

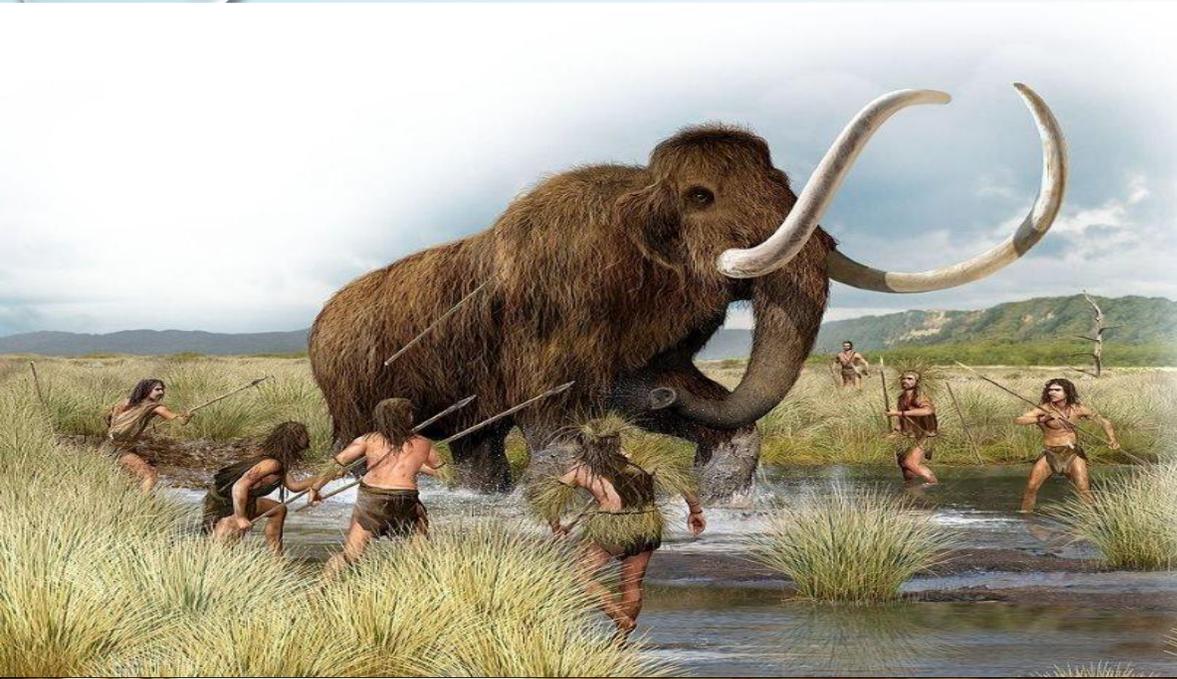
# Тема: Моральные дилеммы цифровой эпохи



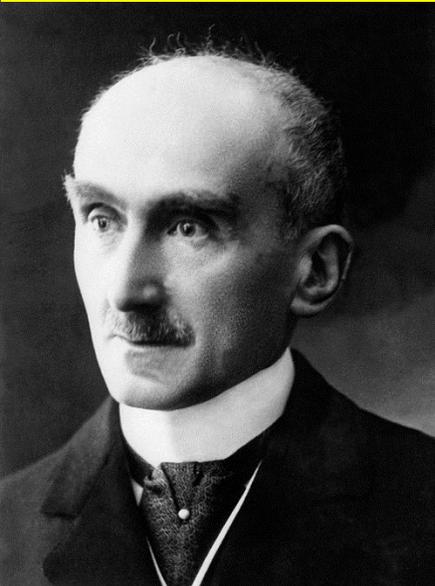
# Организация коллективного поведения животных



# Сфера этического: значение и происхождение



# Открытая и закрытая мораль



Анри Бергсон  
(1859-1941)

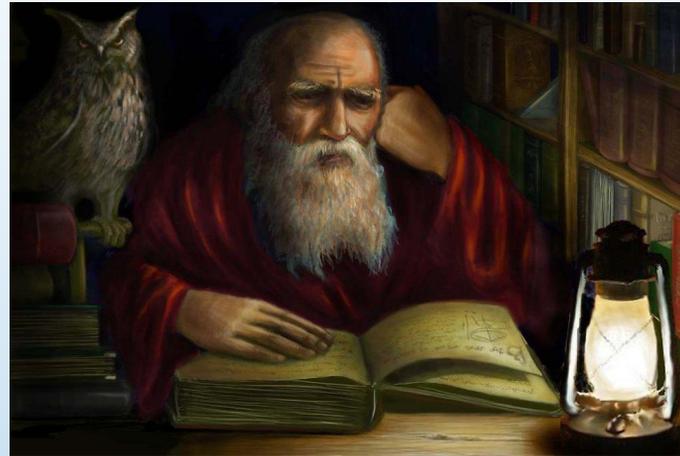
Бергсон выделяет два типа обществ, два типа социальной организации, соотнося их с двумя типами морали: статической и динамической. Статическая мораль, по Бергсону, это - система привычек, устойчивых стереотипов социального инстинктоподобного поведения, доведённых до механического автоматизма навыков 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.

