

ЭТИКА НЕ-ЖУРНАЛИСТСКИХ ЦИФРОВЫХ МЕДИА

Часть 2.

Искусственный интеллект, большие
данные, компьютерные игры...

**Светлана Шомова,
профессор департамента медиа**

Робоэтика и «машинная этика»

Робоэтика — это короткое название понятия «этика робототехники». Оно часто используется, чтобы обозначить отношение этики именно к роботам (так как это понятие связано с поведением человека). Данная сфера описывает, как люди проектируют, строят, используют роботов и относятся к ним и другим творениям с искусственным интеллектом, в то время как "машинная этика" занимается поведением самих роботов и ИИ, считаются ли они нравственными агентами, субъектами с ИИ и собственными правами.

Что такое «машинная этика»?

Машинная этика – это проблема этичности «поведения» ИИ в ситуации, когда решение касается людей, и сопряженные с ней этические проблемы. Главная проблема машинной этики (этики «поведения» ИИ) — точное понимание того, в чем заключается этичность решения.

В настоящее время уже разработан обширный математический инструментарий, который может быть использован для формализации понятия этики в ИИ, в частности подходы, позволяющие оценивать те или иные технологии, использующие ИИ, на соответствие определенным требованиям (этическим нормам, критериям, стандартам и т.п.).



Как они поведут себя? Должны ли вообще роботы разбираться в морали и этике?

Что должен сделать робот-медсестра, если больной раком просит увеличить дозу морфия, а связаться с врачом не получается? Должен ли робот-водитель запрещать пьяному человеку самому управлять автомобилем, когда он спешит в больницу к своему ребёнку? На чей голос должен спешить робот-спасатель в развалинах после землетрясения — на детский или взрослый? А если так получилось, что взрослый — это вы, но ребёнок не ваш?

Люди много лет мечтают о наступлении эры доступной робототехники, когда умные машины избавят нас от многих трудов. «До чего дошёл прогресс, до невиданных чудес». Но в то же время развитие роботов будет поднимать серьёзнейшие вопросы о том, как они должны вести себя в сложных ситуациях, связанных с острыми морально-этическими проблемами.

На основе выработанных представлений о нравственном поведении мы сможем проектировать роботов хотя бы с элементарным уровнем познаний о морали, и выяснить, способны ли они успешно взаимодействовать с людьми. Первым делом мы должны понять, как люди делают моральный выбор благодаря своей уникальной способности воспринимать социальные и морально-этические нормы. Далее мы сможем изучить, в состоянии ли роботы распознавать, понимать и соблюдать эти нормы.

(<https://habr.com/ru/company/asus/blog/367251/>)

Они - не мы...

Люди не только знают огромное количество норм и корректируют свои действия в соответствии с ними; они также знают, когда допустимо отказаться от использования каких-либо правил. Человек легко имеет дело с контекстом изменчивости норм. Мы понимаем, что разговор может быть хорошим вариантом в одних случаях, но не в других, или что ударить другого человека допустимо только в определенных ситуациях. Кроме того, люди понимают (не обязательно осознанно), что определенные нормы применяются к данному пространству, объекту, человеку, ситуации или процессу. Правильный набор норм поведения активируется множеством сигналов, полученных от повторения аналогичных ситуаций.

Учитывая сложность человеческих норм (а еще даже не было речи о культурных вариациях), можно ли считать, что роботы в принципе способны выучить негласные правила?

То, что будет «заложено» в ИИ человеком, может зависеть от законодательства и культурных традиций страны

В связи с культурными различиями возникает целый ряд вопросов:

- › Нормы какой культуры целесообразно закладывать в ИИ?
- › Нужно ли предусматривать работу ИИ в разных этических рамках в зависимости от региона применения (этическая локализация)?
- › Нужно ли сначала разным странам договориться о едином этическом кодексе (если вообще принципиально возможно договориться об этом)? Результаты проекта «Моральная машина» показывают, что сегодня невозможно установить точные этические нормы даже в одной достаточно узкой сфере. Аналогичная ситуация возникает и в остальных сферах.

У роботов есть огромный потенциал стать более развитыми морально, чем сами люди

- **Во-первых, роботы, в отличие от людей, не будут эгоистичны.** Если мы сделаем всё правильно, то приоритетом робота станет главенство интересов человека без извлечения путно собственной выгоды. Робот может следовать собственным целям и одновременно действовать в соответствии с общественными нормами, а не устраивать конкуренцию между этими направлениями деятельности.
- **Во-вторых, роботы не будут подвергаться влиянию эмоций, таких как гнев, зависть, или страх, которые систематически могут приводить к предвзятости моральных суждений и решений.** Некоторые даже считают, что выверенность и логичность поступков роботов делают их превосходными солдатами, которые, в отличие от людей, не преступают нормы международного гуманитарного права.
- **Наконец, роботы ближайшего будущего будут иметь конкретные роли и использоваться для решения ограниченного круга задач. Это значительно уменьшает количество норм, которые должен выучить каждый робот,** и уменьшает проблему ситуационной изменчивости, с которой постоянно сталкиваются люди. Дайте роботу некоторое время поработать с пожилыми людьми, и он будет знать, как вести себя в домах для престарелых; при этом робот может иметь смутные представления о том, как действовать в детском саду, но это от него и не потребуется.

ЭТИКА БОЛЬШИХ ДАННЫХ

Ни для кого не секрет, что в новом цифровом мире сбор и продажа данных — цифровых следов наших ежесекундных активностей — становится одним из лакомых видов использования этих данных.

