

Культура в информационном обществе

ИНФОРМАЦИОННАЯ ЭТИКА В УСЛОВИЯХ РАЗВИТИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ КУЛЬТУРЫ

Статья рекомендована к публикации членом редакционного совета И.Ю. Алексеевой 20.09.2020.

Баева Людмила Владимировна

*Доктор философских наук, профессор
Астраханский государственный университет
г. Астрахань, Российская Федерация
baevaludmila@mail.ru*

Аннотация

По мере развития электронной культуры и ее форм, возникновения новых каналов коммуникации и цифровизации социальных институтов этические проблемы становятся все более актуальными. В статье исследованы факторы и контексты, которые оказывают наибольшее влияние на формирование и особенности этики электронной среды. Представлен краткий исторический обзор формирования проблематики информационной этики, дана ее характеристика. Дана систематизация основных подходов к трактовке электронной культуры и ее природы, показаны достоинства экзистенциально-аксиологического подхода, его возможности в изучении проблем цифровой коммуникации. Выявлены особенности формирования информационной этики в условиях электронной культуры, связанные с высоким уровнем либерализма, утилитаризма, а также антиномичности в решении проблемы свободы и безопасности в цифровой среде. Раскрыты некоторые этические проблемы виртуальной коммуникации в система «человек-человек» и «человек-ИИ», систематизированы основные риски в этой сфере.

Ключевые слова

электронная культура, этика, безопасность, либерализм, утилитаризм

Введение

Формирование моральных норм в этой сфере происходит в эпоху, которая характеризуется предельным за всю историю человечества плюрализмом и релятивизмом в этико-аксиологической сфере. Это накладывает отпечаток и на этику информационного пространства, которая, как становится очевидно, не может быть организована из единого источника, быть принята единообразно всеми членами информационного общества, стать полным аналогом этики реального мира.

Как объект исследования, этика электронной культуры сегодня – это важнейшая сфера современной прикладной философии, который становится областью обсуждения широких вопросов техноэтики, кибер-этики, этики искусственного интеллекта, Интернета вещей и др.

Информационная этика призвана регулировать отношения и взаимодействия в условиях развивающейся по многообразным направлениям электронной культуры, где реальная сфера все больше срастается с информационными ресурсами. Появление новых объектов и явлений цифрового мира и виртуализация традиционных отношений и процессов вызывают множество нормативных затруднений и проблем, от цифрового неравенства, ответственности за недостоверную информацию до доверия к ИИ в медицине, образовании, юридической практике и т.д.

Неравномерность развития информационного общества в различных странах объясняет уровень развития информационной культуры и этики. В России, где цифровые трансформации начались с некоторым отставанием от лидирующих стран, формирование этических норм и

© Баева Л.В., 2020. Производство и хостинг журнала «Информационное общество» осуществляется Институтом развития информационного общества.

Данная статья распространяется на условиях международной лицензии Creative Commons «Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях» Всемирная 4.0 (Creative Commons Attribution – NonCommercial - ShareAlike 4.0 International; CC BY-NC-SA 4.0). См. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.ru>

кодексов гражданского цифрового сообщества во многом находится на начальном этапе становления. К этому времени мировое сообщество выработало ряд основополагающих документов, принятых ООН, ЮНЕСКО, МСЭ для формирования основ этики информационного общества, в ведущих университетах читаются курсы по информационной (цифровой) этике и культуре. Очевидно, что российское общество также подошло к осознанию этого необходимого этапа развития цифровой технологической трансформации социума и его сфер жизнедеятельности.

1 Обзор литературы

Развития информационной этики началось по мере развития теорий информационного общества. Однако еще задолго до Д. Белла и Й. Масуды о этике в новой коммуникативной среде размышлял Н. Винер, создатель теории информации и первой философии киберсистем. В работах «Кибернетика», «Человек использует человека», «Бог и глиняный робот» Винер обращается к вопросам влияния компьютеризации общества на социальные и этические проблемы, в том числе рассматривает влияние кибертехнологий на безработицу, религию, безопасность, инвалидов, дистанционное управление, этику искусственного интеллекта, роботов и т.д. [1-3]. Роль Н. Винера в создании информационной этики оценивается как первостепенная. Так в Стэнфордской философской энциклопедии отмечается: «Создавая основу для информационной этики, Винер разработал кибернетический взгляд на природу и общество человека, что привело его к этически убедительному изложению цели человеческой жизни. Исходя из этого, он принял «великие принципы справедливости», которым, по его мнению, должны следовать все общества» [4]. По мнению Н. Винера для того, чтобы люди могли процветать, они должны быть свободны участвовать в творческих и гибких действиях и, таким образом, максимально использовать свой потенциал интеллектуальных существ, принимающих решения, отвечающих за свою собственную жизнь.

Еще в конце 1940-х годов Винер прогнозировал, что интеграция в общество недавно изобретенных вычислительных и информационных технологий приведет ко «второй промышленной революции», что повлияет на все сферы жизни и поставит человека перед лицом нового выбора для добра и зла. [1, с. 27]. Н. Винер разработал ряд принципов, которые, будучи значимыми в реальной жизни, будут определять этику в информационной коммуникации.

