные привилегии, однако, чаще будут касаться технической стороны сайта (сообщения, выделенные цветом, публикации без модерации и т.п.), а не социальных аспектов (раздача прямых приказов другим пользователям и навязывание своего мнения аргументом к авторитету). В этом смысле цифровая среда существенно приблизилась к практической реализации анархических идеалов справедливых иерархий.

Смещение событийного центра в цифровую среду имеет место, поскольку та преподносит пользователю круг занятий и знакомых, отвечающих его интересам и взглядам. Собственно, «мир» Интернета было бы более продуктивно интерпретировать как цепь социальных взаимодействий. Человек идёт в Сеть, потому что там его ждут люди, готовые вести беседы или предаваться иным занятиям, к которым тот испытывает искренний интерес. Этот эффект имеет и деструктивную сторону. Рекрутинг в экстремистские организации тоже проводить проще среди людей, которые уже убедились, что оратор готов представлять их предрассудки и не отрефлексированные мнения валидными и значимыми. Но здесь мы снова переходим с обсуждения технологии как таковой к методам её применения.

Кажется вполне обоснованным тот факт, что в Интернете люди охотно выплёскивают не проработанные комплексы и проблемы. Цифровая среда сама по себе не имеет и не может иметь средств разрешить такие проблемы вне «офлайнных» практик рефлексии и самодисциплины. Это, однако, не означает, что Сеть не способна приносить пользу вопреки усугублению или по крайней мере не разрешению психологических травм своих пользователей.

Е. И. Спешилова

Практики коммуникации в виртуальном пространстве, как правило, рассматриваются в качестве умалённого, недовоплощённого взаимодействия. Более того, как отмечает С. С. Хоружий, «виртуализация этики – это неизбежный аспект виртуализации человека, и углубление виртуализации ведёт ко всё более полной деэтизации» [Хоружий, 2016: 406]. Он связывает это с тем, что в сетевой коммуникации человек может использовать маски, роли, прятаться за ником или вовсе отказываться от использования имени. В результате такие практики деперсонализированного взаимодействия становятся каналом для выражения низких импульсов человека и провоцируют его на примитивное поведение. Вместе с тем мы можем наблюдать, что современная виртуальная среда является многосторонней и гетерогенной, в ней появляются проекты, направленные на конструктивные виды взаимодействия, например, поддерживающие межкультурный обмен или просвещение в области искусства, науки, литературы и т. д. Возможно, в период своего возникновения и становления интернет-пространство, действительно, имело хаотичный, «беспринципный» характер и в своих истоках восходило к реализации дионисийского начала. Однако постепенно виртуальная среда всё более структурируется, регламентируется и

рационализируется, становится феноменом современной культуры. В неё переносятся и привычные механизмы социальной дифференциации, и традиционные социальные практики, которые трансформируются под конкретную форму сетевого взаимодействия. Неэтичное поведение в локальных интернет-сообществах, как правило, осуждается, а в радикальных случаях нетипичное, нежелательное поведение человека становится поводом лишить его права голоса в виртуальном мире или причиной вовсе исключить его из данной среды. Таким образом, можно констатировать, что в виртуальном пространстве существует практика воспроизводства и соблюдения этических норм. Безусловно, как и в реальности, в цифровом измерении возможны различные варианты девиантного поведения, однако они оцениваются там именно как ненормативные, нестандартные; иначе говоря, в виртуальном пространстве транслируются вполне реальные ценности.

А. С. Зайкова:

Мне бы, в свою очередь, хотелось бы проанализировать то, как отображается виртуальный мир в современной литературе и сделать на основе этого несколько выводов. Виртуальная реальность ещё на заре своего существования породила в литературе новый жанр, или, если быть точнее, поджанр фантастики – *«литрпг»*. Этот жанр предполагает, что весь сюжет или его большая часть происходит внутри виртуального мира – некоторой рпг-игры, то есть такой игры, где игрок управляет уникальным персонажем с определённым набором характеристик, умений и навыков. Как правило, в ходе книги случается нечто, что превращает игру из развлечения в необходимость (необходимость выполнить сделку, заработать, выжить, спасти близкого человек и т. д.).

