

Болотова В.В.

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ: ЕТИЧНІ ПРОБЛЕМИ

У XXI сторіччі науково-технічний прогрес вніс свою лепту в ускладнення відносин між людьми. Нав'язуючи людині, крім “розкоші людського спілкування”, інші цінності - цінності споживацтва, успіху, престижу, що виражаються найчастіше в речовинно-механічному еквіваленті (машини, апаратура, комп'ютерна техніка), він усе більше віддаляє людину від природних умов її існування. А це, у свою чергу, загострює старі і породжує нові моральні проблеми. Одна з них - перетворення спілкування в деяку механічну взаємодію.

Відомо, що спілкування буває прямим - безпосереднім і непрямим, опосередкованим (наприклад, лист і телефонне спілкування). Ми повинні визнати, що сучасні засоби спілкування найчастіше створюють лише ілюзію комунікації, тому що тільки в безпосередньому живому контакті людина може використовувати всі органи почуттів, відтворювати образ.

Наприклад, телебачення як би подвоює світ, змішуючи ілюзії і реальність. Сидячі перед екраном люди відчужені від реальності. Захоплення технологічною ілюзією настільки велике, що діти і старі часто навіть розмовляють з телеприймачем, сприймають телеперсонажів як реальних людей, поділяються з телекоментаторами своїми думками. Дослідники відзначають, що теле- і відеопрोगрами провокують людей на агресивну поведінку. Причому такий зв'язок виявляється не тільки в тому, що по телебаченню показують акти насильства: саме сидіння перед екраном годинами і фіксоване положення очей сприяють підвищенню агресивності в поведінці людини, приводять до психічних і поведінкових змін. У людей, які подовгу просиджують перед телевізором, знижуються мовні навички і творчі здібності.

Не можна відкидати позитивні, зокрема, компенсаторні функції того ж ТБ. В умовах дефіциту спілкування можливість мати поруч із собою співрозмовника, нехай і віртуального, переживати перипетії чужого життя, співчуваючи і радуєчись, - це, по суті, розширення рамок не завжди щасливого власного життя. Сьогодні ТБ - основне джерело оперативної інформації, яка розширює обрії нашого бачення світу.

Великі проблеми в сфері спілкування виникають у зв'язку із “загальною комп'ютеризацією”, що веде до соціальної ізоляції людей, до сімейних конфліктів, скороченню тривалості сну; з'явився навіть спеціальний термін – “інтелектуальна наркоманія” [2, С.106].

Виникає питання: чи може поширення персональних комп'ютерів привести до принципово нових схем моральних відносин і міжособистісного спілкування? Комп'ютер “з'їдає” безпосередні людські контакти: люди починають дружити, писати любовні листи, заводити “романи” за допомогою комп'ютера. І якщо дивитися на людське спілкування лише як на просту комунікацію, обмін інформацією, безпосередній фізичний контакт виявляється і зовсім зайвим.

Американський учений П. Левинсон пророкує, що в “електронне століття” велику кількість розваг буде забезпечувати телематичний зв'язок, і в результаті люди взагалі можуть утратити необхідність виходити зі своїх “електронних котеджів”. Майже єдиною службою сервісу великого міста залишаться ресторани: їжа - це та форма енергії, яку не можна передати по кабелю [1, С.83].

Віртуальна реальність в образі персонального комп'ютера ввійшла в життя і побут західних країн у 80-і роки, а у нас — протягом останнього десятиліття. Було б безглуздо ставити під сумнів усі достоїнства і можливості комп'ютеризації.

Домашні комп'ютери дають можливість, по-перше, діалогу людини з машиною (можна грати в шахи й електронні ігри, навчатися мовам і наукам); по-друге, виборчого одержання інформації (завдяки домашньому комп'ютеру людина може сама вибирати необхідну інформацію); по-третє, асинхронного обміну інформацією (за допомогою електронної пошти ви можете надіслати й одержати повідомлення, здійснити інформаційний діалог з будь-якими тимчасовими інтервалами й у зручний вам час). Разом з тим комп'ютер, безумовно, змінює стиль і спосіб життя людей, впливаючи на їхнє спілкування.

Основними користувачами домашніх комп'ютерів є головним чином люди з високим рівнем освіти і кваліфікації, чия діяльність у більшому ступені орієнтована на обробку інформації. Типові власники домашніх комп'ютерів - чоловіки середніх років: вони менше дивляться ТБ, не займаються спортом, байдужі до активних видів відпочинку. Володіння комп'ютером змінює і коло спілкування.