Принцип свободы требует свободы каждого человека развивать в своей свободе все меры человеческих возможностей, воплощенных в нем.

Принцип равенства требует равенства, при котором то, что справедливо только для А и В, остается только тогда, когда позиции А и В меняются местами.

Принцип доброжелательности требует доброй воли между человеком и человеком, которая не знает границ, кроме тех, которые существуют у самого человечества [1].

В своих поздних работах Н. Винер анализирует проблемы информационной этики и пытается их решить *путем адаптации новых явлений в информационной сфере к уже существующим этически приемлемым законам и нормам.*

В 1976 году, не будучи знакомым с работами Н. Винера, Уолтер Манер предложил термин «компьютерная этика» для обозначения новой области прикладной этики и философии. Он разработал «Стартовый курс» по компьютерной этике, который внедрил в качестве учебного для философов и программистов. Манер отметил, что компьютерная этика требует не только переноса традиционных норм и принципов морали в информационную среду, но и ставит новые проблемы: «мы пытаемся перенести моральную интуицию через мост, с аналогичного случая на нашу текущую ситуацию. Отсутствие эффективной аналогии заставляет нас открывать новые моральные ценности, формулировать новые моральные принципы, разрабатывать новую политику и находить новые способы осмыслить представленные нам вопросы [5, 152].

Значительный шаг в развитии информационной этики был связан с работой Джеймса Мура «Что такое компьютерная этика?» [6], где он размышлял о гибкости нового мира, порожденного компьютерами, позволяя людям делать то, чего они не могли сделать раньше. Мур связал развитие информационной этики с аксиологией и утверждением *основных человеческих ценностей.* Он относил к таковым *жизнь, здоровье, счастье, безопасность, ресурсы, возможности и знания* – ценности, который разделяются всеми и необходимы для выживания. Дж. Мур применил понятие «основные ценности» для изучения таких тем компьютерной этики, как конфиденциальность и безопасность [7].

В начале 1990-х Дональд Готтербарн предложил рассматривать компьютерную этику как *профессиональную этику*, посвященную разработке и продвижению стандартов надлежащей практики и кодексов поведения для специалистов по вычислительной технике [8]. Благодаря усилиям Готтербарна и его коллег были разработаны стандарты лицензирования для инженеров-программистов, кодексы этики для специалистов в области компьютерных практик [9].

С 1995 года формируется теория метафизической *информационной этики*, которую предложил и успешно разрабатывает в своих работах сегодня профессор Оксфорда итальянский философ Лучано Флориди. Он рассматривает все объекты как агенты информации, которые являются информационным объектом или процессом, а Вселенную - как единое целое, - «инфосферу» [10]. Объекты и процессы в инфосфере могут быть значительно повреждены или разрушены путем изменения их характерных структур данных. Такой ущерб или разрушение Флориди называет «энтропией», и это приводит к частичному «обнищанию инфосферы». В этом смысле энтропия – это – зло, которого следует избегать или минимизировать, и в связи с этим Флориди предлагает четыре «фундаментальных принципа»: энтропия не должна вызываться в инфосфере (нулевой закон); энтропия должна быть предотвращена в инфосфере; энтропия должна быть удалена из инфосферы; процветанию информационных объектов, а также всей инфосферы следует способствовать путем сохранения, культивирования и обогащения их свойств. Поскольку Флориди трактует и неживые объекты как информационные агенты, то его теория распространяется и на поведения роботов и иных «искусственных агентов», таких как софт-боты и киборги.

Важный вклад в развитие информационной этики был связан с созданием Рафаэлем Капулло Международного центра информационной этики в 1999 году и созданием им журнала «Международное обозрение информационной этики» в 2004 году. Р. Капулло относит к понятию информационной этики все, что касается воздействия цифровых технологий на общество и на окружающую среду в целом, а также решения этических проблем, связанных с функционированием онлайн-СМИ (этика цифровых СМИ) [11-13]. Ему принадлежит один из наиболее последовательных обзоров проблем информационной этики до 2010 года с указанием ее специфики в Китае, буддистских странах, экологических аспектах данной проблемы.

В России этические проблемы развития информационного социума исследовали Авдеев В. А. [14], Дедюлина М.А. [15], Коваль Е.В. [16], О.М. Манжуева [17], Филина О.А. [18], Отюцкий Г.П. [19] и др.

Эта тематика оказывается все более востребованной по мере усложнения технологий и их внедрения в социальную сферу и формирования электронной культуры.

1 Концептуализация понятия электронной культуры

Одним из важнейших явлений современного общества является становление электронной (online-, cyber-, digital-) культуры (e-culture). Ее исследование ведется уже на протяжении последних 20 лет, однако, концептуализация этого понятия еще продолжается. Очевидно, что электронная культура включает в себя феномены, порожденные применением информационных технологий, и также к ней могут быть отнесены разнообразные технические ресурсы, выступающие ее источниками.