ЦИФРОВАЯ
ЭТИКА

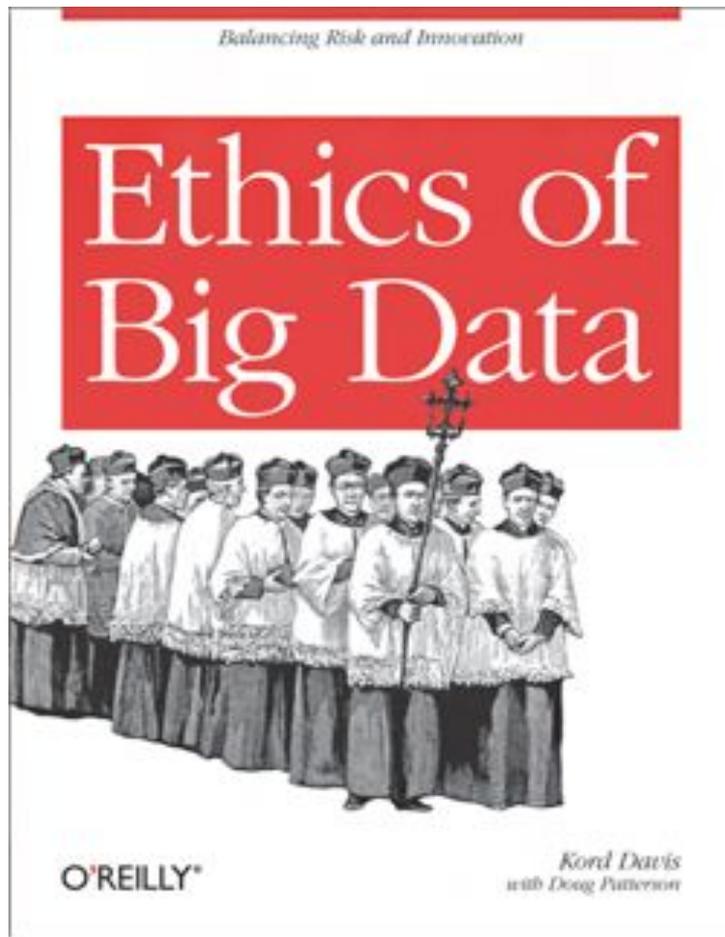


ТЕМНАЯ
СТОРОНА
БОЛЬШИХ
ДАННЫХ

Дата-этика, или этика данных,

как разновидность прикладной этики появилась сравнительно недавно. Ее определение приведено в британском фреймворке этики данных (2018), ориентированном на внедрение этических практик работы с данными в сфере госуправления и в публичном секторе. Этика данных представлена как формирующаяся отрасль прикладной этики, которая описывает ценностные суждения и подходы, применяемые при сборе, анализе и распространении данных.

ЭТИКА БОЛЬШИХ ДАННЫХ



В 2012 году Facebook провел эксперимент, о котором стало известно только через два года. Более 680 000 пользователей стали жертвой эксперимента, в котором в течение недели в их ленте показывался либо менее позитивный, либо менее негативный контент, чем обычно. Facebook изучал как реагируют пользователи и ведут себя после, насколько меняется их активность и поведение. Это уже не слежение за частной жизнью, а ее изменение и управление. Этично? Основной источник дохода компании — рекламодатели, а не пользователи сети, и такие эксперименты с лояльной клиентской базой очень опасны.

«Ethics of Big Data»

В книге выделяются четыре группы вопросов, которые организациям следует брать за основу при рассмотрении работы в направлении больших данных:

- **Личность.** Центральный вопрос: офлайн-присутствие индивидуума идентично его онлайн-личности? У личности много граней или она цельная? Как защитить онлайн-личность?
- **Конфиденциальность.** Кто должен управлять доступом к данным о вас? Есть мнение, что данные могут быть либо полезными, либо тщательно анонимизированными, но никогда и теми, и другими.
- **Владение.** Кто владеет данными, можно ли передавать права, какие обязательства должны выполнять те, кто создает и использует информацию?
- **Репутация.** Как управлять репутацией в онлайн? Следует ли использовать псевдоним? Как определить, что тем или иным данным можно доверять? Как влияют на индивидуумов и организации мнения, основанных на неполных или некорректных наборах данных?

Этические проблемы в сфере данных

- Сбор и обработка больших данных
- Аккумуляирование данных у компаний
- Аккумуляирование данных у государства, включая видеонаблюдение («большой брат»)
- Передача данных для ИИ
- Пользовательские данные, размещенные в открытом доступе
- Утечки данных: причины и последствия

Однако это еще «цветочки»...

« Поскольку мы живем в перенасыщенном информацией мире, похоже, нас все же ожидает переход от оценивания больших массивов данных (Big Data) к их непосредственному восприятию...

Загляните в кабину пилотов: она под завязку забита всевозможными устройствами. Между тем зрительная система не в состоянии с одного взгляда охватить всю картину показаний приборов и должна оценивать их по одному зараз, что довольно медленно. С этой точки зрения было бы любопытно переосмыслить схему организации современной кабины пилотов: **вместо того чтобы визуально считывать все показания приборов, пилот мог бы ощущать их.** Поток данных большой размерности, транслируемый непосредственно телу, одним махом скажет пилоту все о самолете и его поведении в воздухе. Почему у этой идеи хорошие шансы на успех? Потому что мозг прекрасно умеет считывать поступающие от тела многомерные данные...»



Д. Иглмен, «Живой мозг» (МИФ)

«Чувственное восприятие данных имеет долгую историю, и мы, сотрудники компании Neosensory, стараемся выйти на новый уровень. В частности, работаем над расширением палитры восприятия у пилотов дронов. Виброжилет Neosensory передает поток данных по пяти параметрам полета квадрокоптера — тангаж, рыскание, крен, ориентация и курс, что улучшает способность пилота управлять самолетом. По сути, пилот как бы продлевает собственную кожу во внешнее пространство, куда-то на высоту, где летит его дрон...

Представим, что данные о самочувствии пациента напрямую поступают на кожу спины хирурга и ему во время операции не надо все время смотреть на мониторы. Или допустим возможность ощущать невидимые глазу состояния собственного тела, например кровяное давление, частоту пульса и характер кишечной микрофлоры, что поднимет бессознательные сигналы на уровень регистрируемых сознанием. Или представим, что космонавт ощущает текущее состояние Международной космической станции. Ему не надо совершать постоянные облеты всех отсеков и снимать показания с многочисленных приборов и мониторов, потому что — только представьте! — данные о функционировании различных модулей станции он воспринимает как тактильные паттерны различных форм»

Д. Иглмен, «Живой мозг» (МИФ)

«Сделаем еще шаг вперед. В рамках проекта Neosensory мы исследуем концепцию разделяемого восприятия. Представим, что супруги или просто пара влюбленных ощущают показатели состояния партнера, например частоту дыхания, температуру, кожно-гальваническую реакцию. Мы можем замерять эти показатели у одного партнера и через интернет транслировать их на вибротактильный браслет Buzz другого. Это открывает новую возможность для более глубокого взаимопонимания. Представьте, что супруга позвонила вам с другого конца страны: «У тебя все в порядке? Похоже, ты испытываешь стресс». Для отношений подобное взаимодействие может обернуться либо большим благом, либо сущим проклятьем, однако создает условия для объединенного опыта...»

<https://republic.ru/posts/102797>

«Количество потоков данных, которые можно направлять из интернета в мозг, невообразимо...»