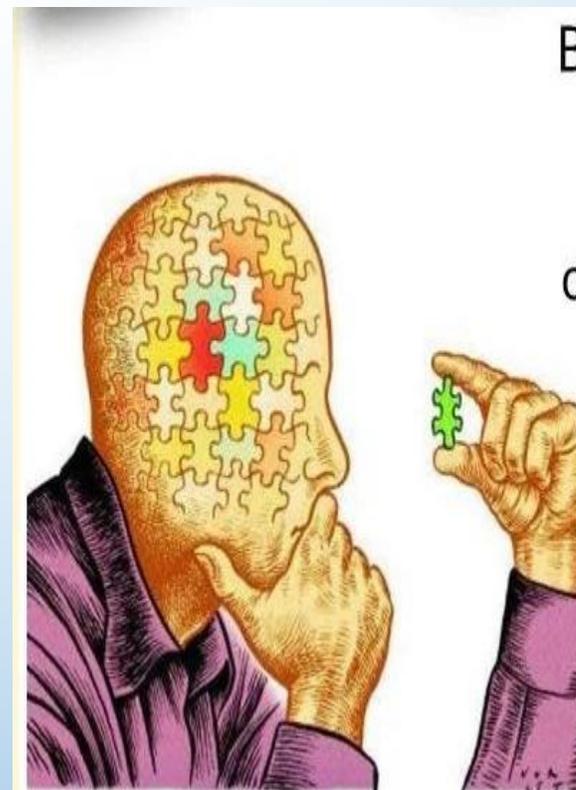
Мораль — это внешняя система регуляции человеческого поведения на основании должного.