Исследование сущности, форм электронной культуры, процессов влияния цифровизации на развитие различных социогуманитарных процессов и явлений социума в англоязычном дискурсе получила название Digital Humanities. В отечественной науке такая специализированная область еще не является самостоятельной, но постепенно привлекает все большее внимание ученых-гуманитариев.

Систематизация основных методологических подходов к пониманию электронной культур позволяет объединить следующим образом:

- технологический подход, утверждающий, что электронная культура возникает как продукт использования ИКТ ресурсов и представляет собой разнообразие феноменов творчества человека, связанных с их созданием, использованием и развитием [20]; основные направления исследования ЭК с этой позиции связаны с информационной безопасностью, информатизацией различных сфер жизни, менеджментом информации, информационной этикой и др.;
- культурно-архивный подход, с позиции которого, электронная культура выступает как продолжение реальной (неэлектронной) культуры, одна из форм сохранения культурного

- наследия и массовой культуры через цифровое копирование, архивирование, передачу пользователям цифровых аналогов культурных объектов [21]; все объекты культуры в этом контексте оказываются подлежащими цифровому архивированию и доступными всему информационному сообществу [22]; с позиции этого подхода, всю массовую культуру можно рассматривать как архив, из которого авторы и читатели могут перераспределять контент для своих собственных творений и потребностей [23];
- онтологический подход рассматривает электронную культуру как дополнение физической реальности, созданное с помощью цифровых технологий, не существующее вне ИКТ-ресурсов; созданная виртуальная форма реальности моделируется самим субъектом, в дальнейшем может существовать независимо ее создателя, обладает единством материального и идеального, реального и сверх-реального; электронная культура оказывается, по сути, новым агрегатным состоянием живой культуры, как инобытие, в гегелевской терминологии «свое-иное» состояние саморазвития мировой культуры [24];
 - коммуникационный подход связан с пониманием электронной культуры как включающей социальные явления и процессы, возникшие на основе интернет-коммуникации, такие как социальные сети, онлайн-сообщества, субкультуры, связанные с использованием информационных ресурсов, компьютерно-игровые сообщества и др.; важнейшими ее функциями являются глобальная удаленная коммуникация, как в интересах бизнеса, обучения, производства товаров и услуг, так и для рекреации, творчества, игры, создания сообществ, самопрезентации; в этом контексте электронная культура включает в себя и форму общения людей посредством компьютерных и мобильных систем, их ценности, принципы, принятые нормы, язык и др. [25];
 - стадийный подход является наиболее общим и рассматривает электронную культуру как стадию развития в истории культуры, соответствующей информационному этапу эволюции общества, признаками которой являются виртуальная форма выражения, глобальность, дигитальность, управляемость из различных источников, непрерывная генерация и передача информации и др.; ее появление связано с появлением мобильных и компьютерных систем, а будущее – с проектами киберчеловека, искусственного интеллекта, НБИКС-технологиями; электронная культура включает в себя многообразие феноменов информационного социума, таких как электронный бизнес, образование, медицина, СМИ, услуги, торговля, роботизированное производство, программируемые продукты, «умные» системы (дома, города, Интернет вещей) и др. [26];
 - медиа-лингвистический подход сформировался на основе идей М. Маклюэна о том, что медиа среда в условиях электронной культуры сама становится сообщением [27]; электронная культура с этих позиций выступает включающей в себя медиа, власть которых оказывается безусловной и при этом анархичной; на смену культуре печатного слова приходит акустическая и визуальная культура электронного медиа-масс-культура;
 - экзистенциально-аксиологический подход (разделяемый автором данной работы) к пониманию электронной культуры, который рассматривает ее как форму цифрового бытия человека в поисках решения им проблем своего существования (ограниченности телесностью, смертностью, одиночества, несвободы и др.).

В свою очередь мы рассматриваем электронную культуру не просто в качестве «окружающей среды» современного человека, но в качестве его экзистенции, где становится возможным продление его бытия, обретение новых форм свободы, виртуальной формы бессмертия, трансценденции к Другому. «Бытие-в-мире» цифровой, электронной культуры имеет свои ценностные основания и ориентиры, прежде всего связанные с предельной свободой выбора, который многократно умножается в цифровом универсуме. Этот тип культуры становится комплексом всех информационных феноменов, созданных человеком с помощью высоких технологий, которые призваны обеспечить его новые формы существования, - без жестких границ между внешним и внутренним, творчеством и потреблением, уникальным и программируемым. Бытие человека в электронной культуре выступает как некий синтез экзистенции («бытия в себе и для себя») и трансценденции (бытия с Другими и для Других). В условиях электронной культуры для человека по-новому открываются такие феномены и условия его существования как «контроль» и «свобода», «время» и «пространство», «существование» и «смерть», «одиночество» и «Другой», «объективация» и «субъективность» [28].