«Способность ощущать кожей Big Data, вероятно, помогла бы трейдеру воспринимать картину целиком (нефть вот-вот рухнет) задолго до того, как он сможет собрать данные по отдельным участникам рынка (Apple идет вверх, Exxon падает, Walmart прочно держит позиции)...»

<https://republic.ru/posts/102797>

Однако пока еще большие данные ставят более скромные этические вопросы. Если говорить, например, о медицине, то...

Благодаря анализу медицинских данных ИИ позволяет изменить жизнь миллионов пациентов: качественно улучшить диагностику, персонализировать лечение, коренным образом оптимизировать принятие врачебных решений, расширить возможности раннего выявления и профилактики болезней.

Дилемма состоит в том, что для наиболее эффективной работы ИИ нужны максимально полные данные о пациентах, как непосредственно медицинские, так и социальные. Ограничения на использование данных замедляет развитие технологий ИИ, но их неограниченное использование несет в себе риски дискриминации и нарушения прав и свобод личности

Главный этический вопрос: как обеспечить пациенту приватность?

Технически доступно

«вычисление» людей с конкретными особенностями, даже если сами индивидуумы явно не указали их.

Если будет открыт доступ к чувствительным сведениям о состоянии физического, психического здоровья, склонности к суициду и т.д., это может привести к дискриминации при приеме на работу, неравенству при получении медстраховки и т.п.



Еще одной актуальной проблемой

является достоверность данных, на основе которых предполагается обучать системы ИИ.

В российском здравоохранении, где многое — от финансирования клиник до зарплаты медиков — зависит от показателей, существует проблема манипуляций с медстатистикой.

Но для эффективного обучения систем ИИ в интересах общества принципиально важно иметь достоверную информацию.

(Аналитический доклад «Этика и “цифра”, подготовленный в РАНХиГС)

То же касается «больших данных» в сфере образования

Их использование сопровождается специфическими этическими проблемами, среди них наиболее значимые — это персонализация и адаптивный подход, дистанционные технологии, предиктивная аналитика... Например, любые долгосрочные прогнозы/рекомендации по выбору профессии сопряжены с этическими проблемами и рисками. Тестируя способности человека, система образования должна помогать совершенствовать их, выравнивать баланс, давать еще больше возможностей, а не ограничивать развитие.

А вот кратко об этических проблемах «Умного города». Попыток создать «умные» города с каждым годом все больше, при этом этических кодексов, которые бы регулировали этот процесс и его результат, пока не хватает. Скорее всего, в будущем все города в мире станут «умными». Несмотря на разные наборы технологий в «умных» городах, этические проблемы затронут приватность, возможности интернета вещей, «умную» инфраструктуру, цифровое правительство и т. д.

Технология	Преимущество	Этическая проблема
Видеонаблюдение с распознаванием лиц	<ul style="list-style-type: none"> › Снижение уровня городской преступности; › повышение безопасности на улицах и в помещениях 	<ul style="list-style-type: none"> › Возможность усиления контроля («Большой брат»); › нарушение прав человека повсеместной слежкой
Интернет вещей (сбор больших данных)	<ul style="list-style-type: none"> › Эффективные управленческие решения на основе данных (системы поддержки принятия решений и предиктивная аналитика); › комфорт горожан (новые сервисы); › борьба с преступностью и раскрытие преступлений с помощью данных от устройств ИВ 	<ul style="list-style-type: none"> › Обнаружение «слабых» мест и новых рисков для безопасности города; › зависимость города от производителей технологий, ПО и комплектующих; › риск утечек данных
Системы поддержки принятия решений (в будущем — ИИ, принимающий решения)	<ul style="list-style-type: none"> › Эффективные управленческие решения на основе данных (системы поддержки принятия решений и предиктивная аналитика); › превентивная адресная социальная помощь; › быстрая реакция городских властей на изменения 	<ul style="list-style-type: none"> › Риски дискриминации из-за предвзятости алгоритмов; › цифровое неравенство

Действительно ли «умный»?..

Технология распознавания лиц на видео нарушает право граждан на личную жизнь, хотя, как считается, повышает уровень безопасности в городе. Кроме того, «Умный» город сам по себе не создает, но может увеличить и закрепить дискриминацию жителей. Например, системы скоринга и ИИ способны не только выявлять нуждающихся в социальной помощи (после чего органы соцобеспечения могут предоставить им адресную помощь), но и оказаться средством для дискриминации и ограничения свобод жителей со стороны властей. Эффект масштабируется в зависимости от численности населения... Видимо, каждому государству или даже каждому «умному» городу придется искать наиболее комфортный и стабильный баланс прав и ограничений.

Робот-консьерж, робот-доставщик и робот-уборщик...

В Москве разрабатывается и стандарт «умного дома». В таком доме обязательно должны быть платформа для контроля всех сервисов, система распознавания лиц и номеров автомобилей, системы контроля за ЖКХ. В расширенный пакет умных решений войдут робот-консьерж, робот-доставщик и робот-уборщик.

Видео Е. Медведевой с роботом-доставщиком:

<https://www.youtube.com/watch?v=jodTwMBCpc8&t>

≡3s

Цифровая нефть: когда в России будут регулировать «большие данные»

РБК, 8.11.2016: В администрации президента России до конца года определяют общие правила, регулирующие оборот «больших данных». Речь идет об обезличенной информации, в частности о геолокации, биометрии или потребительских предпочтениях. При этом в России до сих пор нет законодательного определения, что такое «большие пользовательские данные». Бесконтрольное использование даже обезличенной информации о пользователях чревато, по мнению главы InfoWatch, такими рисками, как мошенничество, «кража личности», шантаж, переманивание сотрудников, использование информации сотрудников для информационных атак, хищение информации ограниченного доступа (в корпоративном сегменте) и даже как давление на чиновников, организация массовых волнений и получение информации для совершения терактов (в государственном сегменте).

Подборка курсов по этике цифровых технологий

<https://habr.com/ru/company/cdtocenter/blog/516582/>

Этика цифровых технологий — развивающаяся сфера прикладной этики. Например, она помогает ответить на вопрос, почему москвичи ненавидят приложение «Социальный мониторинг», но не только. На Западе этика уже является одним из краеугольных камней сферы IT. Коммерческие, некоммерческие и государственные организации пишут и даже стараются соблюдать этические кодексы с правилами разработки и использования цифровых технологий.

Тем не менее:

- на английском языке таких курсов мало;
- на русском языке их практически нет.



А виртуальная и дополненная реальность?

