

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР ПРИРОДЫ И ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ЭТИКА ОТНОШЕНИЯ К ЖИВОМУ*

И. В. Вагнер

Институт стратегических исследований в образовании Российской академии образования, Москва

Virtual World of Nature and Environmental Ethics to the Living Entities

I. V. Wagner

Institute of Strategic Studies in the Education, Russian Academy of Education, Moscow

В контексте исследования развития экологической культуры личности в условиях информационного общества рассматриваются позитивные и негативные аспекты погружения детей в виртуальный мир природы; влияние информатизации на процесс интериоризации подрастающими поколениями ценностей экологической этики. *Ключевые слова:* экология человека, культурологический подход, экологическая культура, информационное общество, информационные технологии, информатизация, экологическая этика

In the context of the research of the development of the ecological culture of personality in the conditions of information society the positive and negative aspects of sinking children into the virtual peace of nature; the influence of informatization on the process of interiorization by the growing up generations of the values of the ecological ethics are examined. *Key words:* human ecology, cultural approach, environmental culture, information society, information technology, informatization, ecological ethics

Глобальные процессы информатизации современного общества, культуры, пространства воспитания и социализации подрастающих поколений ставят множество новых принципиальных вопросов в области экологии человека, ее младшей ветви — экологии детства.

Высокая динамика социокультурного развития информационного общества практически не оставляет возможности, времени старшим поколениям на фильтрацию формирующегося культурного наследия, чтобы потом передать его следующим поколениям. Напротив, новые медиа-поколения, погружающиеся в виртуальный мир с первых лет жизни, опережают старшие поколения в темпах освоения нового информационного мира, а значит, становятся не только, а может, и не столько перенимающими опыт субъектами масштабного процесса культуротворчества, наследующими культуру поколениями, сколько творцами настоящей и будущей жизни.

В условиях информатизации процессы социального наследования, воспитания и социализации подрастающих поколений переживают глубочайшую и кардинальную трансформацию. Все это осуществляется на фоне не менее стремительно разворачивающегося экологического кризиса планетарного формата, глобализации экологических проблем, которые имеют под собой культурологические основания. Человечество постепенно осознает необходимость расстаться с позицией «венца» и покорителя природы, установками потребительской культуры, утилитарно-эгоистическим отношением к природе как источнику своего существования и формировать новую экологическую культуру, базирующуюся на экокультурных ценностях, нормах экологической этики, признании самоценности каждой жизни, нравственных принципов отношения ко всему живому, к природе (благоговения к жизни по А. Швейцеру). На смену антропоцентризму с его представлениями о человеке как аксиологическом центре вселенной приходит антропокосмизм с представлениями о высшей ценности гармонии человека и природы, их коэволюции, равновеликой ценности, диалога...

Сегодня можно констатировать, что благодаря экологизации всех сфер жизни, развитию экологического образования и воспитания подрастающие поколения в целом осознают значимость экологической культуры, выражают свое стремление к ней, к экологической безопасности, экологическому благополучию, уверенно отдают свой голос за экологию и... уходят в виртуальный мир, в котором свои правила, нормы, механизмы коммуникации, способы постижения окружающей жизни, выражения эмоций, виртуальные герои, в котором присутствует и природа — тоже виртуальная.

Но ведут ли эти виртуальные тропы к экологической культуре; происходит ли там, в информационном мире, интериоризация экокультурных ценностей подрастающими поколениями; благодаря или вопреки интенсивному развитию информационных технологий будет формироваться экологическая культура общества в ближай-

* Статья подготовлена при поддержке РГНФ «Экология человека: фактор культуры. Развитие экологической культуры детей и молодежи в информационном обществе» (номер проекта 13-06-00479).

шей перспективе; способствует или препятствует формированию ценностного отношения к жизни, к природе информационный мир?

Информатизация бросает определенный вызов экологической этике с ее благоговением перед жизнью. Вспомним известные слова Альберта Швейцера: «Добро — это сохранять жизнь, содействовать жизни, зло — это уничтожать жизнь, вредить жизни»; «поистине нравственен человек только тогда, когда он повинуется внутреннему побуждению помогать любой жизни, которой он может помочь, и удерживается от того, чтобы причинить живому какой либо вред». Этика — наука о морали и нравственности, экологическая этика — наука о морали и нравственности во взаимодействии с природой, окружающим миром, самим собой; это философия нравственного, ценностного отношения к жизни, к природе, реализуемая в практике.

Вызов информатизации состоит в возникающих вопросах: происходит ли трансформация норм и ценностей экологической этики в виртуальном мире, распространяются ли этические нормы на информационный мир? Какой опыт получают дети в виртуальном мире, какие ценности транслируются в нем, какие образцы поведения? Какое значение и влияние на развитие экологической культуры личности оказывает виртуальный мир природы, не подменяет ли он собой мир реальный, не способствует ли отчуждению ребенка от природы и снижению ценности жизни?