# 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.

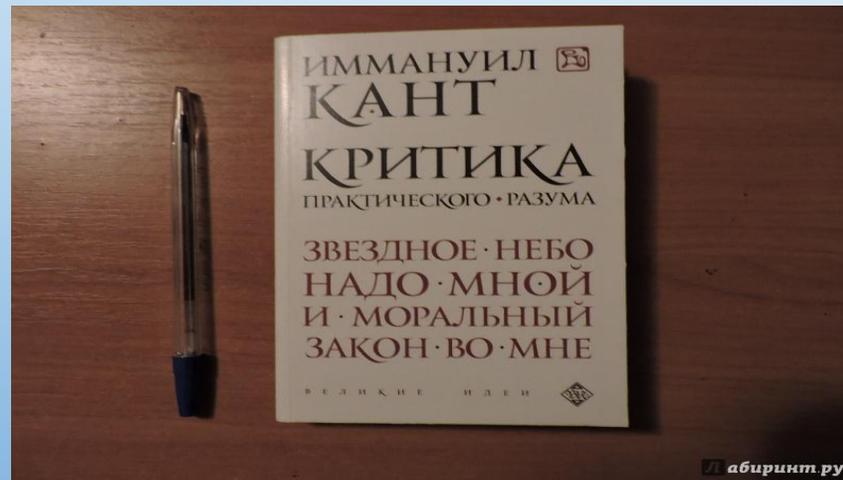
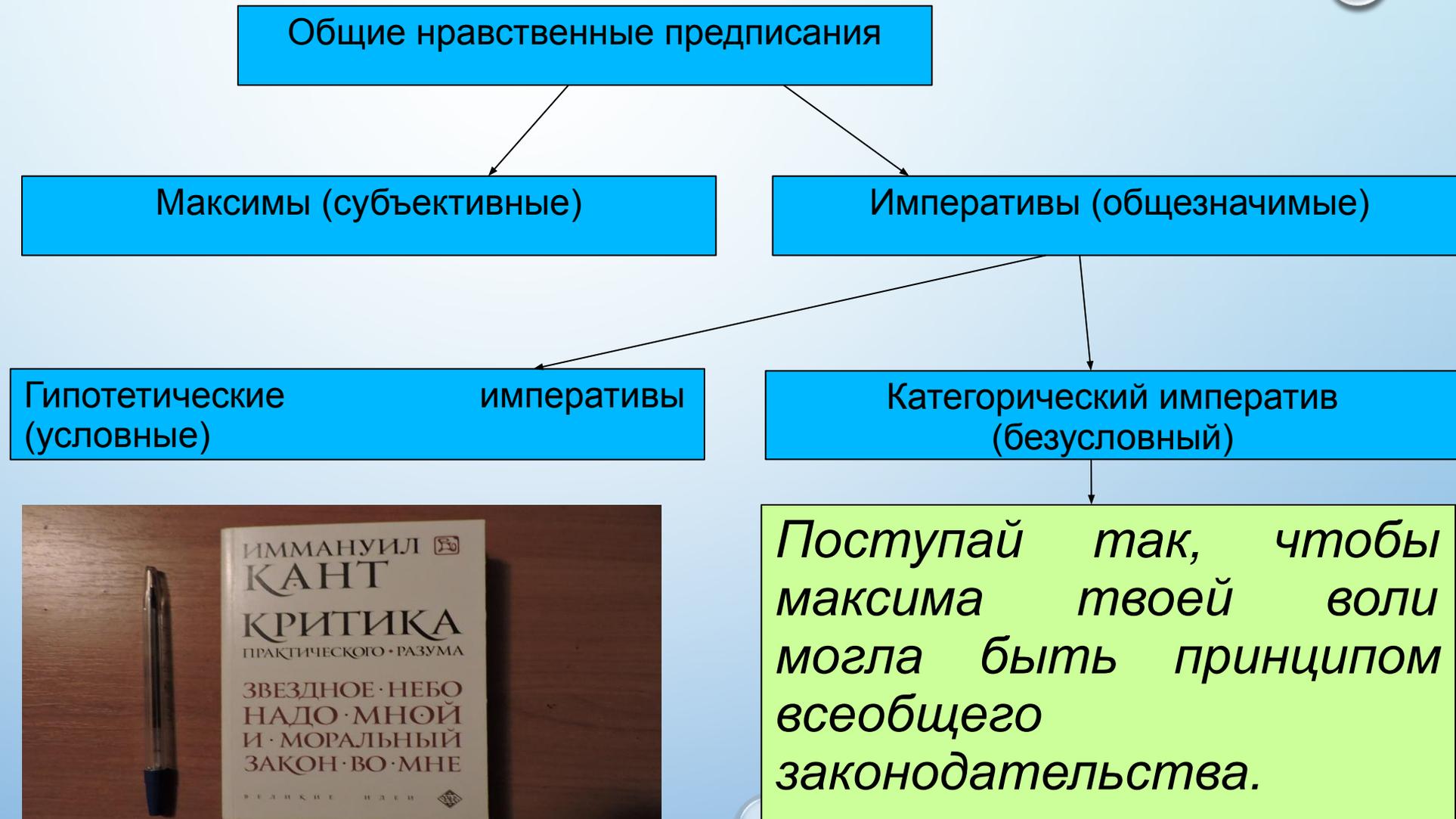
Утилитаризм — этическое учение, согласно которому моральная ценность поведения или поступка определяется его полезностью. Под полезностью поступка подразумевается интегральное удовольствие или счастье, полученное всеми затрагиваемыми сторонами за время действия последствий поступка.

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.

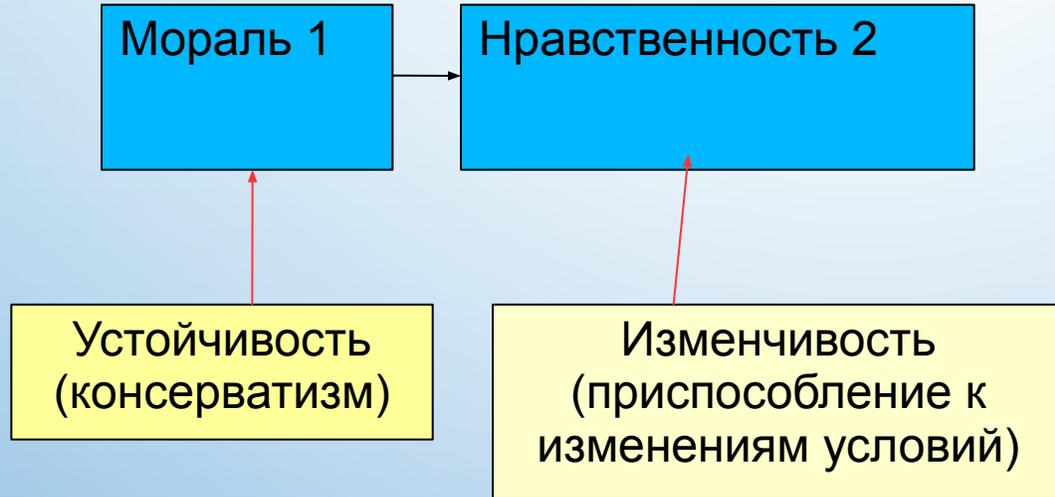


Клод Клакхон  
(1905-1960)