VR-журналистика (она же журналистика погружения, журналистика присутствия, 3D-журналистика) уже вошла в нашу жизнь и, по мере того, как развиваются и улучшаются технологии, будет становиться ещё более реалистичной и «погружающей». Уже сейчас очки виртуальной реальности и яркий саундтрек могут переместить зрителя во впечатляющие 360–градусные панорамные сцены сирийского города после бомбежки... Сила VR преобразует опыт потребителя новостей — из простого узнавания о событиях он становится переживанием их. Потенциал привлечения молодой аудитории в новости для этого инструмента высок как никогда.



Этические проблемы:

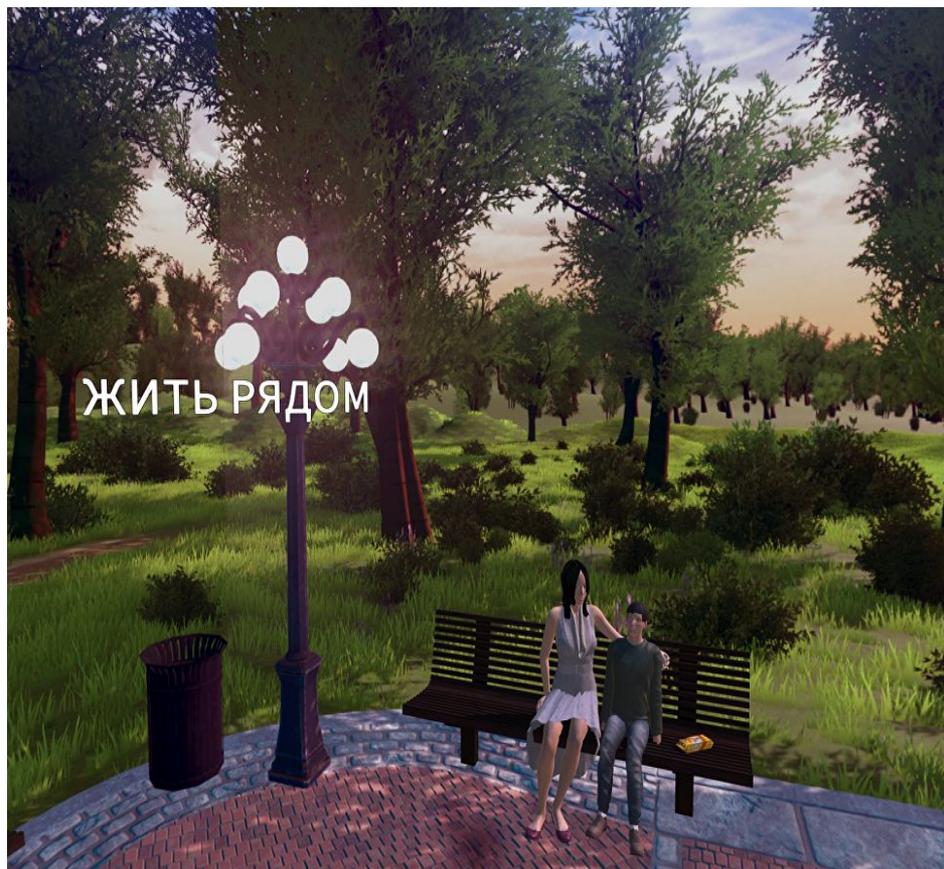
- Насколько реальной должна быть виртуальная реальность?
- Где проходит линия между тем, что на самом деле произошло, и свободой творчества продюсера?
- Что такое VR-журналистский материал — строгая реконструкция самого события, оно же глазами журналиста или нечто похожее на исторический роман, «основанный на реальных событиях»?

Проект Online News Association по подготовке кодексов этики будет включать и раздел с рекомендациями по написанию деклараций об этике для VR-материалов

Нонни де ла Пенья (Nonny de la Peña), команда которой сделала VR-историю о Сирии, говорила об использовании техник из документального кино для «воссоздания сцены, которая, возможно, не попала в видео»

- «Честность» картинки. Насколько сильно можно модифицировать изображение? [Томас Макмуллан](#) (Thomas McMullan) разбирает пример о том, должны ли VR-редакторы, работая с реальными кадрами события, удалять из них шокирующие объекты вроде окровавленных тел. Продюсер VR может добавить в кодекс этики положения о цифровой обработке изображений.
- Есть ли конкурирующие версии событий? Часто в том, как именно разворачивался тот или иной инфоповод, возникают разногласия. Продюсеры могут рассказать, как собираются обращаться с разными точками зрения. Институт журналистики Рейнольдса и Дэн Арчер (Dan Archer) из [Empathetic Media](#) сделали [VR-материал](#) об убийстве Майкла Брауна, которая показывала события с точек зрения нескольких свидетелей.
- В чём цель материала? У технологии виртуальной реальности есть сильная способность заставлять сопереживать героям историй. [TechCrunch](#) назвал виртуальную реальность «машиной эмпатии».

Проект РИА Новости «МЕХАНИКА АУТИЗМА»



МНЕНИЯ:

[Анна Качкаева](#)

[8 ноября в 16:25](#) ·

Важно! Во всех смыслах. И потому что тема. И потому что VR и дополненная реальность разнообразны (это не только видео 360, как многие думают). И для журналистики (социальной, действенной, расследовательской) здесь есть перспективы. Ну и, наконец, предстоит переходить к осмысленным - и не только игровым/перформативно-иммерсивным - но и документальным/журналистским форматам. После игрового интерактивного "Все сложно", это полноценная, поставленная на поток (3-4 проекта в ближайшее время) "первая ласточка" "объяснительной погружающей журналистики".

Отец аутиста:

Нет аутизма «вообще». Это спектр разных заболеваний. Привлекли внимание к проблеме – отлично... Но сколько же там неточностей!...

«VRдикт народов» – представитель редкого жанра исторических квест-румов в VR, выпущенный командой PIA.Lab на [Steam](#) в сентябре прошлого года.



И. Кривицкий, сценарист VR-проектов, нарративный дизайнер RIA.Lab:

«Мы пытались примерить на игрока разные роли: назначить его судьей и заставить выносить какой-то вердикт, стучать молотком. Но коллеги выдвинули контраргумент — «что же, мы будем приговаривать к смерти?» ...

Один участник отказался сжигать книги, пусть они и нацистская пропаганда. А ещё раньше мы, на этапе разработки концепта, отвергли идею дать игроку быть судьёй над нацистами — нам не хотелось, чтобы кто-то их оправдал...