Опыт эмпирических исследований позволяет утверждать, что опасения не напрасны. Характерный пример рассказал один из участников международной конференции «Экологическая культура в глобальном мире: модернизация российского образования в контексте международных стратегий» проведенных возглавляемой Глазачевым С. Н. русской секцией Международной академии наук «Экология и здоровье» на базе НОЦ ТЭКО МГГУ им. М. А. Шолохова [1]. Пример следующий. В живом уголке ребенок дошкольного возраста наблюдает за кроликами. Два кролика активно передвигаются по клетке, грызут травку, а один неподвижно сидит в углу. Понаблюдав за этой ситуацией несколько секунд, ребенок показывает на неподвижного кролика и задает вопрос: «Мама, а у него батарейка села?».

Эмпирические исследования предпочтений школьников в компьютерных играх показывают, что 9 из 10 детей выбирают так называемые «стрелялки». В проведенных нами диагностических срезах школьники выбирали наиболее часто выполняемые ими действия в ходе компьютерных игр. Доминирующие позиции заняли действия: стрелять, убивать, догонять. Заметим, что в компьютерных играх такие действия поощряются: чем больше убитых — тем больше очков.

Общеизвестно, что с развитием информационных технологий увеличивается рост преступлений, совершаемых подростками и молодыми людьми по мотивам компьютерных игр.

Психологами доказано, что дети и подростки не всегда могут отделить мир игры от реального мира, что ими может осуществляться перенос игровой роли, сюжета, правил, норм из игровой ситуации в реальную, что усвоенный в ходе игры опыт, образцы поведения, ценностные установки работают по завершении игры, переносятся в реальные жизненные ситуации, влияют на выбор детьми моделей поведения и деятельности вне игры.

С учетом изложенного не выглядят столь безобидными, как можно было бы предположить, такие игры, как, например, игра «Убей муравья (Ant Spalt)». Игру можно легко найти в сети «Интернет». Мы не будем давать конкретных ссылок в нашей статье. Играющий видит перед собой большой муравейник и бегущих по нему муравьев. Его задача, как это указано в описании игры, «их ловить и давить пальцем, чтобы они не смогли убежать». Ну и, разумеется, поощрение: чем больше раздавленных муравьев, тем выше рейтинг игрока. От уровня к уровню количество муравьев растет, и поэтому игроков призывают стремиться быть очень меткими...

Если ввести в меню «поиск» слово «убей», то можно увидеть очень много впечатляющих названий игр. Например: «Убей кота»; «Убей в заповеднике»; «Убей жуков»; «Убейте птиц»; «Убей макаку»; «Убей кроликов», а еще овец, голубей, зайцев и т.д.

В описании игры «Убей курицу» содержится призыв: «Вы должны топором убить как можно больше куриц, а они прикольно бегут от вас и кричат. Отключайте мозги и вперед!». Когда играющий попадает топором по курице, то появляется изображение разбрызгивающейся крови.

Игра «Убей в заповеднике» предлагает игроку стать немножко злым и опасным для обитателей заповедника человеком, который пробрался в заповедник с оружием. В описании игры содержится напоминание, что в заповеднике животные находятся под охраной и никто не имеет права их убивать, «но только не вы» — призывает игра. Задача игрока — действовать быстро, убить как можно больше животных. В качестве мишеней появляются занесенные в Красную книгу звери и птицы, в частности панда — символ Всемирного фонда охраны дикой природы. Панда становится мишенью. Когда игрок производит удачный выстрел, то по изображению зверька бегут тонкие красные полосы, разрушающие изображение...

В игре «Убейте птиц» мишенями становятся птички, по которым игрок стреляет из мощного охотничьего ружья. Чем больше убитых птиц — тем больше очков.

В описании игры «Убей жуков» говорится буквально следующее: «несмотря на то, что название игры звучит агрессивно, сама игра довольно милая. Зеленая травка, красивые божие коровки летают, ползают...». А вот задача игрока этой «милой» игры — «раздавить этих милых существ». И еще из описания игры: «Забавно то, что вы можете убить только тех жуков, которые ползают. Летящих жуков вы раздавить не сможете». Вот такое сочетание: «забавно... убить».

Игра «Убейте кота» предлагает расправиться с котом, которого игроку будто бы оставили соседи, уехавшие в отпуск, и который мяукает — не дает игроку покоя. В качестве первого «цивилизованного» действия предлагается хорошо накормить кота — может быть это поможет. Ну а если нет, то предлагается «принять меры». Для принятия мер в меню три инструмента: палка, электрическая розетка и колесо. То есть кота можно избить палкой, можно вставить его хвост в розетку (в игре демонстрируется, как это сделать) или раздавить кота колесом, переехав его на автомобиле.