Сейчас литрпг среди электронных книг является одним из самых популярных жанров. Возможно, это значит, что читателям близки идеи и ценности, описанные в книгах. На первый взгляд, они должны быть отличны от ценностей реального мира – ведь действие почти полностью происходит в виртуальной реальности. Здесь же находится и стремление к упрощению (к примеру, сила героя определяется единственным числом), мечтой о неограниченных возможностях, недоступных в реальности, определённая степень безнаказанности. Однако, если взглянуть на самые популярные книги и на их героев глубже, на первое место выходит то, что ценится и в реальном мире – творчество, близость к природе, социальные отношения. Так, сюжеты одних из самых популярных книг в этом жанре «Путь шамана» и «Легендарный лунный скульптор» развиваются за счёт творческих успехов главных героев. Другие – «Играть, чтобы жить» или «Семнадцатое обновление» – привлекают читателей концепцией разделения миров, в результате которого вместо реального и виртуального мира получается два реальных мира, разве что в виртуальном мире сохраняется некоторая «система», позволяющая герою развиваться и даже воскрешаться.

Это распространяется не только на книги: если мы обратим внимание на недавно вышедшие фильмы, чьи сценарии вполне можно отнести к жанру

«литрпг», такие, как «Первому игроку приготовиться» или «Главный герой», мы обнаружим их внезапную популярность, хотя ценности, на которых строятся эти фильмы принципиально неотличимы от ценностей реального мира – это жизнь, дружба, верность, творчество и любовь. При этом неслучайно именно киберпанк становится основой для описания физической реальности книг и фильмов: это демонстрирует, что в виртуальной реальности люди стремятся обрести тот событийный центр, который разрушается в мире реальном из-за процессов глобализации и урбанизации. Чтобы сохранить новый мир в нецифровой, неигровой реальности, необходимо развивать новые формы сохранения важных для нас вещей в реальном мире. Если же препятствовать развитию книг, игр и фильмов с целью сохранить событийный центр в мире реальном, это может привести либо к различным негативным эффектам и социальной напряженности, либо к появлению новых форм замещения реальности.

О. А. Персидская:

С моей точки зрения, прежде всего нам необходимо поднять вопрос оснований разделения «основной» и «цифровой, виртуальной» реальности. Говоря о цифровом мире как о слепке этого мира или ставя вопрос о существовании отдельной нормы в этом мире, о его обособленной этике и так далее, мы, как видится, имманентно фундируем нашу позицию онтологизацией цифры. Но сам вопрос ее онтологизации является спорным – в поле исследований на эту тему существуют как аргументы, оправдывающие существование этой онтологии [Мамедова, 2021; Игнатъев, 2022], так и оспаривающие ее [Винник, 2014]. На наш взгляд, онтологизируя цифру, мы склоняем себя к видению, оправдывающему все социально-культурные процессы цифровизацией, то есть к возможности все описывать и сводить к цифре. Такая оптика существенно сужает возможности нашей интерпретации и обедняет наши выводы. Представляется, что вопрос о наделении цифры/цифровой реальности онтологическим статусом хоть и является актуальным, но все же вторичен в сравнении с вопросом о необходимости концептуального анализа наиболее общих и значимых характеристик цифрового мира и выработки описательных, объяснительных и прогностических моделей в дискурсе его исследования. С нашей точки зрения, речь должна идти не об описании феноменов цифрового мира как принципиально новых онтологических феноменов, а лишь о смене ракурса в рассмотрении социальных явлений с учетом существенного усложнения коммуникационной среды за счет цифровизации многих сред существования человека. В этом смысле видятся эвристически значимыми модели, в которых рассматривается «расширенный разум» современного человека, который формируется за счет его симбиотического существования с цифровым устройством [Barq et al., 2015] или те, где гаджет представлен не только как орудие, но и одновременно как знак, опосредствующий значимые психические функции человека. Далее, в рамках заявленной проблематики круглого стола мы подразумеваем не только то, что цифровой и не цифровой миры – это некие

разные реальности, но также и то, что законы и правила этих миров принципиально различны.