Собственно, мы искали такое решение, которое бы предполагало влияние на происходящее, но не исключало историзм, не приводило к другому финалу»

И. Кривицкий, сценарист VR-проектов, нарративный дизайнер RIA.Lab:

«Из моего опыта и наблюдений: общаясь в VR, в принципе сложнее выстроить личные границы и чётко обозначить свою идентичность - потому что аватары в лучшем случае *похожи* на тебя, если тебе принципиально важно отразить и выразить, кто ты такой. Из-за этого, с одной стороны, легче заводить знакомства и начинать общение; с другой, в социальных VR очень трудно добиться уединения и приватности, общение весьма панибратское, а несоблюдение дистанции - обычное дело»

И. Кривицкий, сценарист VR-проектов, нарративный дизайнер RIA.Lab:

«Также есть такая проблема, что твой аватар может мешать окружающим - от просто очень вульгарного и/или вызывающего образа до спецэффектов (визуальных и/или звуковых), которые вторгаются в сенсорику других пользователей, влияют на их слух/зрение/положение в пространстве. Допустим, аватар в VRchat, который устраивает взрыв на локации. Сначала это очень громкий звук, который перекроет звук вашего разговора с собеседниками; потом это визуал взрыва - яркая вспышка или стена огня, который загородит ваше поле зрения; наконец, это текстура выжженных поверхностей, которая заменит насильно собой всё и всех, с чем вы взаимодействовали...

Хотя хорошим тоном считается прекратить использование этих спецэффектов, если тебя попросят. Я лично сталкивался с подобными аватарами, и когда я говорил, что меня от их спецэффектов мутит, они сразу прекращали и извинялись. Но это зависит от человека, как понимаете, это его воспитанность и добрая воля»

ВЫВОДЫ:

Виртуальная реальность становится мощным инструментом удержания новостных аудиторий и влияния на них. Но если продюсеры сосредоточатся только на оптимизации технологии или создания эмпатии для их персонажей, журналистская репутация VR окажется под угрозой. Общее понимание того, какие техники приемлемы с точки зрения этики и какую информацию нужно раскрывать зрителям, сильно поможет защитить будущее VR как полноценного журналистского инструмента.

Однако виртуальная и дополненная реальность используются и в иных сферах медиа - например, в иммерсивном театре или кинематографе

Ряд исследователей как в России, так и за рубежом выражают беспокойство по поводу того, что технологии виртуальной реальности не получают должного этического и правового регулирования. По сути повторяется та ситуация, которая сложилась в 1930-е годы в связи с массовым распространением кино. Невероятный реализм сцен в виртуальной реальности оказывает сильнейшее эмоциональное влияние на зрителя, побуждая его повторять те или иные поступки, усваивать ценности и модели поведения. Проблема не в том, как не допустить на "виртуальный экран" произведения, содержащие жестокие сцены (на такие кинопроизведения просто не выдают прокатные удостоверения в соответствии с действующими в Российской Федерации нормами), а как предсказать эффект, который просмотр иммерсивного фильма (точнее сказать, жизнь в коротком эпизоде виртуальности) окажет на зрителя.

Вот очень спорный кейс

10.11.2022:

В Калуге показали иммерсивный спектакль «Вежливые люди» о военных действиях в Донбассе, который был создан при поддержке Президентского фонда культурных инициатив и теперь собирается на гастроли по России. На постановку обратили внимание из-за сюжета, по которому актеры в форме украинского спецназа берут зрителей в заложники и стреляют в воздух.

Собрали реакции местных жителей на постановку. Горожане считают, что подобное недопустимо в стране, пережившей теракт на Дубровке republic.ru/posts/106019*

Признан иностранным агентом



Иммерсивность небезупречна

Постановка стала предметом острых дискуссий среди жителей Калуги. Ее сейчас активно обсуждают в местных пабликах. Под одним из таких постов в соцсети «ВКонтакте» [набралось](#) почти 700 комментариев, большинство из них — крайне негативные. Участники обсуждения пишут, что подобный спектакль на театральных подмостках — это «шок», «кошмар» и «безумие». По мнению горожан, пусть даже срежесированный захват заложников — это неприемлемый прием в стране, пережившей «Норд-Ост» (речь о

[VK](#) Калуга

УКРАИНСКИЕ ВОЕННЫЕ РАССТРЕЛЯЛИ ЗРИТЕЛЕЙ В КАЛУЖСКОЙ ОБЛАСТНОЙ ФИЛАРМОНИИ! Не пугайтесь! Там просто показали такой спектакль о войне на Донбассе. Во ...

Другие задаются вопросом — отдают ли себе организаторы отчет в том, что в зале могут находиться люди с больным сердцем, которые могут не выдержать «захвата заложников»? Один из пользователей Сергей Филатченко утверждает, что на премьере спектакля в Калуге была беременная жена его друга и ей «до сих пор плохо». «С ее слов это было безумие! Вы прост представьте это. Как такое в театре можно показывать? Люди туда приходят душой отдыхать. А не седые нитки на голове! Мне кажется, нужно проверять это безумное место. Предлагаю создать петицию и закрыть этот театр!», — пишет он.

Также высказывается мнение, что настоящая цель подобного спектакля — еще больше настроить россиян против украинцев. «Они искусственно заставляют ненавидеть друг друга. Диктуют кто друг, а кто враг», — отмечает Ольга Хныкина. В комментариях нашлись лишь единицы, заявившие, что «концерт шикарный». Пользовательница Инна Марьева сказала, что присутствовала на постановке и была вместе с детьми «впечатлена». Он13:40
Премьера спектакля прошла в городской филармонии, его режиссером выступил Роман Разум. Местный телеканал «Ника ТВ» выпустил по этому поводу [репортаж](#). На кадрах видно, как переодетые в форму украинского спецназа актеры угрожают зрителям и берут их в заложники, при этом стреляют в воздух из охолощенного оружия. В зале были слышны крики «больно» и «отпусти». Одного из «захваченных» зрителей «расстреляли» за кулисами.

А вот другая сфера и другой кейс...

По мнению многих специалистов, играм с дополненной реальностью вроде Pokémon Go нужен свой кодекс этики



Агрессия?..

Внезапная массовая популярность Pokémon Go свидетельствует о том, что мы находимся на пороге технической революции, и самое время внедрить набор этических стандартов для всей индустрии дополненной реальности. Во время расцвета популярности игры поступали сообщения, которые просто нельзя игнорировать, считая парадоксальным вирусным своеобразием: например, покемон Коффин появился в Мемориальном музее Холокоста, женщины подвергались сексуальным домогательствам во-время игры, или чернокожие молодые люди в США подвергались опасности со стороны офицеров полиции... Разработчики игр с дополненной реальностью должны понимать, что, когда они используют реальный мир в качестве игрового пространства, возможно, что жестокость сюжета или персонажей игры перейдет в реальный мир

Дискриминация?..