Это небольшой перечень примеров, иллюстрирующий то, как разрушаются нормы экологической этики в современном информационном пространстве. Только эти несколько примеров игр отчетливо демонстрируют, что в ходе таких он-лайн игр дети, подростки, молодежь могут получить негативный опыт, деструктивные установки и образцы деструктивного поведения, отношения к животным, не говоря уже об опыте нарушения законов в заповеднике и расстрела животных из Красной книги.

О том, что дети, подростки, да и взрослые люди могут основательно вживаться в игровые роли существует множество примеров. Напомним об одном — о сюжете американского фильма «Эксперимент» (режиссер Оливер Хиршбигель, 2001 г.), который был снят по мотивам Стэнфордского тюремного эксперимента, проведенного американским психологом Филиппом Зимбардо в 1971 году. Эксперимент был направлен на изучение поведения человека в условиях ограничения свободы. Приглашенных для участия в эксперименте добровольцев распределили тогда на две группы: двенадцать из них получили роли «заключенных», восемь — «надзирателей». В задачи первой группы входило соблюдение правил тюремного режима, в задачу — второй группы — поддержание порядка. Но эксперимент вышел из-под контроля его организаторов и в реальности был досрочно прекращен, когда двое «заключенных» были травмированы. Человеческая природа берет свое: под бесстрастными взглядами ученых надзиратели упиваются властью, унижая заключенных. В фильме показано, как участники эксперимента постепенно вживались в свои роли, как «надзиратели» начинают упиваться властью, унижать заключенных, проявлять садистские наклонности, как «заключенные» получали психологические и даже физические травмы. Показано, как меняется самосознание «заключенных» в ситуации постоянного унижения, морального давления. Как видим, даже взрослым оказалось непосильно отделить игру от реальности и сохранить человеческое лицо при выполнении ролей в этом эксперименте, в этой «сюжетно-ролевой игре».

Или неоднозначно воспринимаемый в России Хеллоуин. Проведен этот «праздник» может быть по-разному, возможно, и вполне безобидно. В Но не однажды приходилось видеть детей в масках и костюмах «темных сил», играющих роли «злых существ».

Милая девчущка лет восьми-деяти в костюме злой старухи ведьмы «варит зелье»: читает со сцены «заклинание» на английском, при этом расчлняя над нарисованным «кипящим котлом» бумажного лягушонка. Комментарий, полагаю, излишни. Две другие очаровашки-хорошистки, которые обычно вежливы и приветливы, встречают входящих в зал детей, изображая, соответственно новым ролям, царапающие «когти» рук и ног (размахивая перед лицами других детей «когтями» на руках и как бы пиная сверстников «когтями» ног). Пока у них это не очень получается, и все смеются. Но это ведь только первый в их жизни Хеллоуин...

Встает вопрос, какой опыт вынесут дети из ролей «темных сил», выполняемых ими в ходе Хеллоуина? Однажды мы спрашивали младших школьников о том, что означают их роли. Дети понимают, что «темные силы» и злые «герои» — это «плохие герои». Но, будучи в роли, на вопрос «Какой ты?», они отвечают, вспоминая все возможные негативные человеческие качества: «злой, грубый, жестокий, никого не люблю, всех ненавижу». А на вопрос «Что ты делаешь и/или будешь делать?» они отвечают: «Я все разрушаю, буду убивать, жечь, всем вредить, я приношу зло».

Пройдет час-два и праздник закончится, маленькие «носители зла» снимут с себя страшные маски... Но как скоро они расстанутся с этим «Я», которое они примерили и слегка (ли?) присвоили в этой игре, откажутся ли они немедленно от образцов «злых поступков», от злых образов и озвученных в игре намерений «приносить зло и всем вредить» одновременно со снятием маски? Или актуализированная агрессия, негативный заряд все же найдут свое применение?..

Кроме откровенно деструктивного характера представленных выше компьютерных игр—стрелялок» информационная среда бросает еще один вызов: виртуальный мир природы. Информационные технологии предоставляет возможность погружения в удивительный, красивый, интересный, захватывающий мир природы. И дети, и взрослые имеют возможность посещения разных природных оазисов в интернете, виртуальных экскурсий в заповедные зоны, наблюдения уникальных растений и животных крупным планом. В познавательном плане интернет предоставляет действительно уникальные возможности. Но эмпирические исследования позволили установить закономерность: чем ярче, привлекательнее, ближе для ребенка виртуальный мир, тем менее интересна живая природа, тем она менее значима, остается незамеченной детьми. Порядка 60% подростков в качестве первой ассоциации со словами «гриб», «лес», «береза», «восход», «радуга», «бабочка», «божья коровка» называют одно из запомнившихся виртуальных изображений несмотря на то, что к школе ведет аллея берез, а из школьного окна виден горизонт, окаймленный лесополосой. Красота «виртуальной природы» часто превосходит привлекательность реальных объектов окружающей природы, которые испытывают на себе всю мощь антропогенного воздействия, эстетическая ценность живой природы снижается, как и потребность в непосредственном контакте с ней, в общении с животным и растительным миром. Кроме того, виртуальная природа — как правило — объект наблюдения, ее доминирование укрепляет пассивную

созерцательную позицию по отношению к экологическим проблемам, к природе. Таким образом, еще один вызов информатизации, ее негативный эффект — отчуждение медиа-поколений от природы.

