

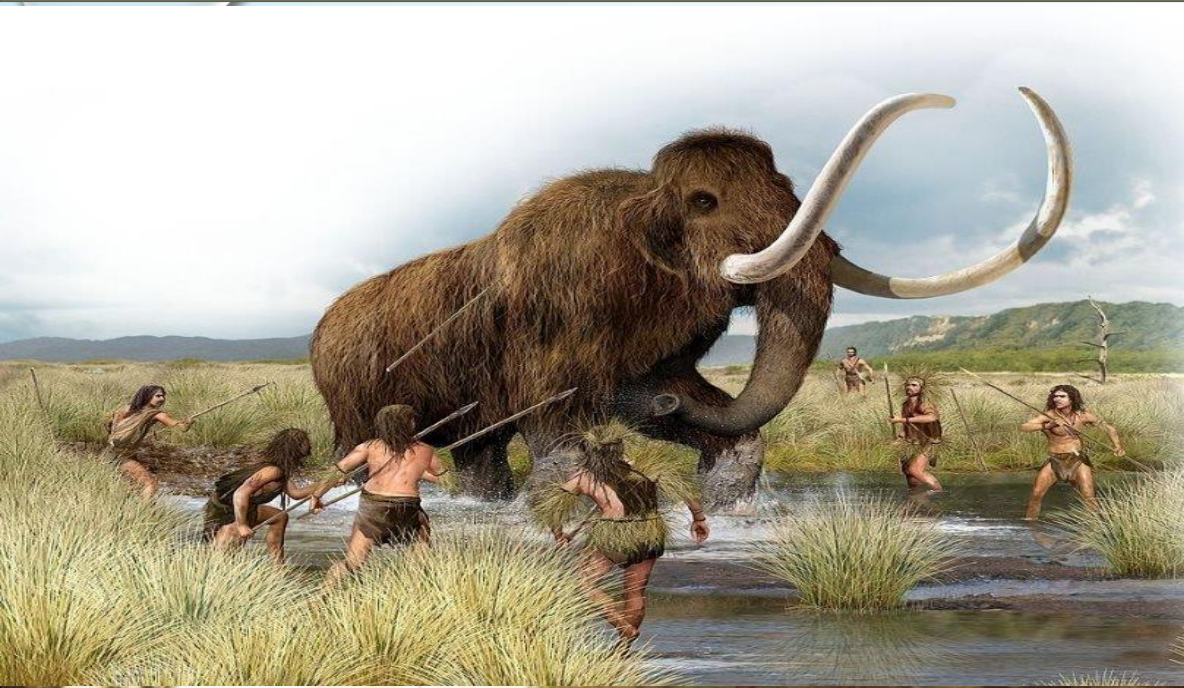
Тема: Моральные дилеммы цифровой эпохи



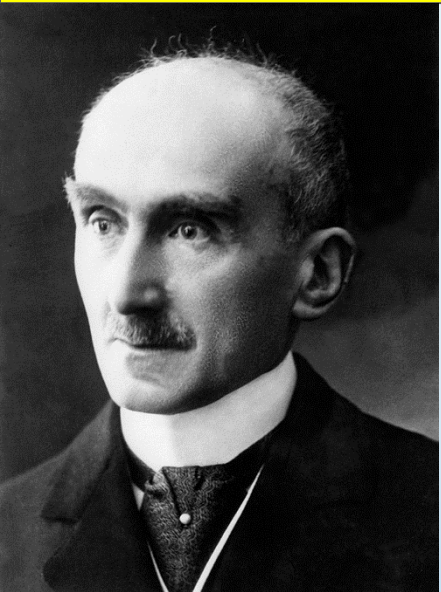
Организация коллективного поведения животных



Сфера этического: значение и происхождение



Открытая и закрытая мораль



Анри Бергсон
(1859-1941)

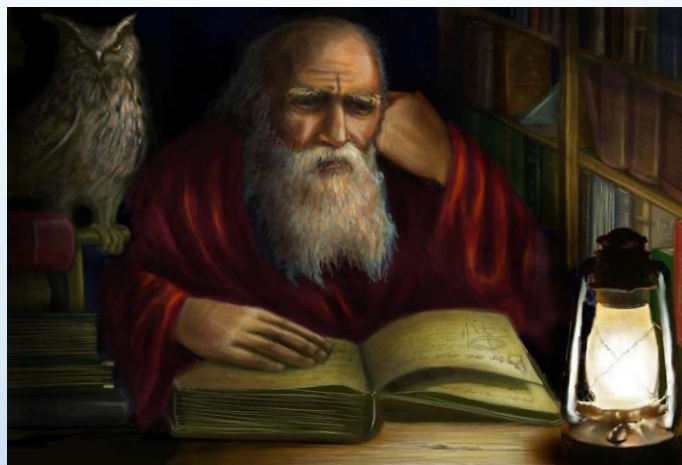
Бергсон выделяет два типа обществ, два типа социальной организации, соотнося их с двумя типами морали: статической и динамической. Статическая мораль, по Бергсону, это - система привычек, устойчивых стереотипов социального инстинктоподобного поведения, доведённых до механического автоматизма навыков общения, жёстко заданных и неизменных во времени ритуалов и норм, изначально безличностных, но авторитарно поддерживаемых во имя сохранения общественной дисциплины и иерархически субординированного управляемого порядка. Закрытое общество, в котором доминирует статическая мораль, - это общество находящееся в эволюционном тупике, оно существует только во имя самосохранения себя самого, во имя сохранения своей полной самотождественности, абсолютного гомеостаза. Согласно Бергсону, открытое общество - это общество, в культуре которого возникает и получает свое естественное развитие динамическая мораль. Первичным источником динамической морали служит интуитивно-эмпатический опыт внутреннего переживания экзистенциального духовного порыва, порождающего религиозно-мистическое чувство сопричастности с мировым целым, чувство мировой гармонии... В динамической морали воплощаются принципы человеческой свободы, любви, креативности, длительности, воплощается первичная интуиция жизненного порыва. В отличие от статической деперсонифицированной морали традиционного общества, динамической мораль, по Бергсону, существенно личностна. Она реализуется в обществе в той мере, в какой она воплощается в его конкретных «харизматических» личностях, становящихся носителями высоких моральных образцов, высокой жизненной мудрости, идеалов справедливости, любви и милосердия, а также в зависимости от того, в какой мере члены этого общества способны свободно, на самом глубинном уровне своих жизненных ориентаций воспринять и взрастить в себе эти образцы и идеалы не в качестве навязанных извне, а как пережитые ими самими.