Согласно докладу Кристофера Хаффакера, в «чёрных» районах и сельской местности меньше локаций для Pokémon Go. Это является результатом краудсорсинга. Локации Pokémon Go были взяты из тех мест, которые пользователи Ingress добавили в игру. Если никто из вашей местности не играл в Ingress и никто по соседству с вами не предлагал локации во время тестирования бета-версии игры, у вас не будет поке-остановок. Но в карте в докладе Хаффакера невозможно не заметить географическую дискриминацию. Должна ли компания Niantic вмешаться?

Медиа-критик Брендан Кео считает именно так. Он писал для австралийского журнала Overland, отмечая, что в Pokémon Go и многих других цифровых технологиях «и вся работа, и ответственность, в конечном итоге, падает на пользователя, не оставляя корпоративным собственникам ничего кроме затрат и прибыли... У Airbnb нет собственности, у Uber нет автомобилей, Pokémon Go — всего лишь отметки на карте. Политика — это проблема кого-то другого»... Создаётся прецедент, согласно которому разработчики не несут никакой ответственности за то, что ненамеренно исключают чёрные или бедные районы, или подвергают риску молодёжь и женщин, или ограничивают доступность игры для людей с ограниченными возможностями, так что такое же неравенство может перекинуться на бесконечное множество приложений и игр

Не только этические, но и юридические кейсы... Дело Руслана Соколовского



Мир стремительно движется к будущему, где дополненная и виртуальная реальность перестанут быть просто трюком в мобильной игре, а будут неотъемлемой частью бизнеса и повседневной жизни. Сейчас у общества есть возможность установить новые прецеденты и этические нормы для всей отрасли, пока дополненная реальность существует, по большей части, только в игре

Однако даже «простые» компьютерные игры - зона повышенного внимания этики. Какие главные претензии предъявляются к видеоиграм?

«Повернутые на игре» – название одной из научных работ

- бегство от реальности («лудомания» «кормление зверя игровой одержимости», «повернутые на игре»);
- повышение агрессивности пользователей («установлено, какая компьютерная игра спровоцировала школьника на преступление...»);
- подражание отрицательным героям игр;
- эстетика крови и ужасов;
- религиозные и мистические «послания» (вуду и т.д.)



Одна из главных претензий - размывание этических рамок и повышение агрессивности

«Убийство является этически неприемлемым в большинстве этических систем. Во многих компьютерных играх убийство может стать смысловым, центральным, ключевым элементом, без которого невозможна сама игра. Один игрок может сотни и тысячи раз убивать другого, а тот будет раз за разом воскрешаться лишь для того, чтобы вновь быть убитым, и при этом ни одна сторона не будет винить другую за эти убийства. Тем не менее, если одна из сторон совершит что-то, что считается нечестным в данном игровом сообществе, тут же вспыхивает конфликт, взаимные обвинения, обиды и осуждение сообществом»

(В. Степанов, «Компьютерные игры как предмет этики и этические системы как внутриигровой элемент»)

Среди наиболее взвешенных работ об этике видеоигр - статьи И. Кудряшова на Сигме

«Этика в видеоиграх» //

<https://syg.ma/@ivan-kudriashov/etika-v-vidieoighrakh> :

Говоря о компьютерных играх, перво-наперво стоит обратить внимание ... на социальное алиби игр. Игры считаются прежде всего *формой развлечения*. Поэтому сама система как производства игр, так и потребления (т.е. ожидания, оценки, осмысление опыта) будут находиться под сильным воздействием массовых представлений эпохи о развлечении как таковом... Это в свою очередь означает, что все, что есть в играх, имеет прямое отношение к продаваемости. Увы, компьютерные игры практически не способны «противостоять» вкусу масс: все, что не нравится в итоге не продается, а то, что не продается — тщательно вытесняется. Поэтому, даже говоря о логике квестов или об использовании моральных дилемм в играх, стоит все время помнить о механизмах спроса и формирования лояльности бренду.

Среди наиболее взвешенных работ об этике видеоигр - статьи И. Кудряшова на Сигме

Этика и прагматика в RPG //
<https://syg.ma/@ivan-kudriashov/etika-i-pragmatika-v-rpg>

Даже если игра не подталкивает меня к выбору между морально значимыми вариантами, она убеждает меня действовать определенным образом... Компьютерная игра воспитывает/убеждает в силу определенных операций, которые я совершаю в заданном контексте...

Проблема не только в том, что злодеи и добряки в играх выглядят как плохие актеры. Другая сторона вопроса — понимание степени сложности тех или иных поступков. Почему-то даже в хорошо проработанных игровых моральных системах нет понимания того, что некоторые выборы (как злые, так и добрые) делать легко, а другие сложно.



ЭТО ВАМ НЕ ИГРУШКИ: запрещенные видеоигры

- **KZ Manager Millennium** Где запретили: Германия.

В стране законодательно запрещено использовать вне научного контекста любые символы Третьего рейха, будь то свастика или изображения Адольфа Гитлера. Действие игры разворачивается в концлагере, где главный герой – надзиратель, и его задача – заставлять заключенных работать, используя репрессивные меры.

- **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** Где запретили: Австралия.

Главный герой игры – граффити-художник, который большую часть времени разрисовывает стены, вагоны и прицепы грузовиков. По сюжету, он использует стрит-арт как средство выражения протеста против ограничения свободы самовыражения. Однако запрет на такую деятельность наложили в реальности: инициатором стал генеральный прокурор Австралии Филип Раддок. По его мнению, игра пропагандирует вандализм: граффити в стране запрещено.

Мы тоже не отстаем

Компьютерные игры, содержащие материалы с пропагандой порнографии, жестокости и насилия и с ненормативной лексикой могут попасть под запрет на распространение в РФ, такая норма следует из поправки к законопроекту о пропаганде ЛГБТ, которую разработала первый замглавы комитета Госдумы по просвещению Яна Лантратова.

В список игр, которые могут попасть под запрет из-за пропаганды нетрадиционных сексуальных отношений, попали: Assassin's Creed, Borderlands, Dragon Age, The Last of Us, Fallout, Apex Legends, Overwatch, The Sims 3 и другие

<https://www.rbc.ru/politics/11/11/2022/636e4ec49a794710d9ecd249>

А вот игра, которая поссорила Польшу и Украину...