Спілкування як процес взаємодії вимагає, насамперед, взаєморозуміння. Звичайно, для цього можна використовувати і комп'ютери, і інформаційні мережі. Але вони змінюють сам процес взаєморозуміння і трансформують накопичений досвід спілкування: з людських відносин найчастіше зникають гуманізм і теплота. Комп'ютер узагальнює і формалізує раціональне знання, але крім свідомості в людині є ще і підсвідомість, а також складний комплекс емоцій. Неможливо комп'ютеризувати любов, інтуїцію. А тому ці сторони людини в електронному світі просто відсутні. Душа, настрої, таємниця думки, натхнення, таїнство пізнання Бога не представляють інформаційної цінності, а тому відкидаються як щось практично марне в раціональному світі комп'ютерного спілкування.

До ери електронних засобів зв'язку судження про людей робилися людьми, тобто друзі, колеги, сусіди формували думку друг про друга в результаті власного (людського!) розумового процесу. При цьому люди не могли не враховувати емоційні, інтуїтивні, моральні та інші критерії, що створюють атмосферу розуміння, настільки важливу в цивілізованому спілкуванні. На даному ж етапі комп'ютер стає самим важливим посередником у взаєминах людей, оскільки зберігає у своїй пам'яті раціонально-об'єктивну інформацію. Але при цьому індивідуальність із усіма її оригінальними і непередбаченими характеристиками

усереднюється і стає просто інформаційною сировиною.

Таким чином, принцип прикладної користі виходить на перший план, що, на жаль, не сприяє оригінальності і моральній незалежності суджень. На Заході зараз багато пишуть про те, що існує культурний розрив (cultural lag) між технічною розвиненістю сучасного суспільства і його духовно-моральним неучтвом [1, С.124].

Дійсно, неозброєним оком видна різниця між поняттями "інтелігентна людина" (тобто людина, яка володіє високою духовністю, культурою спілкування, визначеним рівнем моральності) і "людина з вищою технічною освітою" (людина, яка володіє спеціальними технічними знаннями). В умовах, коли освіта орієнтована на технічні дисципліни (оскільки вони є базовими для роботи з комп'ютером), на перший план виступає розвиток формально-логічних прийомів мислення, упускається така важлива властивість розуму, як таїнство народження думок, ідей, тобто джерело творчості, що формується завдяки гуманітарному змісту загальнокультурного досвіду людства.

Комп'ютери уособлюють раціональне, чисто логічне мислення, і тому вони можуть привести до того, що людина втратить можливість вирішувати складні задачі, для яких необхідні методи, засновані на глибинній інтуїції і тих здібностях, що поки не піддаються формалізації. В інтелектуальній пам'яті вченого повинні співіснувати різноманітні шари знань (технічних, гуманітарних, художніх), які у процесі творчості починають рухатися, висікаючи іскри натхнення і народжуючи геніальні ідеї. Комп'ютерна культура може позбавити нашу свідомість здатності, яка лежить в основі творчої діяльності людини і її критичного мислення - робити відкриття і знаходити альтернативні рішення.

Таким чином, у сучасному комп'ютеризованому світі нові електронні технології починають не тільки радикально впливати на життя людини, але і змінюють образ її думок. У свідомості людей складається представлення про суспільство як про деяку "мегамашину", у якій людина сприймає себе тільки як одну з її деталей - поряд з машинами (комп'ютерами). Тому реакція працівника на комп'ютер - це відношення рівного до рівного. Це веде до забуття таких цінностей, як пошук змісту буття, міркування про людину і її місце в загальній картині світобудови, які відкидаються як неіснуючі і несуттєві в запрограмованому світі машинної раціональності.

Про цю проблему попереджав ще Е. Фромм. На його думку, сучасне суспільство породило людину, яка активна зверху, але пасивна усередині, тобто функціонує як автомат. Вона спустошена, позбавлена високих людських почуттів, задавлена могутньою системою прямого і непрямого придушення до такого ступеня, що не здатна вільно і всебічно розвиватися. Ця людина фактично є невротиком. Невротик - практично переважний тип особистості в даний час. За класифікацією Фромма, можна виділити два різновиди людей - біофілів і некрофілів. Перші люблять життя у всіх її проявах, розміреності існування вони завжди віддають перевагу динамічному образу життя. У свою чергу, некрофіла завжди волочуть морок і п'їтьма, йому непріємні непередбачені і найчастіше неконтрольовані прояви живої стихії буття, тому він мимоволі прагне оточити себе неживим штучним світом, програмувальним і підвладним. Як зауважує Е. Фромм, прихильність сучасної людини до речей, у тому числі і до комп'ютерів, на шкоду прихильності до людей - це явне свідчення некрофілітичної патології [10, С. 443 - 447].