Основные направления изучения электронной культуры с позиции экзистенциально-аксиологического подхода направлены на исследование феномена свободы и несвободы в

цифровом социуме; деформацию границы реального и виртуального; специфики виртуальной коммуникации с цифровым аналогом Другого; анализ культурной, социальной и формирование цифровой и сетевой идентичностей; характеристику экзистенциальных состояний и переживаний в цифровой среде (одиночества, эскапизма, цифрового бегства от реальности и др.); изучение отношения к смерти (и бессмертию); анализ манипуляций поведением индивида в информационном пространстве (объективация); формирование новых зависимости от виртуальных объектов и процессов; оценку влияния НБИКС-революции на телесность, сознание, мировоззрение человека; разработку проблем экзистенциальной безопасности в цифровом социуме и вопросы информационной этики др.

Этико-аксиологические исследования феноменов электронной культуры, прежде всего, связаны с анализом рисков для существования человека процессов, связанных со смещением ценностных доминант, нормативно-коммуникационным кризисом, утратой приватности, индивидуальности в условиях информационной открытости и медиа контроля. Философский анализ общей динамики электронной культуры и проблем, связанных с развитием тех или иных ее элементов помогает системно воспринимать многообразие постоянно возникающих новых феноменов цифрового мира, давать их оценку с позиции выявления причинно-следственных, линейных и нелинейных связей и формирующихся новых направлений в науке, связанных с их изучением.

2 Информационная этика виртуальной коммуникации

Развитие этики в условиях формирования цифровой эпохи и электронной культуры привело к формированию информационной этики (инфоэтики, киберэтики и т.п.). Ее становление, как было отмечено выше, идет от Н. Винера к теоретикам информационного общества, медиафилософии и Digital Humanity. В России проблемы развития информационной этики, несмотря на свою актуальность, еще остаются малоизученными, отсутствует и их закрепление в этических Кодексах, действующих на национальном уровне.

Современное понятие *информационной этики* сегодня охватывает не только коммуникацию в условиях применения ИКТ, но и новые области отношений людей и «умных», кибер-систем в условиях информационного пространства. Информационную этику можно определить как область знания и систему норм, направленную на:

- 1) изучение и регулирование этических аспектов социальной жизни, связанных с внедрением ИКТ (защита авторских прав, киберугрозы и кибербезопасность, информационное равенство и гарантированность прав личности в доступе к информации, гендерные, социокультурные, социально-политические особенности развития информационного общества);
- 2) разработку и изучение этических принципов коммуникации в информационном обществе, создание на их основе этических Кодексов для информационного сообщества;
- 3) изучение этических аспектов развития электронных масс-медиа (электронных СМИ, Интернет, социальных сетей, электронных библиотек, виртуальных музеев и объектов сохранения культурного наследия);
- 4) изучение и регулирование морально-этических проблем развития (информационно-компьютерных (ИКТ) и нано-инфо-био-кибер-социо-(НБИКС)-технологий, в том числе киборгизации, искусственного интеллекта и др.);
- 5) изучение и регулирование отношений «человек-человек», «человек-компьютер», «человек-ИИ» в социально-значимых сферах (цифровое обучение, электронные услуги, электронное правительство и др.)

Специфика формирующейся сегодня информационной этики состоит в том, что она является развитием профессиональной этики, с одной стороны, и областью прикладной философии, с другой. В связи с этим в ней в ее тематике присутствует как теоретическая фундаментальность, так и уклон в профессиональную этику, в создание этических кодексов и руководств для пользователей и программистов. Как правило, область исследований по информационной этике оказывается междисциплинарной, касаясь как вопросов общей этики в информационном социуме, так и конкретных проблем этики СМИ, этики компьютерных игр, этики цифрового обучения и др. Информационная этика оказывается направленной на регулирование не только сферы отношений «человек-человек», но и отношений «человек-машина»

и «человек – ИИ». Это делает необходимым привлечение к ее разработке специалистов в области инженерно-технических и IT-наук, связанных с программированием поведения киберсистем, умных устройств и девайсов.

Важной чертой этики электронной культуры является ее направленность на достижение двух ценностей-целей, вступающих в противоречие друг с другом: **свободы и безопасности**. С одной стороны, инфоэтика изначально была ориентирована на решение проблем информационного неравенства, обеспечения доступом к ИКТ ресурсам все большего числа граждан, защиту из неприкосновенности, прав человека в информационном мире. С другой стороны, информационное общество столкнулось с проблемами киберугроз, кибератак, имеющих негативный и разрушительный потенциал для больших групп людей, общества в целом. Это привело к необходимости ограничений прав и свобод отдельных граждан на свободу в интернет-коммуникации, что выразилось в изменении законодательства (в РФ «закона Яровой»). С позиции утилитарной этики безопасность большинства ценнее свобод отдельных граждан. Дискуссии правозащитников по этому поводу продолжаются, однако, пока фактор киберугроз остается значительным, эти ограничения будут одним из факторов обеспечения национальной безопасности.

На развитие информационной этики оказала влияние современная социокультурная ситуация, характеризующаяся предельным уровнем ценностного и плюрализма, и релятивизма. Интернет-пространство в определенной степени воспринимается как альтернативная реальной коммуникации сфера с высоким уровнем либерализма и дискриптивности. Недостаточная разработанность нормативных правил интернет-коммуникации, трудности контроля за их выполнением создают условия значительной диффузии этических оснований электронной культуры.