Возможно ли
открытое
общество и
открытая мораль?



Этика, мораль, нравственность

Нравственность — это внутренняя система регуляции человеческого поведения на основании должного.



Этика — это теория морали и нравственности.

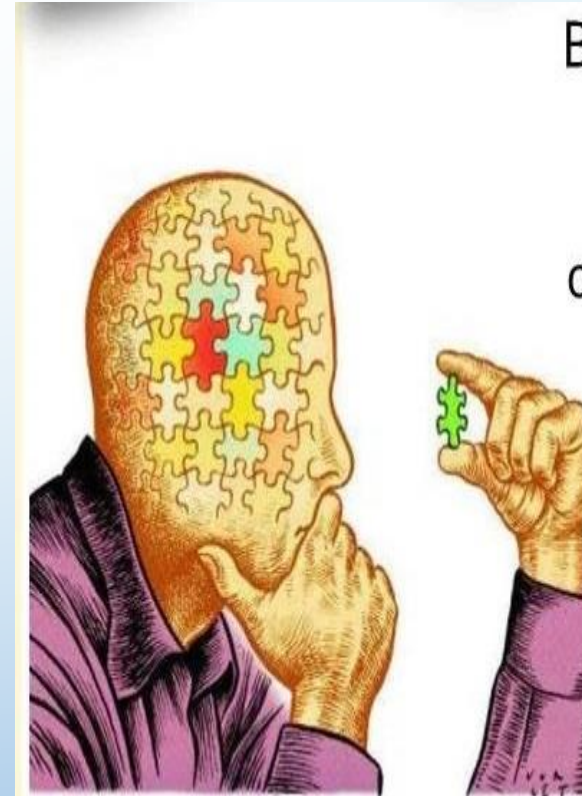
Мораль — это внешняя система регуляции человеческого поведения на основании должного.



Способы обоснования морали: обращение к трансцендентному

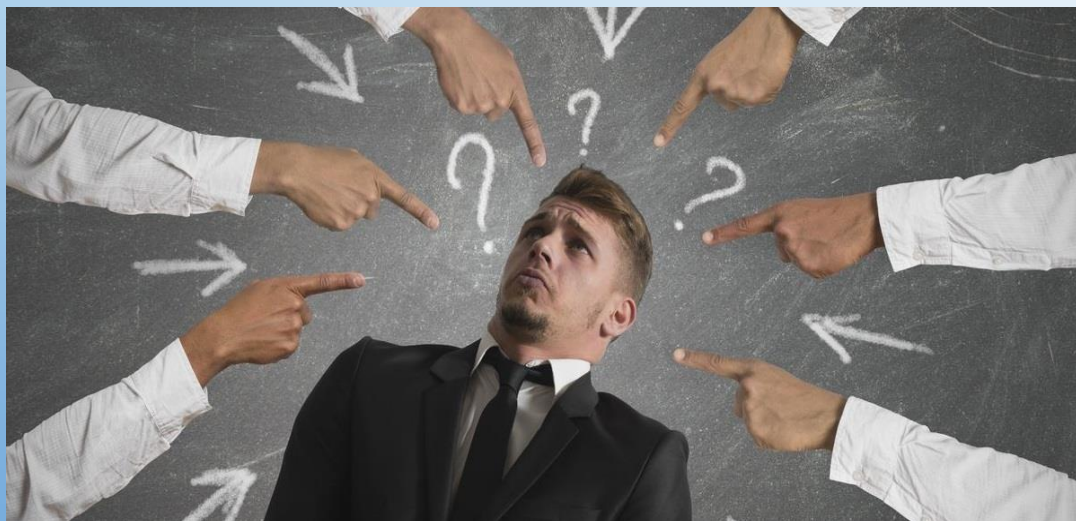


Способы обоснования морали: обращение к природе



В природе всё гармонично
и совершенно.
Хаос в нашей голове -
от нашего несоответствия
законам Природы.

Способы обоснования морали: обращение к обществу



Способы обоснования морали: рациональные принципы

Гедонизм — учение, согласно которому удовольствие является высшим благом и смыслом жизни, единственной терминальной ценностью (тогда как все остальные ценности являются инструментальными, то есть средствами достижения удовольствия).

Перфекционизм - этическое учение, в основе которого лежит представление, что в достижении некоего идеала посредством личного совершенствования состоит конечная цель человека.

Эвдемонизм — этическое учение, признающее критерием нравственности и основой поведения человека его стремление к достижению счастья.