У 1998 році Американська асоціація психіатрів поставила питання про ще більш серйозну погрозу людству — "інтернетоманію" чи "нетоманію" (від англ. "net" — "мережа"). З комп'ютероманією, тобто залежністю від комп'ютера, і, зокрема, з ігроманією, як однією з її різновидів, психіатри і психологи знайомі давно. Однак нетоманія - набагато більш складне і грізне явище.

Сьогодні Інтернет - залежність (Internet addiction disorder - IAD) - реально існуючий феномен психічної залежності від Інтернету. Розрізняють два підходи до інтерпретації мережної залежності: у рамках першого підходу пристрасть до Мережі розглядається як соціальне явище, феномен масової культури, коли людина, яка працює в Мережі, одержує "задоволення від спілкування" (communication pleasure); з погляду другого, альтернативного підходу — Інтернет - залежність трактується як хвороба, як результат впливу інформаційних технологій на людську свідомість, що виявляється в особливій пристрасті до Мережі, коли людина так чи інакше страждає від такої залежності, але не може без сторонньої допомоги припинити спілкування подібного роду чи адекватно відрегулювати його [1].

Деякі прихильники даного підходу вважають, що мережна залежність виробляється порівняно швидко (у 25% пацієнтів IAD виникла за півроку активного життя в Мережі, 58% стали адиктами протягом другого півріччя, лише 17% респондентів впали в залежність через рік і більш). Вважається, що адикти, як правило, мають високий рівень абстрактного мислення, вони явні індивідуалісти, люди вперті, з тенденціями до конформізму і схильністю до депресії. Середній вік пацієнтів 33 роки. Серед них близько 70 % чоловіків.

Розрізняють такі різновиди IAD:

- залежність від сексуальних застосувань Інтернету;
- залежність від соціальних контактів у чатах і по e-mail;
- залежність від можливості грати на біржі, брати участь в аукціонах, робити покупки в електронних магазинах і т.д. [5, С.223].

Існують і інші обставини, що змушують нас усерйоз говорити про ситуації, зв'язані з небезпеками нетоманії. Інтернет встановлює прямий, безпосередній зв'язок з іншою особистістю, а сила навіяння людини, яка оперує в Інтернеті, набагато вище, ніж у випадках маніпуляції за допомогою газети, радіо чи телевізійного образу. Тому багато чого залежить від того, наскільки людина піддана впливу.

Потенційні кандидати у нетомани - це люди, які не знаходять себе в тих умовах і тих заняттях, що вони вибрали чи на які їх штовхнула доля. Звичайно це тип людини, яка не має стійкого почуття емпатії - тобто розуміння іншої людини, взаємодії з іншою особистістю. У результаті його мозок недоодрержує ті необхідні організму речовини, що виділяються при міжособистісних контактах. Будь-яке спілкування для них досить складно. Якась замкнутість, внутрішня холодність нерідко робить їх чужими навіть у власній родині. Чи вони самі відчувають свою родину як деяке далеке утворення.

Небезпеці впадання в нетоманію піддані також люди з ускладненими психічними реакціями, з подавленим настроєм. Депресії на момент відходу в Інтернет у людини може і не бути, але неодмінно є якась вада функціонування щиросердечних і емоційних механізмів, порушення їх психічної і біохімічної сторін. У тих випадках, коли виникають важкі життєві ситуації, які ніяк не стимулюють інтерес до повсякденної діяльності і спілкування, людина й іде в Інтернет - де штучні умови, свої, ірреальні правила гри, своя, ігрова стимуляція ведуть від реального світу, компенсують відсутнє в емоційній сфері, дають полегшення, "почуття безпеки" [9, С.96]. Але чим більш відрив від реальності, тим більш для людини небезпека "з'їхати" із зони емоційної рівноваги. Емоційна пригніченість у процесі "лікування" Інтернетом лише збільшується, і в підсумку це неминуче веде до депресивних наслідків.

Щоб перебороти депресію, необхідно спочатку "розлучити" людину і комп'ютер. Але віддалити людину від комп'ютера, а комп'ютер від людини — сьогодні важка задача, особливо якщо говорити не про конкретну ситуацію, а про людство в цілому.

Захопленість людства Інтернетом настільки велика, що можна затверджувати: зараз відбувається процес зрощування реального і віртуального світів у деякий єдиний світ. Але Інтернет при всіх його надзвичайних можливостях, у принципі, - лише величезне інформаційне поле, додаток до реального світу, але не він сам.