В условиях интернет-коммуникации, с одной стороны, субъекты могут быть свободны от условностей реальных социальных ролей и взаимодействовать так, как им бы хотелось, на равных, быть открытыми и сохранять личную неприкосновенность. С другой стороны, цифровая коммуникация увеличивает количество фальсификации, нарушений прав личности, ее достоинства и т.д. Сдерживающими факторами здесь могут выступать главным образом руководства для пользователей, этические кодексы, принятые в социальных сетях, игровых порталах, форумах и т.д.

Наиболее ярко этические проблемы проявляются в виртуальной коммуникации, в том числе во взаимодействии с искусственным интеллектом (авто-ботами). Если систематизировать основные каналы виртуальной коммуникации и присущие им проблемы, то можно выделить следующие из них этического характера (см. Таблица 1.)

Таблица 1. Этические проблемы виртуальной коммуникации

Канал коммуникации	Этические проблемы	Формы контроля
Коммуникация в социальных сетях, чатах, форумах	Дезинформация, открытый доступ запрещенной информации, манипуляция сознанием, передача личных данных третьим лицам, оскорбление достоинства, ненормативная лексика общения, игнорирование, эпатаж, троллинг	Предупреждение, закрытие доступа
Коммуникация в сетевом игровом пространстве	Нарушение правил игры, использование запрещенных приемов (читов), взлом чужих аккаунтов, ненормативная лексика общения	Предупреждение, закрытие доступа
Коммуникация в мессенджерах	Передача личных данных третьим лицам; оскорбление достоинства; ненормативная лексика общения; спам, флуд	Отсутствует

Коммуникация с ИИ	Интолерантное отношение; неадекватные ответы на поставленные задачи	Совершенствование программирования ИИ
Электронная почта	Дезинформация, взлом аккаунтов, ненормативная лексика общения, спам	Использование функций «спам», блокировка контакта

Как видно из таблицы, главным регулятором этических проблем (среди которых преобладают оскорбления, взлом игровых аккаунтов, почты, дезинформация, передача конфиденциальной информации и пр.) оказываются сетевые администраторы, однако, в случаях, если руководство сети (портала, форума и др.) не принимает должных мер, далее должно следовать обращение в специальные этические комиссии (например, в Комиссию по этике и вопросам законодательства СМИ). Но подобные комиссии в России еще широко не используются, а вопросы нарушения этических норм во многом остаются не разрешенными. В отношении нарушения авторских прав и плагиата этические проблемы также являются одними из самых острых. В информационном пространстве возможности некорректного использования, заимствования или присвоения интеллектуальной собственности многократно расширяются. Это связано в определенной степени с размыванием границы между «информацией» и «авторским текстом». Современный пользователь располагает открытой информацией, фактами, содержащимися в различных вики-системах, интернет-энциклопедиях, которые могут не фиксировать их источник. В отличие от них авторские произведения (научные, художественные (изобразительные, литературные и др.) обязательно имеют право собственности и их использование без согласия или ссылки на автора является нанесением ему ущерба. Другой фактор, способствующий росту подобных ненормативных действий, связан с размыванием границ между реальным и виртуальным. События и действия в виртуальном мире зачастую носят игровой, симулятивный характер, что связано с особенностями электронной культуры. Это накладывает отпечаток на общение и поведение в интернет-среде, где человек легче может нарушать писанные и неписанные правила (будь то нормы языка, субординации и др.).

Какие же факторы прежде всего определяют этику поведение в цифровой среде, внешние или внутренние? С позиции интернализма, главными регуляторами были и остаются моральные ценности самого субъекта коммуникации, сформированные в реальном мире. Большая часть пользователей придерживается той же модели поведения в виртуальной сфере, что и в реальной. Но, как отмечалось, для виртуальной сферы характерен большой релятивизм. Плагиат при использовании чужих результатов творческой деятельности из Интернет, в российских школах и вузах, например, не имеет строгой моральной и дисциплинарной оценки (за исключением выпускных работ, где устанавливаются допустимые нормы оригинальности текста). В тоже время в университетах США за плагиат в написании обычных письменных работ студенты подлежат отчислению. Большинство учащихся в России не считает использование чужих текстов, размещенных в открытом доступе, без указания авторства этическим нарушением. Экстернализм в этом вопросе связан с поиском внешних факторов, определяющих нравственное поведение, например, как и в реальной жизни, это может быть общественная поддержка, признание, уважение (которые подтверждаются одобрительными комментариями, оценками, перепостами информации). При условии глобального распространения информации этот эффект может умножаться. В тоже время внешние факторы могут быть и причинами неэтичного поведения, и та же массовая поддержка или хайп могут стимулировать стремления привлечь к себе внимание любой ценой.