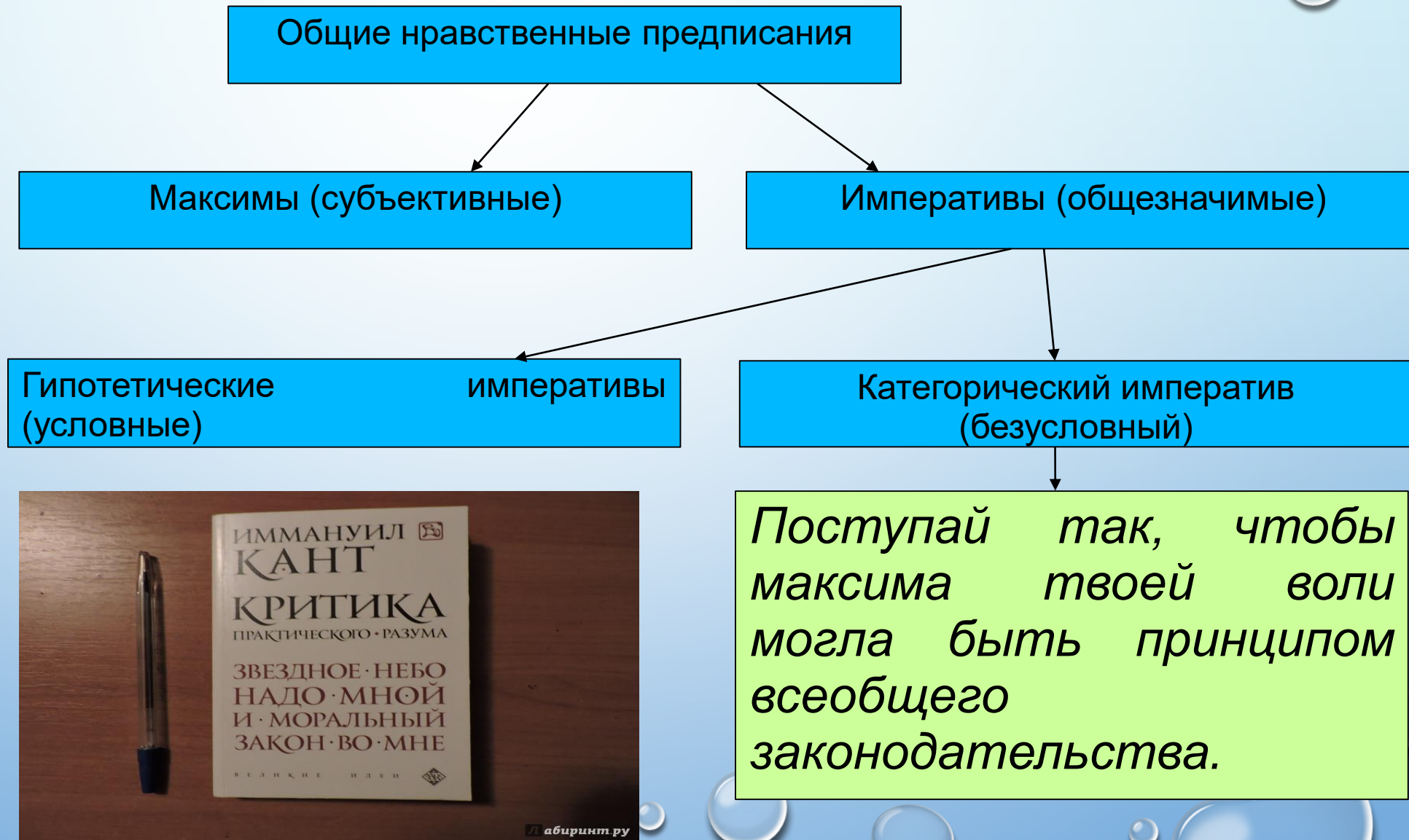
Утилитаритаризм — этическое учение, согласно которому моральная ценность поведения или поступка определяется его полезностью. Под полезностью поступка подразумевается интегральное удовольствие или счастье, полученное всеми затрагиваемыми сторонами за время действия последствий поступка.

Прагматизм - этическое учение, в основе которого лежит представление, что в получении максимальной пользы состоит конечная цель человека.

И. Кант и обоснование морали



Иммануил Кант
(1724-1804)



Этический релятивизм

Этический релятивизм — принцип, согласно которому не существует абсолютного добра и зла; отрицание обязательных нравственных норм и объективного критерия нравственности.

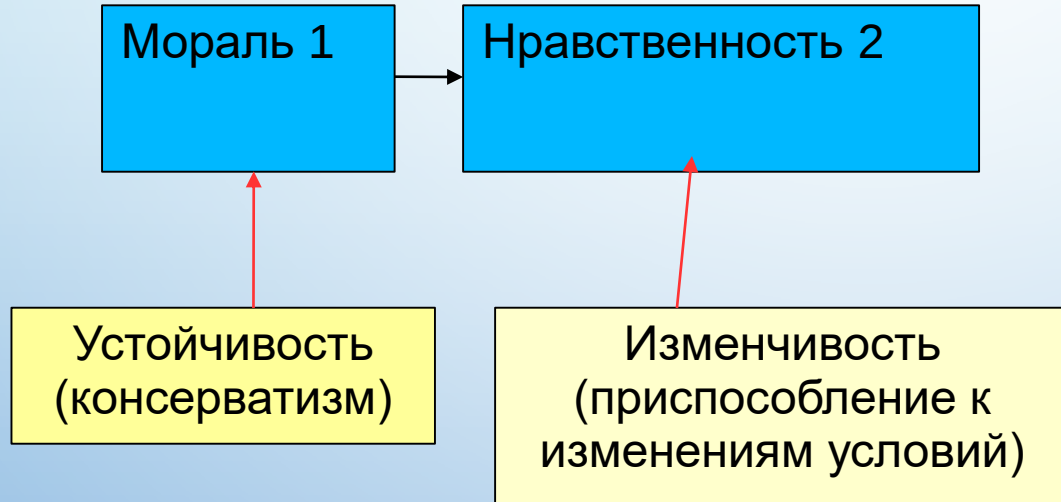
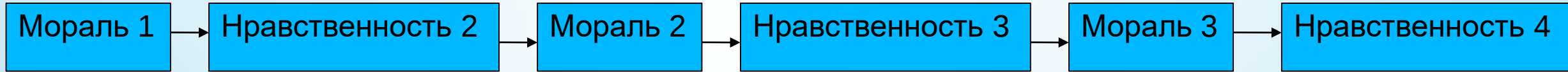