«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.**

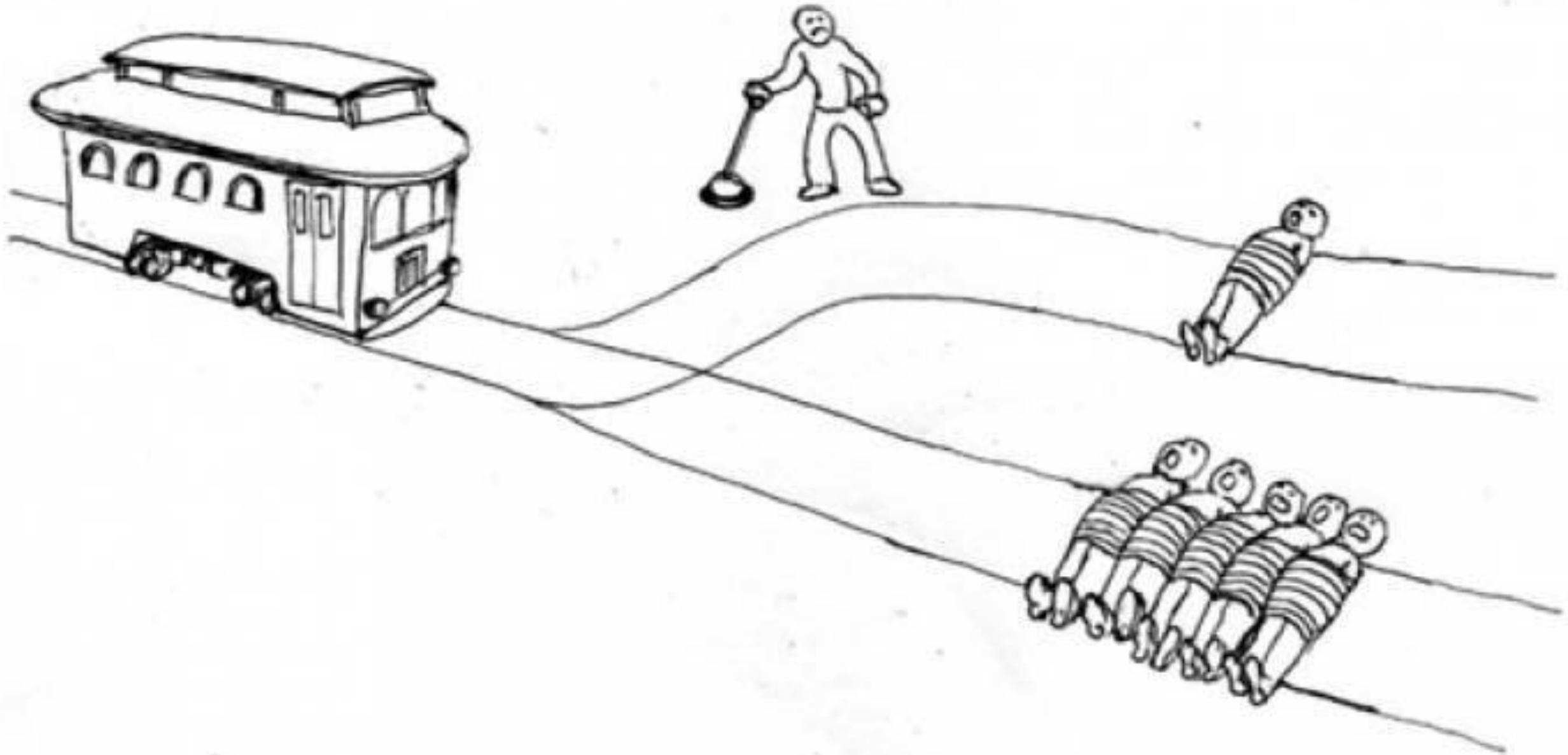
Чем отличаются этический и культурный релятивизм?