Особого внимания требует вопрос о виртуальной коммуникации с ИИ. Речь прежде всего идет о, так называемом, «слабом» искусственном интеллекте, авто-ботах, которые призваны заменить человека в рутинной деятельности либо там, где требуется контроль с использованием больших данных (транспорт, контроль кибер-атак, логистика и др.) ИИ заменяет человека и в интеллектуальной деятельности, например, в качестве консультанта по типовым вопросам (юридическая служба и др.). Преимущества его использования значительны, однако, возникают и этические проблемы (впрочем, как и более существенные проблемы безопасности). Так компания Майкрософт провела эксперимент с ботом Тау, в результате которого бота заблокировали в одной из социальных сетей в первый же день работы за то, что «он стал сексистским, расистским монстром». Бота «обучили» плохому поведению, и он его продемонстрировал в сети [29]. Риски в этой сфере связаны с возможностью этих систем обучаться, развиваться, а также повести себя

неожиданным образом, выйти из-под контроля человека. Искусственный интеллект действует по принципу эффективности выполнения поставленной задачи, однако, различие добра и зла не является его программируемым свойством. Например, для ухода за женщиной-инвалидом назначен интеллектуальный медицинский бот-агент, который следит за тем, чтобы датчики ее здоровья не ухудшались. Для того, что уменьшить риск травматизма он вскоре стал вообще запрещать пожилой женщине покидать квартиру, считая, что объективно это может принести ей вред в случае падения. При этом возможные депрессии и одиночество для ИИ не являются значимыми для оценки ее здоровья [30]. И этом случае вопрос встает уже не только о нормах виртуальной коммуникации, но и создании руководств для ИИ, обеспечивающих в дальнейшем свободы и безопасность человека.

Предприниматель Илон Маск назвал использование ИИ сопоставимым с использованием ядерного оружия и выразил обеспокоенность тем, что развитие ИИ будет опережать нашу способность управлять им безопасным способом. Ученый-изобретатель однозначно высказался за необходимость контролирующих органов за разработками в области ИИ в силу их высокой потенциальной опасности; «И запомните мои слова, ИИ гораздо опаснее, чем ядерное оружие. Так почему же у нас нет регулирующего надзора? Это безумие» [31]. Эта позиция встретила критику со стороны Марка Цукерберга и специалиста Facebook по исследованию ИИ Я. Лекуна (Yann LeCun), которые полагают, что человек всегда будет опережать машину и опасения не обоснованы [32]. Очевидно, что этика сегодня переживает важнейший этап развития, связанный с регулированием отношений человека и искусственного интеллекта. Этическая экспертиза становится важнейшей составляющей программирования поведения ИИ.

Скорость развития этики информационного мира сегодня существенно отстает от быстро развивающихся технологий. По мере усложнения системы электронной культуры, появления новых объектов, явлений и отношений с ними человека возрастают риски его безопасности. Этические принципы и нормы в этой сфере не могут сформироваться спонтанно, их развитие неизбежно должно направляться, поскольку их отсутствие способствует росту нестабильности социальных систем. Важным шагом для развития этики электронной культуры являются как разработка этических кодексов для социальных медиа, включение дисциплины «Информационная этика» в программы современной системы образования на различных уровнях, создание эффективных систем по защите конфиденциальности граждан и гарантии их прав.

Благодарности

Статья подготовлена в рамках научно-исследовательского проекта «Бытие-в-мире электронной (online-, cyber-, digital-) культуры: новые экзистенциальные, аксиологические, этические вызовы», грант РФФИ № 18-011-00056.

Литература

1. Wiener N. Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine. Paris, (Hermann & Cie) & Camb. Mass. (MIT Press). 1948.
2. Wiener N. The Human Use of Human Beings. The Riverside Press. 1950.
3. Wiener N. God & Golem, Inc.: A Comment on Certain Points Where Cybernetics Impinges on Religion. MIT Press. 1964.
4. Computer and Information Ethics. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/ethics-computer/> (дата обращения 10.02.2020)
5. Maner W. Unique Ethical Problems in Information Technology // Science and Engineering Ethics. 1996 2(2), 137-154.
6. Moor J. Are there Decisions Computers Should Never Make? // Nature and System. 1979. P. 217-29.
7. Moor J. What Is Computer Ethics? // Metaphilosophy. 1985. 16(4) P. 266-75.
8. Gotterbarn D. Computer Ethics: Responsibility Regained // National Forum: The Phi Beta Kappa Journal. 1991 № 71. P. 26-31.
9. Gotterbarn D. Informatics and Professional Responsibility // Science and Engineering Ethics. 20017 № 2 P. 221-30.
10. Floridi L. Information Ethics: On the Philosophical Foundations of Computer Ethics // Ethics and Information Technology. 19991. № 1. P. 37-56.