Клод Клакхон
(1905-1960)

«Некоторые боятся, что принцип культурной относительности ослабит мораль. «Если бугабуга делают это, почему не можем мы? В конце концов, все относительно». Но культурная относительность как раз не означает этого. Принцип культурной относительности не означает того, что факт разрешенности некоего поведения в каком-то первобытном племени дает интеллектуальное оправдание этого поведения во всех группах. Напротив, культурная относительность означает, что приемлемость любого негативного или позитивного обычая должна оцениваться в соответствии с тем, как эта традиция соответствует другим традициям группы» (Клакхон К. **Зеркало для человека. Введение в антропологию.**

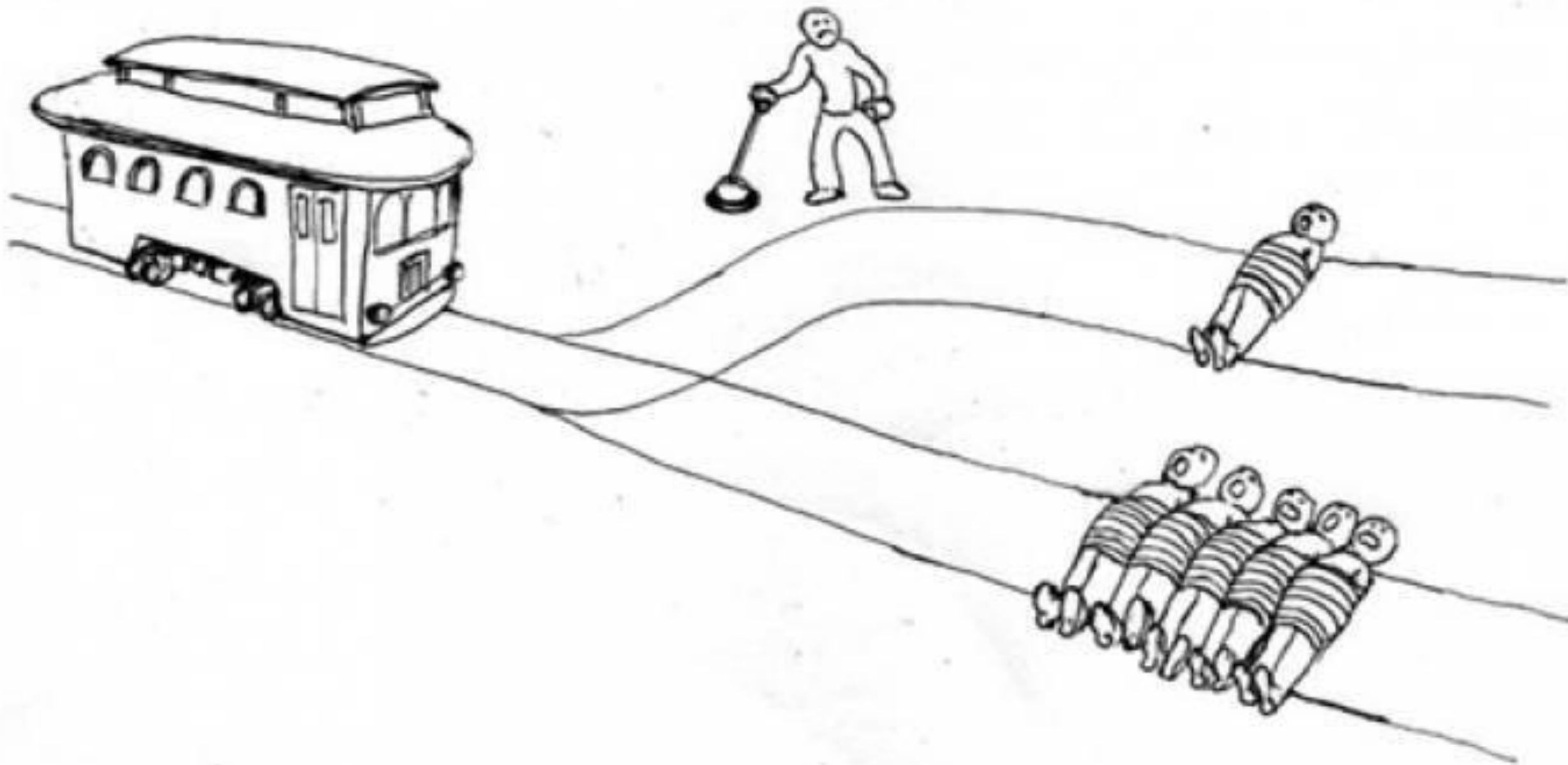
Чем отличаются этический и культурный релятивизм?