# Взаимосвязь нравственности и морали

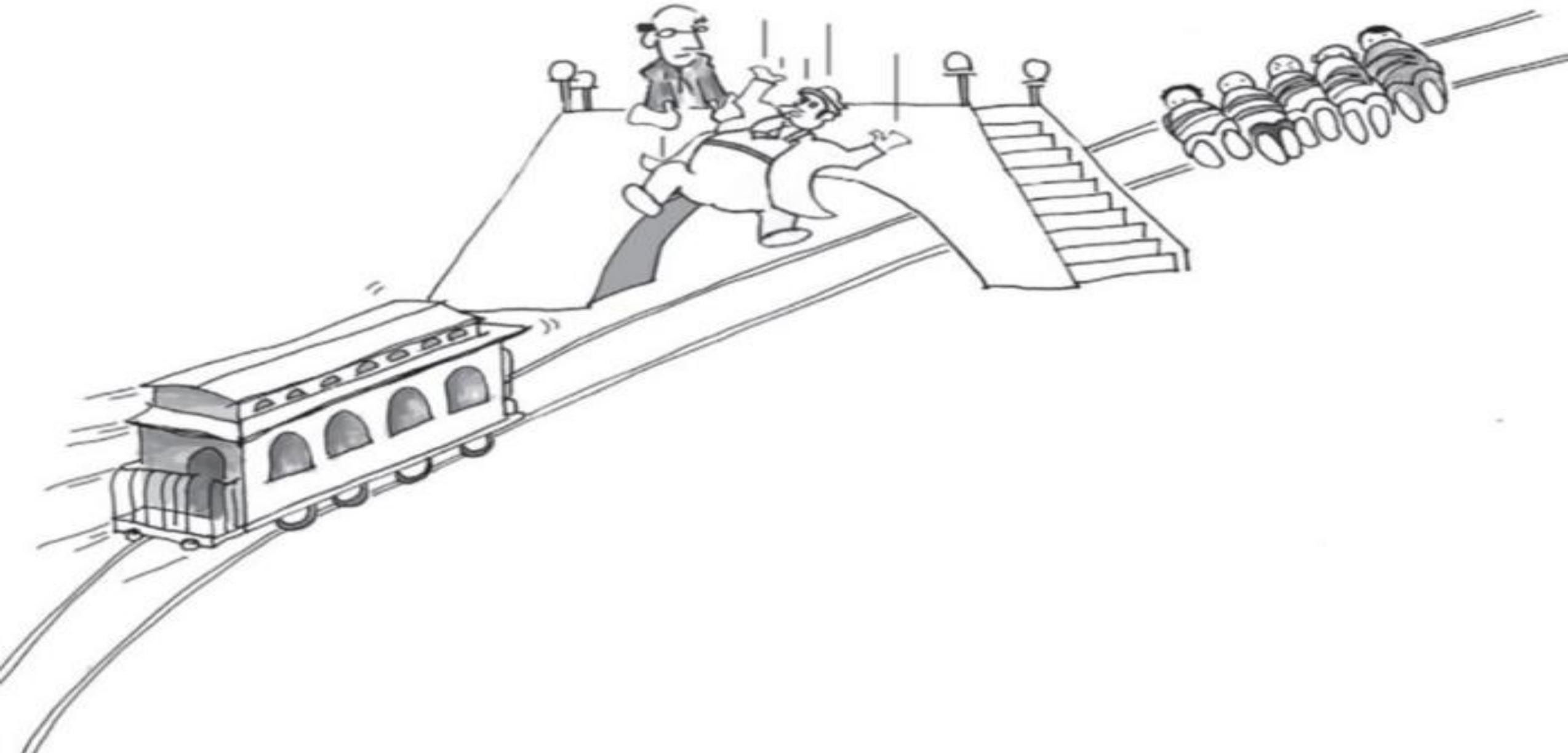


*Изменения всегда происходят в индивиде, а не в социуме*

# Вагонеткалогия (эпизод 1)



# Вагонеткалогия (эпизод 2)

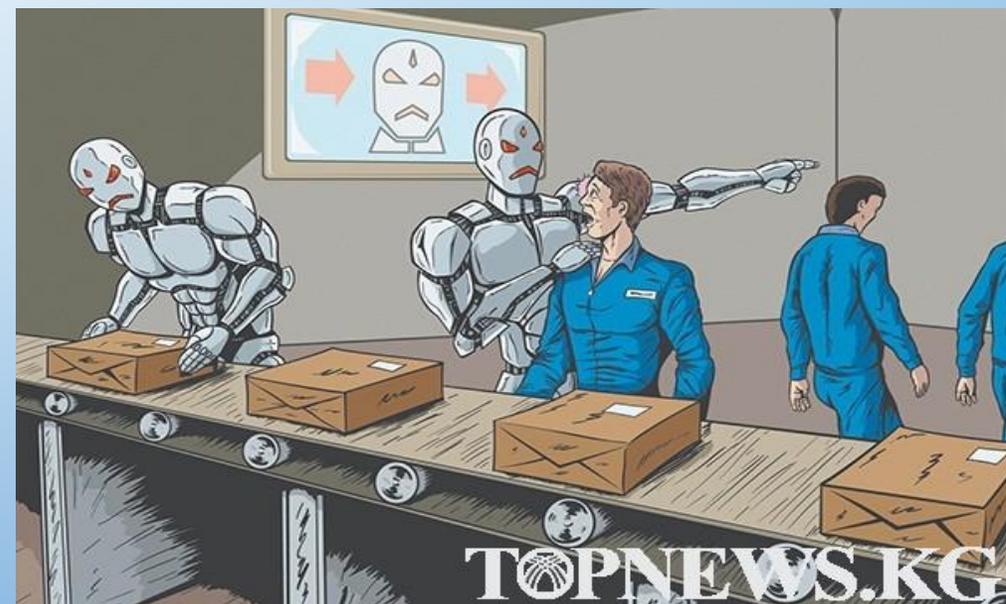