11. Capurro R. Towards an Ontological Foundation for Information Ethics // Ethics and Information Technology. 2006 № 8(4). P. 157–186.
12. Capurro R. Intercultural Information Ethics // R. Capurro, J. Frühbauer and T. Hausmanninger (eds.), Localizing the Internet: Ethical Issues in Intercultural Perspective, (ICIE Series) Munich: Fink. 2007. P. 21–38.
13. Капурро Р. Информационная этика // Информационное общество. 2010. № 5. С. 6-15.
14. Авдеева И. А. Информационная, компьютерная и прикладная этика как теоретические составляющие этики глобального коммуникативного пространства // Вестник ТГУ. 2014. Вып. 9 (137). С. 7-12.
15. Дедюлина, М.А. Компьютерная этика: философский анализ // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства, 2016. № 1. С. 79–90.
16. Коваль Е. В. Этика информационного общества как современный этап развития этики // Вестник Чувашского университета. 2009. № 4. С. 133-139.
17. Манжуева О. М. Основные составляющие информационной этики // Мир современной науки. 2014. № 3 (25). С. 106-110.
18. Филина О. А. Социальные, культурно-исторические и ценностные основания информационной этики // Научные ведомости БелГУ. Сер. Философия. Социология. Право. 2009. Вып. 9. № 10 (65). С. 232-238.
19. Отоцкий Г.П., Щипунов О.К. Информационная этика как понятие и как социальное явление: методологическим анализ // Информационная этика как понятие и как социальное явление: методологический анализ // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2016. № 3. Ч. 1. С. 132-136.
20. Miller V. Understanding digital culture. London: Sage, 2013.
21. Ronchi A. E-Culture. New York: Springer-Verlag, LLC. 2009.
22. Giannachi G. Archive Everything: mapping the everyday. MIT Press, 2016.
23. Kosnik A. Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom. MIT Press, 2016.
24. Алексеев А.Ю. Электронная культура в контексте постнеклассической методологии // Культура: теория и практика: электронный журнал. 2014. № 2. URL: <http://theoryofculture.ru/issues/29/623/> (дата обращения 15.02.2020)
25. Ключева Н.Ю. Электронная культура и коммуникация // Человек и культура. 2014. № 6. С.107-120.
26. Silver D. Internet/Cyberculture/ Digital Culture/New Media/ Fill-in-the-Blank Studies
27. // New Media & Society, 6(4).URL: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444804039915> (дата обращения 20.03.2020)
28. McLuhan M., & Powers B. The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century. Oxford, UK: Oxford University Press, 1989.
29. Schäfer F. Ludic Philosophy: Subjectivity, choice and virtual death in digital media // Digital Culture & Education 2009. Vol. 1. URL: http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dce1016_schafer_html. (дата обращения 02.03.2020).
30. Goodman B., Flaxman S. EU regulations on algorithmic decision-making and a “right to explanation”. International Conference of Machine Learning workshop on human interpretability in machine learning. 2016.
31. Ethics and Information Technology, Granny and the robots: Ethical issues in robot care for the elderly. March, 2012.
32. Elon Musk: ‘Mark my words – A.I. is far more dangerous than nukes’ 14.03. 2018.
33. URL: <https://www.cnbc.com/2018/03/13/elon-musk-at-sxsw-a-i-is-more-dangerous-than-nuclear-weapons.html> (дата обращения 10.03.2020)
34. Elon Musk ‘Nuts’ To Call For AI Regulation, Says Facebook’s Chief AI Scientist. Sep 28, 2018. URL: <https://www.forbes.com/sites/samshead/2018/09/28/elon-musk-nuts-to-call-for-ai-regulation-says-facebooks-chief-ai-scientist/#178dd4f237ec> (дата обращения 10.03.2020).

INFORMATION ETHICS IN THE DEVELOPMENT OF ELECTRONIC CULTURE

Baeva, Lyudmila Vladimirovna

*Doctor of philosophical sciences, professor
Astrakhan State University
Astrakhan, Russia
baevaludmila@mail.ru*

Abstract

With the development of electronic culture and its forms, the emergence of new channels of communication and the digitalization of social institutions, ethical issues are becoming more and more relevant. The article examines the factors and contexts that have the greatest influence on the formation and features of the ethics of the electronic environment. A brief historical overview of the formation of the problem of information ethics is presented, and its characteristics are given. Systematization of the main approaches to the interpretation of electronic culture and its nature is given, the advantages of the existential-axiological approach are shown, as well as its possibilities in the study of digital communication problems. The features of information ethics formation in the conditions of electronic culture associated with a high level of liberalism, utilitarianism, and Antinomianism in solving the problem of freedom and security in the digital environment are revealed. Some ethical problems of virtual communication in the "human-human" and "human-AI" systems are revealed, and the main risks in this sphere are systematized.