Взаимосвязь нравственности и морали

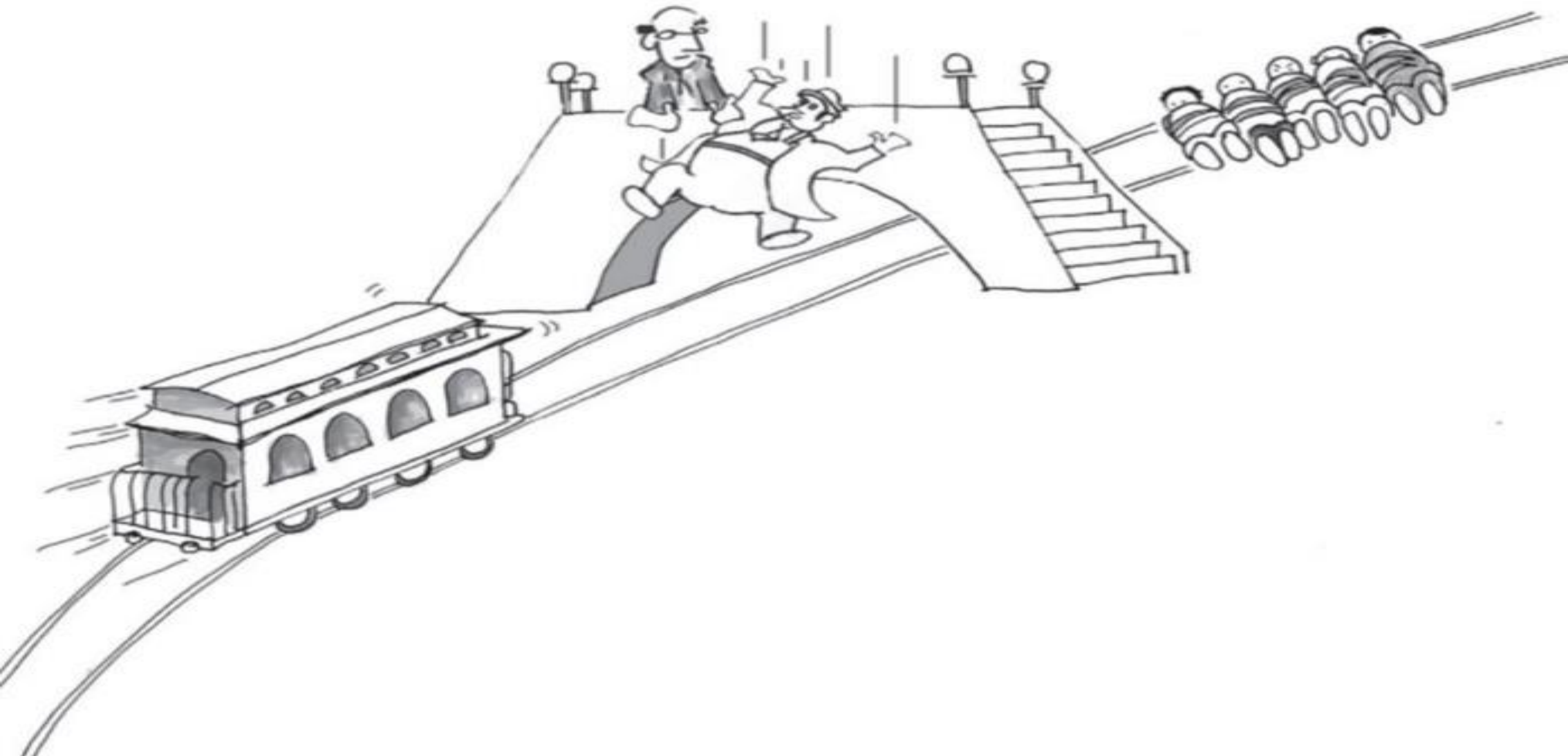


Изменения всегда происходят в индивиде, а не в социуме

Вагонеткалогия (эпизод 1)



Вагонеткалогия (эпизод 2)

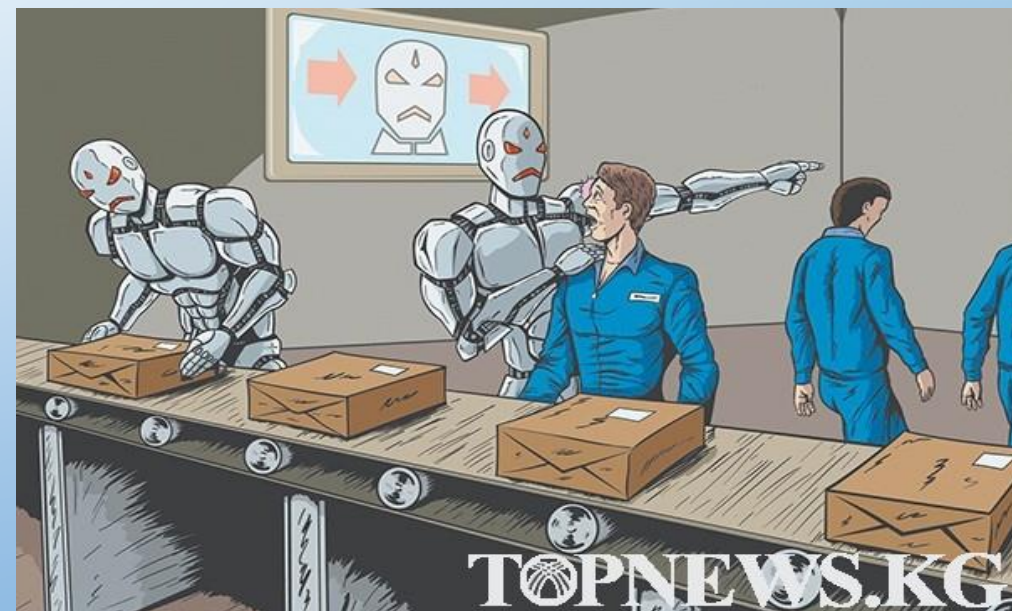


О дивный новый мир!