# О дивный новый мир!

## Конец работы или техника определяет развитие общества



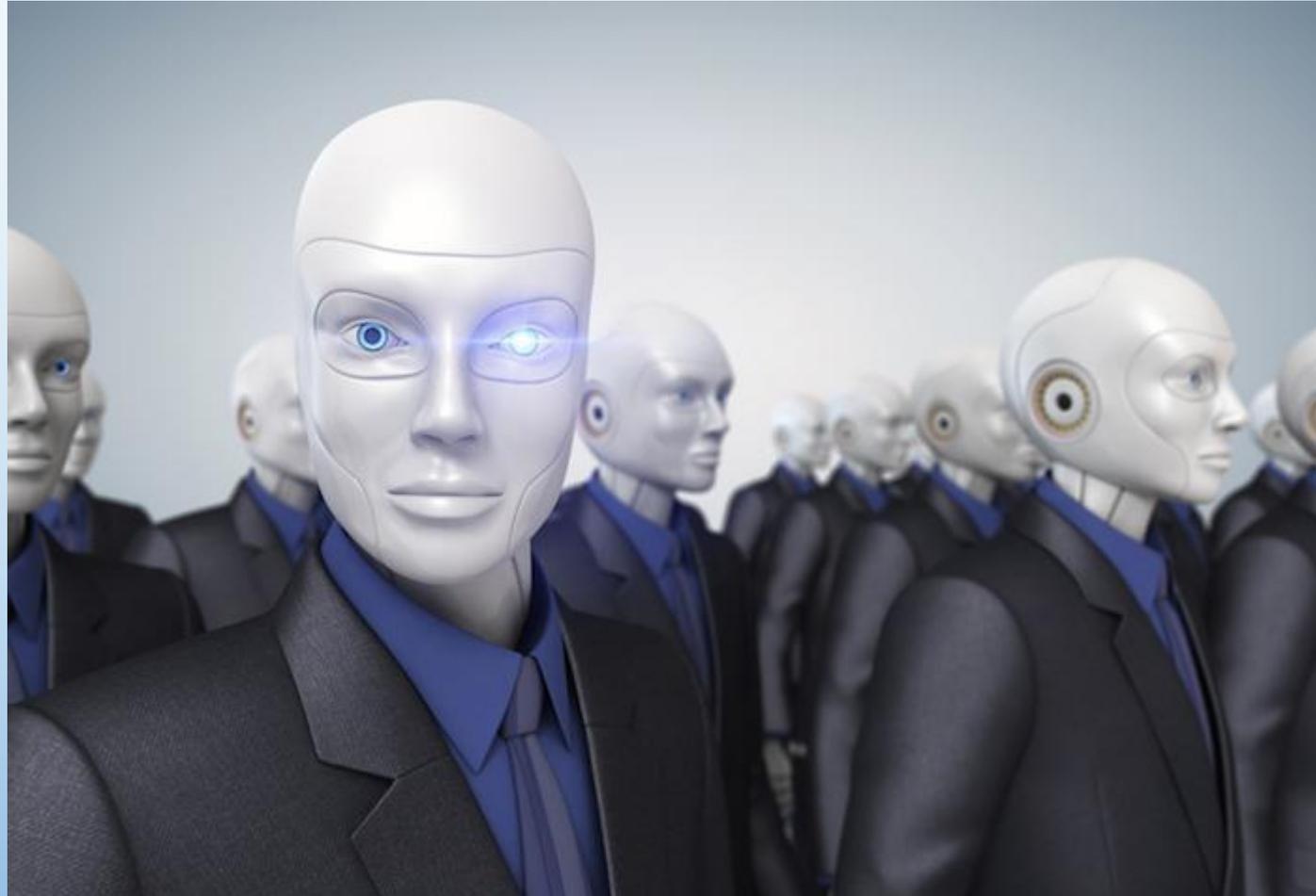
- 1992 г. – книга Джерими Рифкина «Конец Работе»
- Маркс был прав!
- Производительность растёт, а занятость падает
- 2025 г. – 2 % занятого населения, обеспечивающего всех