Сучасне інформаційне суспільство існує не в "реальності", а в просторах засобів масової комунікації. Павутина Інтернету стала сама по собі засобом зміни стану свідомості. Але необхідно пам'ятати, що віртуальність - це не штучна реальність, а відсутність розподілу реальностей на справжні й ілюзорні.

Віртуальний світ має не тільки негативні сторони. Позитивний початок Інтернету - здатність зв'язувати людей, устанавлювати між ними необхідні контакти (ділові й особистісні). Іноді Інтернет відіграє роль шлюбного агентства - випадки щасливих шлюбів відомі і численні.

Не можна відкидати і той факт, що комп'ютер може сприяти гуманізації суспільства. Вищий прояв реального гуманізму - це турбота про людей з фізичними чи психічними недоліками. В останні роки було створено різні спеціалізовані види інформаційної технології, що дозволяє в значній мірі компенсувати ці недоліки мільйонам людей, які страждають утратою зору, слуху, захворюваннями опорно-рухового апарата. Усе це дало їм можливість працювати, будучи прив'язаним до будинку. Нові технології надають усім людям рівні можливості в знаходженні повноцінного середовища мешкання, діяльності і спілкування.

В основі спілкування повинно бути "засвоєння етичних норм поведінки в суспільстві" [6, С.105]. Негативним явищем, зв'язаним з користуванням Інтернету, можна успішно протистояти за допомогою мережного етикету (нетикету). Це нова "галузь" етикету, зв'язана з необхідністю і потребою моральної оцінки Інтернет-технологій і розробки рекомендацій з їхнього використання. З'являється нетикет на основі класичної етики, належить до розділу прикладної етики і виступає як спосіб нормативної регуляції поведінки і спілкування в Інтернеті: містить у собі заборону пропаганди наркотиків, насильства, розміщення матеріалів порнографічної, нацистської спрямованості. Правила нетикету носять рекомендаційний характер і не регламентують конкретні міри покарання за ту чи іншу моральну провину. Внутрішнім гарантом користувача Інтернету, як і в етиці взагалі, виступає совість, а зовнішнім - суспільна думка. Всі інші категорії класичної етики (добро і зло, борг і чеснота, совість і честь, достоїнство і шляхетність, справедливість і відповідальність) зберігають свою загальнолюдську значимість в Інтернеті, орієнтуючи користувачів на відкритий діалог, толерантність і взаємоповагу [1, С.245].

Разом з тим інформаційне співтовариство, з огляду на специфіку зовсім нової сфери - Мережі, що забезпечує впровадження нових інформаційних і комунікаційних технологій, формує і власні принципи мережного етикету. Наприклад, принцип особистої волі (іноді його називають принципом анархії), відповідно до якого кожен користувач Інтернету вільний робити все, що йому буде завгодно, якщо це не шкодить іншим членам суспільства. Цей принцип цілком погодиться з "золотим правилом моральності". Як принцип мережного етикету називають також принцип здорового консерватизму, що передбачає дбайливе відношення мережного співтовариства до вже досягнутих знань, дотримання вимоги наступності. Поряд з цим вказується і на принцип самозбереження мережного співтовариства, яке повинне берегти і захищати своє середовище мешкання - мережу, забезпечуючи її стійкість, адекватно використовуючи механізми зворотного зв'язку. Мережний етикет накладає визначену відповідальність на кожного члена співтовариства, який одержує і представляє в Інтернеті власну інформацію.

Сьогодні необхідно знайти розумний баланс між інформаційними технологіями і цінностями гуманізму, оскільки в суспільстві все виразніше відчувається потреба переходу від "кількісного ідеалу" епохи масового споживання до розуміння "якості життя" як головної загальнолюдської цінності. Тому і встає питання про формування нових підходів до поняття комп'ютерної цивілізації, її цілей і морально-ціннісного змісту.

Література

1. Виртуальная реальность. - М., 1997.
2. Волченко В.Н. Миропонимание: Наука, философия и экоэтика XXI века. – М., 2001.
3. Ильяшева И. Я. Культура общения: Опыт философско-методологического анализа. - Воронеж, 1989.
4. Крутов Н.Н., Крутова О.Н. Человек среди людей.- М., 1989.
5. Мишаткина Т. В., Яскевич Я. С. Феномен общения в философии и культуре XX века.- Мн., 2000.
6. Ночевник М.Н. Человеческое общение. – М., 1988.
7. Паламарь А.О. Мудрость общения. - М., 1990.
8. Потылико Г. И. Этико-психологические основы общения. - М., 1988.
9. Травин А. Виртуальная коммуникация как синтез устной и письменной речи// Мир Internet.- 1999. - №7-8. – С.94 -96.
10. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. – М., 1998.