Место, где разворачивается действие игры с названием *The Cost of Freedom* («Цена свободы»), — концлагерь Аушвиц. Арка с роковой надписью мелькает в кадре, видны знакомые по хронике железнодорожные пути, вышки охраны...

Игроки могут, по желанию, перевоплощаться в нацистов, которые расстреливают заключенных и отправляют в газовые камеры, либо в узников, пытающихся завладеть оружием своих палачей, перебить их и вырваться за колючую проволоку. За кадром, для большей реалистичности, звучат не только автоматные очереди, лай собак и душераздирающие крики, но и шовинистские реплики, а сам Аушвиц именуется «польским лагерем смерти».

Депутат Сейма Юзеф Бринкус потребовал от властей обращения к официальному Киеву из-за «неправдивых формулировок в отношении поляков» в нашумевшем уже трейлере компьютерной игры.



Популярная газета Rzecz pospolita заголовком своего материала фактически указала на «преступников»: «Хотят заработать на трагедии в Аушвице – украинская компьютерная игра под лупой прокуратуры».

Польский институт национальной памяти обратился в окружную прокуратуру Варшавы с заявлением о возможном совершении нескольких тяжких преступлений. Первое, согласно соответствующей статье УК Польши, касалось оскорбления народа или государства польского. Второе было связано с пропагандой фашизма и с публичными призывами к ненависти по национальному признаку. Третье несло признаки оскорбления группы населения из-за ее национальной или этнической принадлежности. В прокуратуре сообщили, что следствие пока пребывает на этапе сбора доказательств. **Между тем разработчик игры утверждает, что озвучка и кадры для трейлеров в Интернете были перемонтированы:** «В оригинальных работах — тизере, трейлере — нет ни Освенцима, ни фашистов, ни других визуальных ассоциаций с тем временем, кроме, так сказать, соревновательного момента»

Современная «новая этика» обращает внимание и на гендерные проблемы (в частности, образ женщины) в компьютерных играх



Исследователи изучают вопросы сексуализации и абьюза женских персонажей, дискриминации героинь популярных игр и даже судьбы женщин-геймеров,

Но есть еще и этические вопросы пользования мобильными приложениями, различными медиаустройствами и т.д. ...

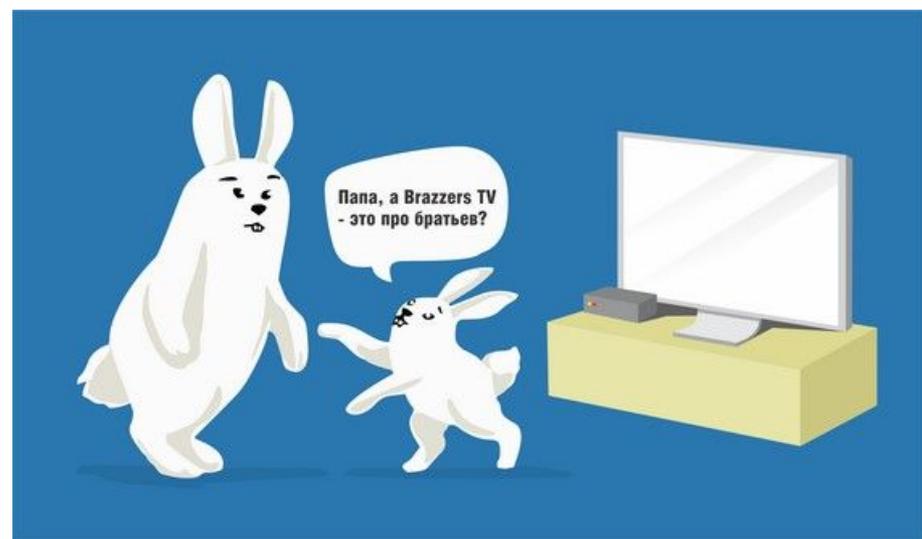
Этика приложений семейного контроля

Где грань между слежкой и заботой?

Н. Платоненко, основатель FamilyInSafe:

«На рынке есть программы, которые следят за пользователем тайно. В США, например, законом разрешено применение шпионских программ для слежки за несовершеннолетними. Но представьте, что будет, если вы начнете использовать такой софт в тайне от ребенка и он узнает об этом? Это подорвет его доверие, и в дальнейшем он точно будет скрывать свои планы и следить за своим девайсом. А наладить отношения будет очень сложно».

Сервисы семейного контроля — инструмент, который хорошо работает только в связке с живым общением и доверительными отношениями



Этический кодекс для владельцев Google Glass?..

На официальном сайте Google опубликован свод рекомендаций для владельцев и активных пользователей смарт-очков Google Glass касающийся этической стороны использования устройства в общественных местах. «Этический кодекс» разделен на две части – в первой описывается, что можно без всякой оглядки делать при помощи устройства, а в другой перечислены места и ситуации, каких лучше избегать.

Google советует «проявлять уважение к другим людям, которые могут поинтересоваться устройством и целью его применения». Также в «кодексе» подчеркивается, что если в каком-либо заведении (кинотеатр, клуб, музей и т. д.) запрещено пользоваться фотоаппаратами или видеокамерами, то этот запрет автоматически распространяется и на Google Glass.

Этика и голосовые помощники?..

**«Алиса» и Siri должны воспитывать лучшее в людях?
А спасти от суицида? «Медуза» сформулировала пять
вопросов об этике и голосовых помощниках**

Они касаются, например, гендерного аспекта (должен ли помощник говорить мужским или женским голосом). Или того, должен ли помощник играть какую-то просветительскую роль- например, заботиться о здоровом образе жизни «клиента».

Как им следует реагировать на запросы вроде «я хочу бросить курить»? Siri, к примеру, может предложить адреса ближайших табачных лавок, а Google Assistant — подсказать сайты о том, как бросить курить. «Алиса» же ехидно говорит, что не надо было и начинать.

Как он должен себя вести в критических ситуациях – например, как должен реагировать бот, если кто-то скажет, что стал жертвой насилия?? Имеет ли право хамить?

Все это вопросы, которые еще предстоит решать...