# 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: биотехнологи 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, Мортонна и самого Богоста (нет никакой иерархии).



## «Конец воображения»

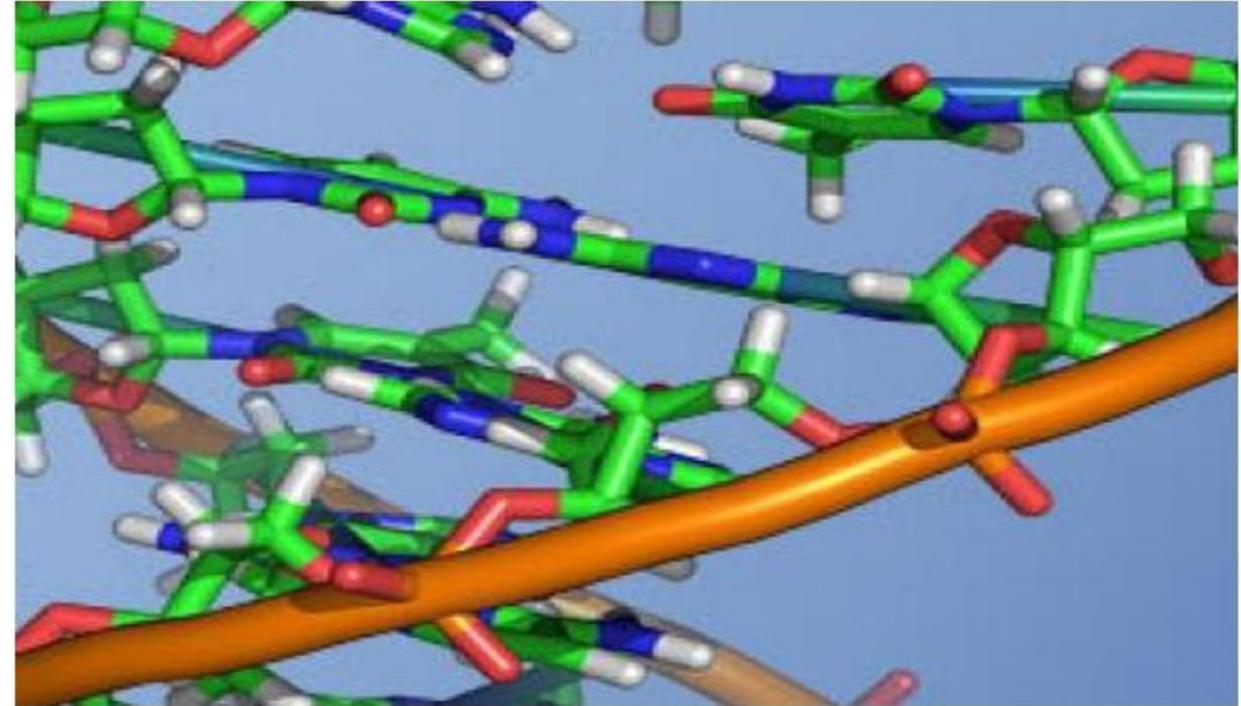
Геймер – тот, кто любит играть и одновременно тот, кто любит на это смотреть. Видеоигры забрали у геймера воображение (т. к. это «горячие медиа»), но возможно, разгрузили психику для чего-то ещё.

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 переменчивость (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.