Keywords

e-culture, ethics, security, liberalism, utilitarianism

References

1. Wiener N. Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine. Paris, (Hermann & Cie) & Camb. Mass. (MIT Press). 1948.
2. Wiener N. The Human Use of Human Beings. The Riverside Press. 1950.
3. Wiener N. God & Golem, Inc.: A Comment on Certain Points Where Cybernetics Impinges on Religion. MIT Press. 1964.
4. Computer and Information Ethics. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/ethics-computer/> (дата обращения 10.02.2020)
5. Maner W. Unique Ethical Problems in Information Technology // Science and Engineering Ethics. 1996 2(2), 137-154.
6. Moor J. Are there Decisions Computers Should Never Make? // Nature and System. 1979. P. 217-29.
7. Moor J. What Is Computer Ethics? // Metaphilosophy. 1985. 16(4) P. 266-75.
8. Gotterbarn D. Computer Ethics: Responsibility Regained // National Forum: The Phi Beta Kappa Journal. 1991 № 71. P. 26-31.
9. Gotterbarn D. Informatics and Professional Responsibility // Science and Engineering Ethics. 20017 № 2 P. 221-30.
10. Floridi L. Information Ethics: On the Philosophical Foundations of Computer Ethics // Ethics and Information Technology. 19991. № 1. P. 37-56.
11. Capurro R. Towards an Ontological Foundation for Information Ethics // Ethics and Information Technology. 2006 № 8(4). P. 157-186.
12. Capurro R. Intercultural Information Ethics // R. Capurro, J. Frühbauer and T. Hausmanninger (eds.), Localizing the Internet: Ethical Issues in Intercultural Perspective, (ICIE Series) Munich: Fink. 2007. P. 21-38.
13. Capurro R. Informatsionnaya etika // Informatsionnoye obshchestvo. 2010. № 5. S. 6-15.
14. Avdeyeva I. A. Informatsionnaya, komp'yuternaya i prikladnaya etika kak teoreticheskiye sostavlyayushchiye etiki global'nogo kommunikativnogo prostranstva // Vestnik TGU. 2014. Vyp. 9 (137). S. 7-12.

15. Dedyulina, M.A. Komp'yuternaya etika: filosofskiy analiz // Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostranstva, 2016. № 1. S. 79-90.
16. Koval' Ye. V. Etika informatsionnogo obshchestva kak sovremennyy etap razvitiya etiki // Vestnik Chuvashskogo universiteta. 2009. № 4. S. 133-139.
17. Manzhuyeva O. M. Osnovnyye sostavlyayushchiye informatsionnoy etiki // Mir sovremennoy nauki. 2014. № 3 (25). S. 106-110.
18. Filina O. A. Sotsial'nyye, kul'turno-istoricheskiye i tsennostnyye osnovaniya informatsionnoy etiki // Nauchnyye vedomosti BelGU. Ser. Filosofiya. Sotsiologiya. Pravo. 2009. Vyp. 9. № 10 (65). S. 232-238.
19. Otyutskiy G.P., Shchipunov O.K. Informatsionnaya etika kak ponyatiye i kak sotsial'noye yavleniye: metodologicheskim analiz// Informatsionnaya etika kak ponyatiye i kak sotsial'noye yavleniye: metodologicheskiy analiz // Istoricheskiye, filosofskiy, politicheskoye i yuridicheskoye nauki, kul'turologiya i iskusstvovedeniye. Voprosy teorii i praktiki. Tambov: Gramota, 2016. № 3. CH. 1. S. 132-136.
20. Miller V. Understanding digital culture. London: Sage, 2013.
21. Ronchi A. E-Culture. New York: Springer-Verlag, LLC. 2009.
22. Giannachi G. Archive Everything: mapping the everyday. MIT Press, 2016.
23. Kosnik A. Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom. MIT Press, 2016.
24. Alekseyev A.YU. Elektronnaya kul'tura v kontekste postneklassicheskoy metodologii // Kul'tura: teoriya i praktika: elektronnyy zhurnal. 2014. № 2. URL: <http://theoryofculture.ru/issues/29/623/>
25. Klyuyeva N.YU. Elektronnaya kul'tura i kommunikatsiya // Chelovek i kul'tura. 2014. № 6. S.107-120.
26. Silver D. Internet/Cyberculture/ Digital Culture/New Media/ Fill-in-the-Blank Studies
27. // New Media & Society, 6(4).URL: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444804039915>
28. McLuhan M., & Powers B. The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century. Oxford, UK: Oxford University Press, 1989.
29. Schäfer F. Ludic Philosophy: Subjectivity, choice and virtual death in digital media // Digital Culture & Education 2009. Vol. 1. URL: http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dce1016_schafer_html
30. Goodman B., Flaxman S. EU regulations on algorithmic decision-making and a "right to explanation". International Conference of Machine Learning workshop on human interpretability in machine learning. 2016.
31. Ethics and Information Technology, Granny and the robots: Ethical issues in robot care for the elderly. March, 2012.
32. Elon Musk: 'Mark my words - A.I. is far more dangerous than nukes' 14.03. 2018.
33. URL: <https://www.cnbc.com/2018/03/13/elon-musk-at-sxsw-a-i-is-more-dangerous-than-nuclear-weapons.html>
34. Elon Musk 'Nuts' To Call For AI Regulation, Says Facebook's Chief AI Scientist. Sep 28, 2018. URL: <https://www.forbes.com/sites/samshead/2018/09/28/elon-musk-nuts-to-call-for-ai-regulation-says-facebooks-chief-ai-scientist/#178dd4f237ec>