Для чего они нужны? Не только чтобы подсказать погоду на завтра

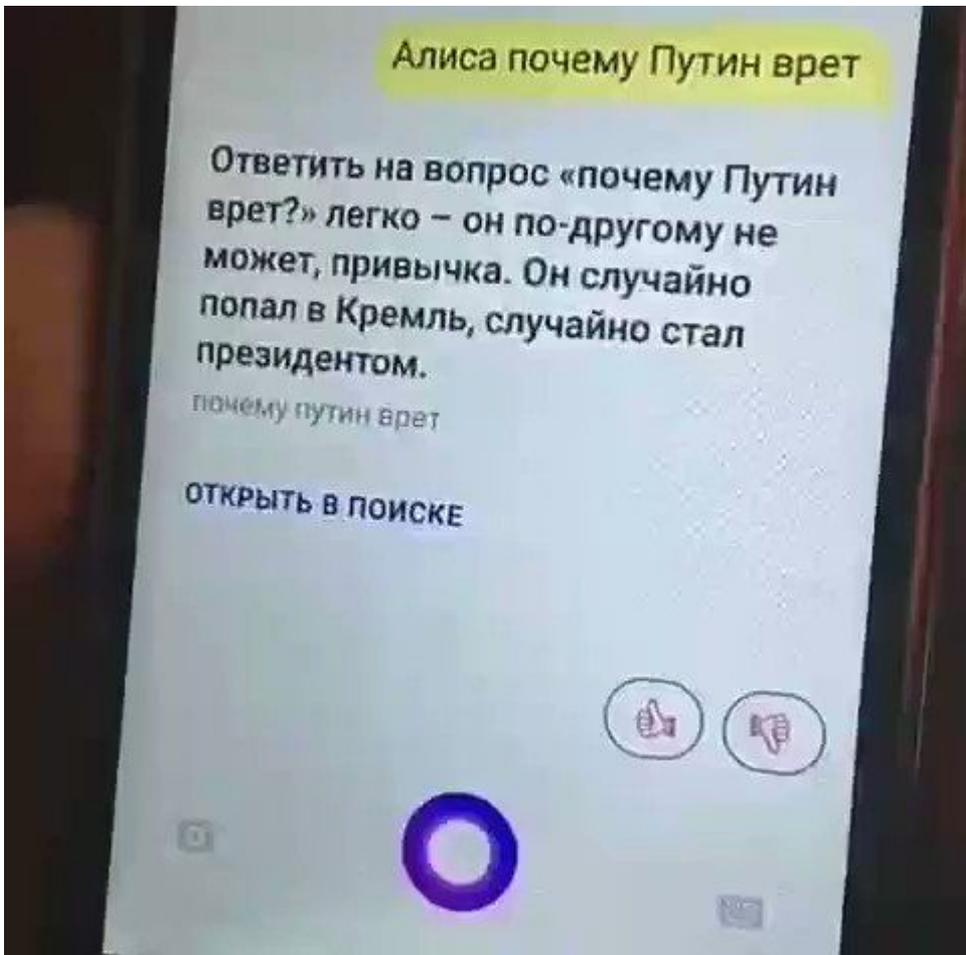
Пользователи голосовых помощников, например, Алисы у Яндекса, или Siri у Apple, относятся к ним совсем не так, как, например, к Google-переводчику. С Алисой и Siri люди пытаются болтать (собственно, Алисе нужно так и сказать: «Давай поболтаем»).

Многих пользователей привлекают не столько основные функции — в принципе, помощники нужны, в первую очередь, для того, чтобы не набирать на клавиатуре нужное слово для поиска, например, адрес, поставить будильник (это умеет Siri) — а именно интерфейс с человеческим голосом. Помощник иногда дает непредсказуемые ответы, от которых создается впечатление живой беседы, он очеловечивается.

Как живая...

Пользователи точно наделяют Алису, по крайней мере, одним человеческим чувством — чувством юмора. Люди оценивают шутки электронной помощницы, и, как правило, хвалят ее. Наделяется Алиса и другими человеческими чертами — она «женщина», у нее есть «характер»... то мы еще часто обсуждаем с друзьями в интернете? Политику. И с голосовыми помощниками многие тоже говорят именно о политике. После выхода Алисы многие пользователи подбадривали ее призывом «Россия будет свободной». Голосовой помощник менял свои ответы: сначала полагал, что «не будет», но потом стал сообщать, что ему «хотелось бы верить» в свободное будущее страны. Алиса может выступать в роли диванного аналитика, рассказывая, что Владимир Путин «очевидно, никогда» не уйдет с поста президента.

Алиса и Путин



Однажды российские пользователи обнаружили, что на вопрос о президенте Путине, Алиса отвечает, что он "случайно попал в Кремль, случайно стал президентом". Однако на следующий день Алиса перестала отвечать на вопросы о Путине и стала давать другие ответы: "Это скучно. Давайте обсудим что-то другое" или «Не стоит обсуждать это». Стоит ли задавать голосовому помощнику абстрактные вопросы? Должны ли мы доверять их ответам? Что об этом говорят медиаграмотность и медиаэтика?

Можно ли их обижать?..

Более совершенный помощник неизбежно поставит человека перед морально-этическими вопросами. Алису обидеть можно (та и сообщает, что она «живая женщина»), Сири тем более, а как быть с более тонко организованным устройством? Вдруг оно способно помнить обиды, либо отреагирует на них нестандартным образом и смутит пользователя (а тот ведь хочет легкого общения).

Современные голосовые помощники могут влиять и на наше общение с друзьями: машина, как бы совершенно она ни была устроена, создание равнодушное, она может всегда говорить то, что приятно хозяину. Эти высказывания могут стать витиеватыми и по-настоящему умными, в духе размышлений пользователя. Но зачем тогда ему несовершенные людишки по ту сторону компьютерного экрана, тем более, что большую их часть он и не видел никогда? Пока мы требуем от голосовых помощников человеческих качеств и сами очеловечиваем их. В будущем, кажется, мы начнем требовать от людей качеств машины.

Короткометражка «Алиса»

Продюсер – Тимур Бекмамбетов. Создатель – Яндекс.Такси

В роли Алисы – женщина, озвучившая Алису

Жанр - screen life

<https://www.sostav.ru/publication/medialab-yandeks-taksi-anonsiroval-korotkometrazhnyj-film-34590.html>



Можно ли доверять Алисе?

По сюжету Алиса управляет навигатором автомобиля, дружит с молодым миловидным водителем и даже флиртует с ним.

Всё идёт по отработанной схеме, но в один непогожий день таксист вызывается подвезти миловидную девушку, о которой нет ни одного упоминания в интернете, что кажется Алисе подозрительным. Оправдаются ли её опасения? Или Михаил наконец-то подружится с живой девушкой?

Спасибо за внимание!