Конец работы или техника определяет развитие общества



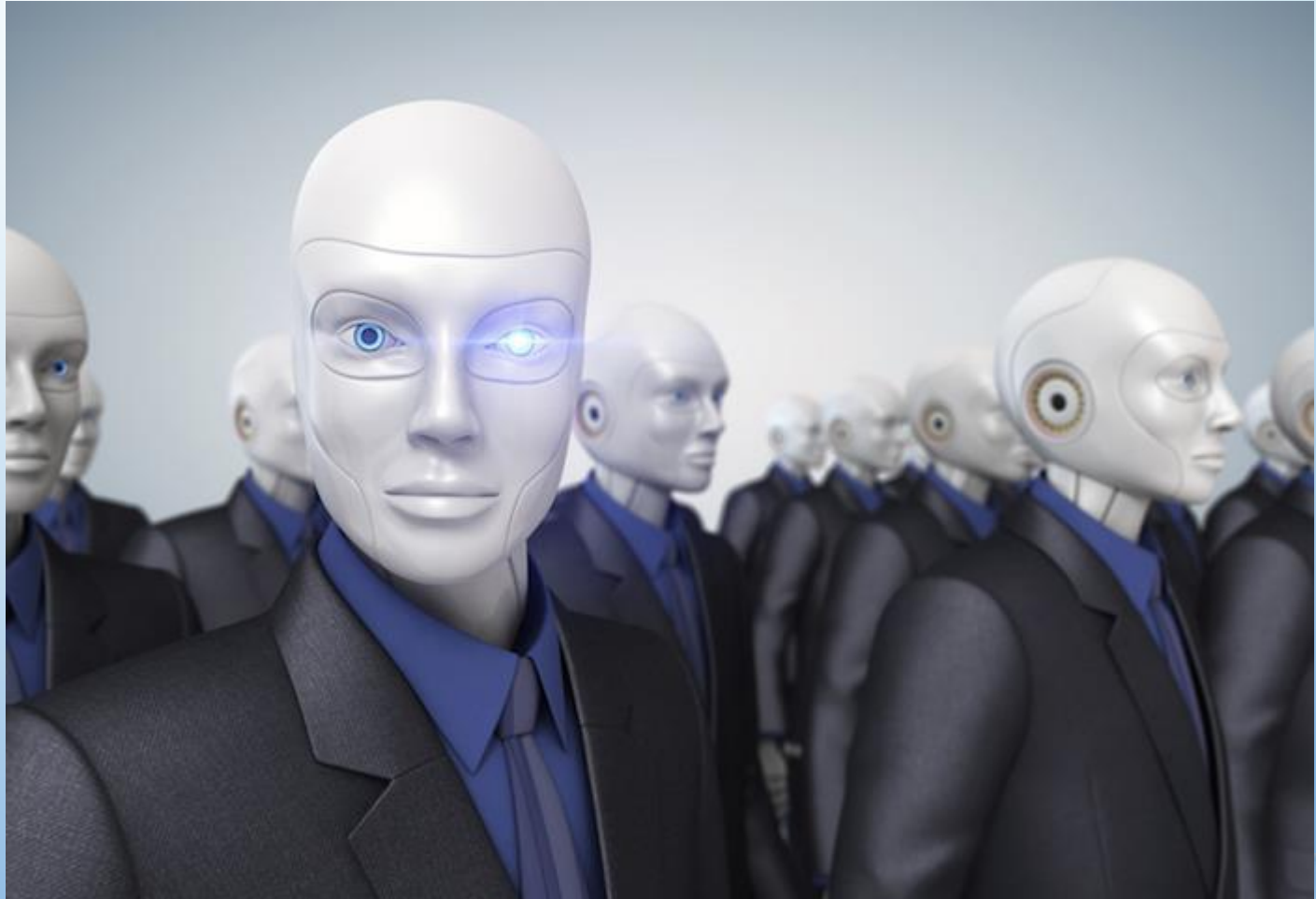
- 1992 г. – книга Джерими Рифкина «Конец Работе»
- Маркс был прав!
- Производительность растёт, а занятость падает
- 2025 г. – 2 % занятого населения, обеспечивающего всех





Труд физический и интеллектуальный

- Создаваемое техническим прогрессом некоторое число новых рабочих мест неизмеримо меньше того количества, которое ликвидируется тем же процессом третьей промышленной революции.
- Упадок сельского хозяйства: биотехнологии против фермеров
- Синие воротники (производственный рабочий класс) и белый воротники (офисные рабочие) тоже не нужны
- «Роботы» посягают на образование и искусство





Безлюдное производство и рост населения

Что делать?

- Человек вытесняется из экономических процессов
- Останется ли он участником политических?
- Критическое большинство могут оказаться «новыми луддитами»
- Или мы поменяем правила игры?



Право на труд или Право на лень?



Мир, создающий под себя игрока



Ян Богост: видеоигры – сложный, комплексный объект, «бардак».

Видеоигры это:

- правила (ведь без правил нет игр).
- нарративы (ведь даже правила производят особого рода месседж).
- игроки, взаимодействующие с игровыми мирами (ведь игры не существуют сами по себе).
- особая форма интерактивного цифрового искусства, и программы, написанные на языке цифрового кода, лишь на уровне репрезентации выглядящие как яркие красочные миры, и игровые платформы, без которых видеоигры вообще не могли бы существовать.
- игровая индустрия, это рынки, это скандалы и сенсации в прессе, это игровые сообщества, это то влияние, которое видеоигры оказывают на другие сферы культуры.

Видеоигры – это всегда что-то ещё.