Возможно, этим мы слишком большое значение придаем границе между реальностью и виртуальностью. Вместо этого стоит согласиться с теми авторами (например, с Ф. Флориди [Floridi, 2014]), которые склонны стирать эту границу и говорить скорее о человеке, живущем «онлайн», чем с теми, которые видят человека как мечущегося между двумя реальностями или того, у которого для реального мира существует одна идентичность, а для виртуального – иная, некий «цифровой двойник». С этой точки зрения наиболее привлекательной выглядит посылка, в соответствии с которой цифровой мир не является отдельной сферой существования человека, но обеспечивает изменение и усложнение уже существующих сред социальности человека. Это значит, что личность является цельной и неразрывно продолжается в виртуальности, хотя ее действия ориентированы на средовые параметры виртуального мира.

В такой оптике вопрос об этике виртуального мира может быть переформулирован как вопрос об изменении правил и норм, которые современные цифровые устройства позволяют внести в существующую уже не виртуальную этику. Человек же остается неизменным, в какой бы среде он не действовал. Есть ряд исследований, подтверждающих, что нормы и правила, которыми регулируется не опосредованное цифровой средой общение, сохраняются и воспроизводятся в цифровой среде в том же виде [Ito et al., 2008]. А так как пространство интернета позволяет человеку реализовать отход от его представлений о норме и этике и в случае, если он видит для себя такой отход допустимым, то возникает сетевой буллинг или троллинг. Но по своей сути это не отдельные исключительно виртуальные формы насилия, а лишь превращенное цифровой средой насилие как социальный феномен, уже описанный и концептуализированный. И в таком ракурсе кажется несомненным, что если человек в не виртуальной реальности агрессивен и не воспитан, то он в виртуальном мире будет вести себя также, если не более агрессивно (а некоторые особенности киберкоммуникации, такие, как описанные Сулер диссоциативное воображение и невидимость [Suler, 2004] дают реализации деструктивных наклонностей широкое поле для ненаказуемой реализации).

Если говорить о вине и ответственности, то, следуя вышеуказанной установке, не стоит отдельно выделять их для сетевого и не сетевого взаимодействия. Учитывая стирание границы между не цифровым и цифровым мирами, о которой речь шла выше, одновременно становится фикцией и представление об отдельных сетевой и не сетевой личностях человека.

Прозрачность цифровой среды оставляет все меньше возможностей быть полностью невидимым, соответственно, ответственность за совершенные действия с возрастающей долей вероятности может быть вменена конкретному отступнику от установленных правил.

Литература

Винник, Д. В. (2014). Социальная феноменология цифровой эпохи: риторика ненависти, анонимусы, копирайт и полицейский надзор. *Философия образования*. № 4 (55). С. 79–88.

Мамедова, Н. М. (2021). Человек в эпоху цифровизации: на грани реального и виртуального. *Век глобализации*. № 3 (39). С. 74–85.

Маркс, К., Энгельс, Ф. (1960). *Сочинения*. Т. 23. М.: Госполитиздат, 1960.

Хоружий, С. С. (2016). *Социум и синергия: колонизация интерфейса*. Казань. Казанский инновационный университет им. В. Г. Тимирязова (ИЭУП), 2016. 452 с.

Barr, N., Pennycook, G., Stolz, J. A., Fugelsang, J. A. (2015). The brain in your pocket: Evidence that Smartphones are used to supplant thinking. *Computers in Human Behavior*. No. 48. Pp. 473–480.

Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford. Oxford University Press. 264 p.

Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., Boyd, D., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., ... Robinson, L. (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Cambridge, Massachusetts, London. MIT Press.

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology and Behaviour*. Vol. 7. Pp. 321-326. DOI:10.1089/1094931041291295