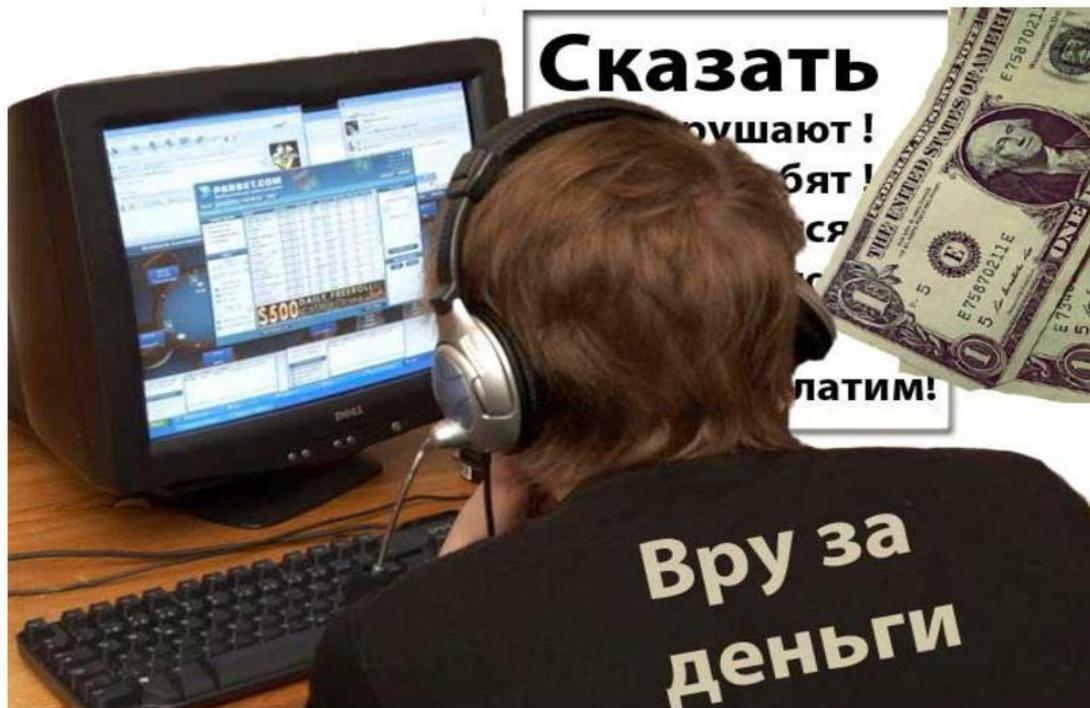
**Троль** - фигура, нарушающая этику взаимодействия онлайн, принятые правила речи, правила коммуникации. Это персонаж, который провокативно действует, оскорбляет.

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**

Общая информация в завершение курса!



# Элективы, которые развивают курс «Философия: технологии мышления»

№	Название	Преподаватели	
1.	Философия общества и культуры	А. И. Павловский	Мы попытаемся выяснить, как взаимодействуют люди между собой, как из множества индивидов получаются группы.
2.	Великие философские книги, изменившие цивилизацию	О. В. Павловская, А. И. Павловский, И. Н. Пупышева	Мы будем читать и учиться понимать классические философские тексты, которые до сих пор влияют на мировую культуру.
3.	Эристика	И. Н. Пупышева	На этой дисциплине вы получите теоретические знания и практические навыки спора, что будет очень полезно, если вы хотите научиться отстаивать свое мнение.
4.	Арт-практики современности	М. Г. Чистякова	Вы изучите современное искусство (contemporary-art) и связанные с ним арт-практики (инсталляция, энвайронмент, различные формы художественного активизма) рассматриваются в контексте концептуальных идей и стратегий его развития.
5.	История научных заблуждений	Т. Ф. Гусакова	Вы не только узнаете о самых «безумных» научных идеях прошлого, но и современных заблуждениях, научитесь отличать науку от псевдонауки.
6.	Философская антропология	Е. Н. Яркова	Вы будете изучать философское учение о человеке, попытаетесь ответить для себя на самые важные экзистенциальные вопросы собственного бытия.

# Научные перспективы студента в ТюмГУ

1. Студенческие конференции
2. Участие в конкурсах, например - «Наука будущего — наука молодых»
3. Медали РАН для студентов
4. Гранты РФФИ

В СоцГуме существует Студенческое научное общество, которое будет оказывать информационную и методическую поддержку студентам, которые хотели бы заниматься наукой.

Если кто-то хочет заниматься философией, то с нового года мы планируем на кафедре возродить Философское общество, куда мы приглашаем всех студентов, заинтересовавшихся нашим предметом.

**Следите за информацией в группе, там появятся объявления!**



# 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

творческих Вам успехов!