Онтологическая модель видеоигры



- первая онтологическая модель отсылает к метафизическим системам типа парменидовской (все, что нас окружает, неподлинно, подлинным же является лишь само бытие — единое, неделимое, вечное, нерушимое),
- вторая — к метафизическим системам в духе неоплатонизма (хотя в подлинном смысле есть только Единое, Ум и Душа также существуют, пускай и только благодаря их причастности Единому, эманациями которого они являются),
- третья — к критической философии Канта (мы можем знать реальность лишь в той мере, в какой она нам дана, но ничего не знаем и не можем знать о том, какой она является на самом деле,
- четвёртая же — к плоской онтологии Хармана, Брайнта, Мортонa и самого Богоста (нет никакой иерархии).

«Конец воображения»



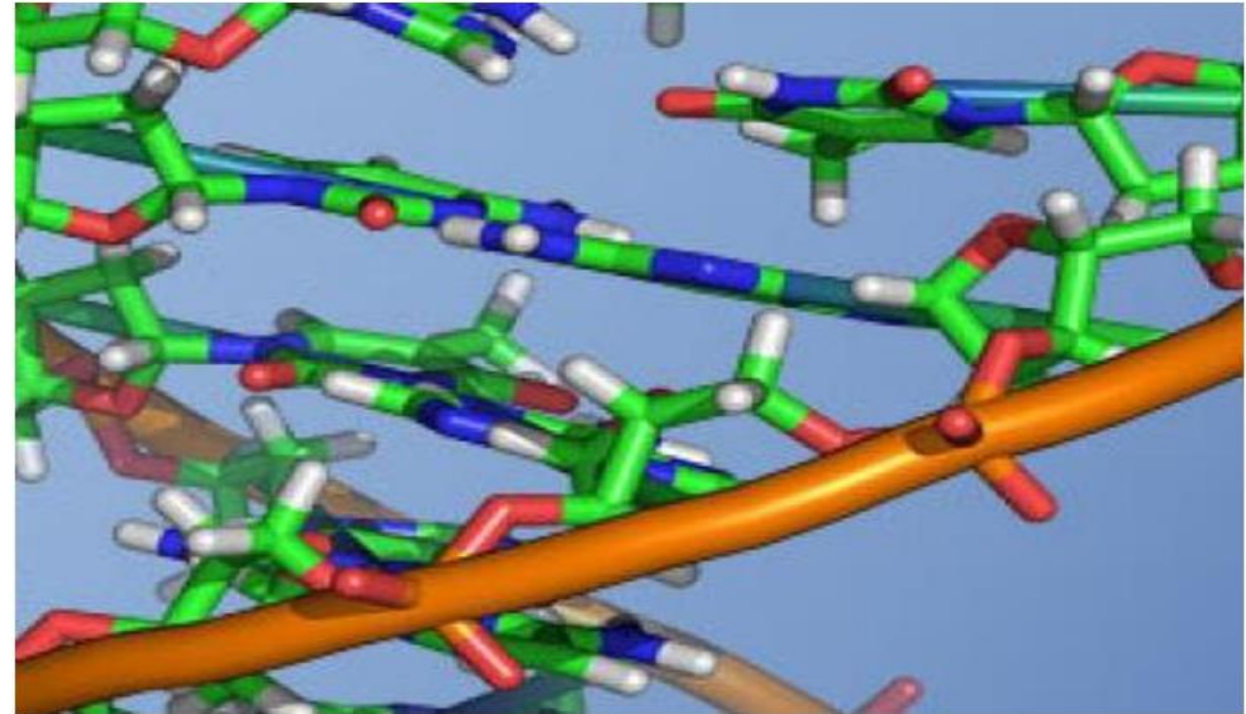
Геймер – тот, кто любит играть и одновременно тот, кто любит на это смотреть. Видеоигры забрали у геймера воображение (т. к. это «горячие медиа»), но возможно, разгрузили психику для чего-то ещё.

Новый риторический уровень – убеждение через игру (напр., игра «12 сентября»). «Процедурная риторика». Сначала кажется, что просто нужно убивать террористов (чёрные одежды и автомат). Потом ты понимаешь, что, нажимая на гашетку, разрушаешь квартал и убиваешь мирных жителей (по-другому выстрелить нельзя). Потом мирного жителя оплакивают, отходят от убитого – и синие одежды становятся чёрными. Мораль: я тот, кто своими действиями порождает терроризм.



Кейс: группа учёных «...и все игроки “Fold.it”»

Геймизация досуга, образования, производства и даже науки (геймизация — использование игровых технологий вне рамки самой игры). **Фолдит** — онлайн-головоломка о фолдинге белка. Игра является частью исследовательского проекта и разработана в Вашингтонском университете. Предмет игры — наилучшим образом свернуть структуру выбранных протеинов; лучшие пользовательские решения анализируются учёными, которые могут с их помощью найти решение реальных научных проблем, связанных с поиском вакцин и биологическими инновациями.



Самые очевидные издержки



Виртуальный мир «сделан», а не существует. В обычной игре (например, дворовой) возможен консенсус между игроками, в виртуальной общественный договор и законы физической реальности – одно и то же. «Ты понимаешь ровно настолько, насколько ты не умираешь».

Сомнительность авторства в «гражданской науке» (расшифровка цепей аминокислот: кто же автор открытия?). Сомнительность пользы мифологического переживания времени (вечное «сейчас»: мгновенные информационные процессы, которые больше не знают временного дифференциала между действием и реакцией). Экстремальная вариабельность (к миру невозможно привыкнуть).

Интернет: рождение новой формы общности - общение в электронных Сетях



**На 2 0 процентов всех узлов приходится 8 0 процентов
всех линков.**

**Популярность сегодня - это когда на вас дают много
ссылок. Сегодня все могут показать себя в сети, но
лишь немногие будут замечены.**

**Если на мою вебстраницу нет ссылок, я практически
не существую в сети**

Н.Больц. Азбука медиа

Феномен троллинга



В 1996 году Джудит Донат опубликовала одну из первых работ, посвященных троллю как персонажу, который активно взаимодействует с любыми другими пользователями Сети. С этого момента мы можем говорить о традиции изучения этого феномена.



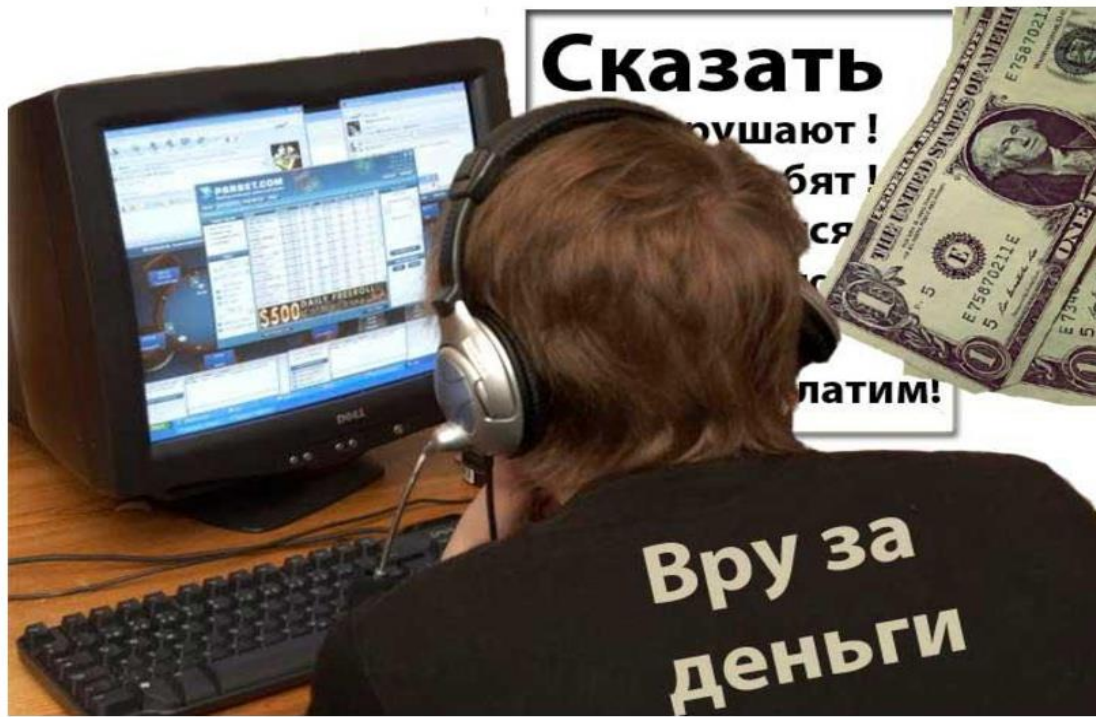
Троль - фигура, нарушающая этику взаимодействия онлайн, принятые правила речи, правила коммуникации. Это персонаж, который провокативно действует, оскорбляет.

Тролли — это повседневные садисты. Это люди, которые будто имеют офлайн привычку к унижению, к производству хамских высказываний.

Из-за того, что онлайн-система принципиально открыта и свободна для коммуникации, там сложно получить физический фидбэк.

Грубо говоря, ничего тебе не будет за то, что ты там себя хамски ведешь, поэтому тролли реализуют там свою привычку к оскорблению другого.

О.Мороз. Феномен троллинга



Жертвами троллинга становятся только те, кого угнетают, кто подвергается прессингу также за пределами Сети.

- ❖ троллинг гендерно окрашен: мужчины и женщины по-разному производят высказывания оскорбительного характера и по-разному на них реагируют
- ❖ тролли выбирают в качестве потенциальных жертв представителей тех сообществ и групп, которые в культуре воспринимаются как незащищенные (женщины, подростки или инокультурные, ионациональные группы)



Хейтерство



Внутри троллинга как явления есть особый феномен - хейтерство

Хейтеры - это люди, которые критикуют вас иррационально, и те, которые критикуют вас, не зная вас самих.

Haters gonna hate

С теми, кто вас не знает, но специально находит, для того чтобы высказать вам, как вы неправы, как вы ужасны и зачем вообще живете на этом свете, — с ними коммуникация должна осуществляться по принципу пресечения любых попыток оскорбить вас

Тролли и хейтеры цепляются за тех, кто достоин внимания, кто производит интересный контент

К категории троллей и хейтеров потенциально принадлежит каждый из нас



ИТОГИ

Медиафилософия - это осмысление медиа как особой реальности, «стихии» современного человека, изучение связи медиа с чувственностью, восприятием, телесностью человека

«Привычные философские понятия получают сегодня приставку медиа: медиасубъект, медиареальность, медиасфера и т. д.

Философская рефлексия медиа должна быть направлена, главным образом, на осмысление существования медиа внутри нас, то есть того, как они определяют наши желания и стратегии поведения, чувственность, как они задают конструкцию взгляда» В. В. Савчук



Есть вопросы?

Выражаю благодарность своим коллегам, у которых я позаимствовал отмеченные звездочкой слайды этой презентации: Т. Ф. Гусаковой, О. В. Павловской, И. Н. Пупышевой.



Спасибо за внимание

И творческих Вам успехов!