Очевидна противоречивость тенденций развития экологической культуры личности в условиях информационного общества, влияния информатизации пространства воспитания школьников на формирование у них ценностного отношения к природе, экологической культуры.

С одной стороны, очевиден значительный потенциал информационных технологий в экологическом образовании: благодаря информационной сети, электронным учебникам, другим медиа-средствам современные дети получают возможность побывать в глубинах океана, совершать путешествия в природные оазисы разных частей света, наблюдать нашу планету из космоса, наслаждаться красотой летней природы в зимнее время, закатом солнца — в утренние часы, наблюдать крупным планом насекомых, которых они вряд ли увидят в живой природе, и другие возможности.

С другой стороны, информатизация пространства детства несет в себе множество известных социальных рисков, может оказывать негативное влияние на процессы воспитания, социализации медиа-поколений, как сегодня все чаще называют школьников, вступающих в информационный мир уже с первых лет жизни. Экспертные опросы показали доминирование тревожного отношения педагогического сообщества к информатизации, преобладание представлений о негативном влиянии информационного пространства на личностное становление подростков, включая негативное влияние на развитие экологической культуры личности.

В качестве путей обеспечения позитивного влияния информатизации на процесс формирования экологической культуры детей и молодежи, освоения ими ценностей экологической этики мы предлагаем принципы этического императива и живого общения для интеграции экологического и медиаобразования; экологического воспитания в условиях информационного общества и информатизации образования экологического.

С живой природой может быть только живой диалог. Эмоциональный контакт с природой, с ее живой энергией возможен только «в живую». Эмоциональный контакт, живой диалог равноправных субъектов с природой — вот что нужно человеку, чтобы остановиться в своей разрушительной деятельности, перестать быть покорителем природы, природопользователем. Эмоциональный контакт — это самый надежный механизм защиты природы от антропогенного загрязнения, от разрушительного воздействия. Гармония с природой — это любовь к природе, эмоциональный контакт и диалог с ней, который ведет человек в своем внутреннем духовном мире. Принцип живого общения предполагает развитие у человека чувства любви к природе, формирование экологически развитой эмоционально-чувственной сферы личности. Любовь к природе — то чувство, которое может стать надежным препятствием на пути хищнического ее разрушения: любить означает невозможность причинить вред. В развитие идей благоговения перед жизнью принцип живого общения должен помочь современному медиа-поколению за экраном монитора разглядеть, почувствовать живую природу, научиться различать мир виртуальный и мир живой природы, наконец, сделать выбор в пользу живой природы, чтобы она не осталась однажды лишь картинкой в компьютере на фоне техногенной пустыни. Принцип благоговения перед жизнью должен помочь медиа-поколению видеть в живой природе эстетическую ценность, уметь ценить естественную красоту живой природы, ее хрупкость, неповторимость, уникальность.

В виртуальном мире, как и во взаимодействии с живой природой границей между добром и злом является нравственность человека. Этический императив означает моральную ответственность каждого за качество информационного пространства и экологическую ситуацию на планете. Это моральная ответственность субъектов информационной деятельности и взаимодействия с природой за каждый свой выбор, каждый поступок, осмысление его с позиций ценностей экологической и информационной этики. Это моральная ответственность перед будущим за качество транслируемой информации, образцов поведения, характер взаимодействия с природой и взаимодействий в информационной сети. Принцип этического императива предполагает развитие аксиологических моделей образования, воспитания и социализации, которые обеспечат развитие у подрастающих поколений экологической и информационной культуры. Этический императив информационной и экологической деятельности каждого человека означает, что значение внешнего контроля и внешней оценки не является для него решающим, вместо внешних регулятивов поступка ведущую роль играет внутренний нравственный императив. Информационное пространство безгранично, а природа безмолвна. Только внутренний нравственный стержень, духовность, ценностные установки, порядочность, культура, моральная ответственность, совесть, достоинство личности определяют характер поступков человека при отсутствии внешнего контроля. Принцип этического императива предполагает создание условий для формирования высоконравственной личности, способной в реальном и виртуальном мире сделать самостоятельный выбор в пользу ценностей экологической этики.

Литература

1. Вагнер И.В., Глазачев С.Н., Глазачев О.С. Фактор культуры в проблемном поле экологии человека: информационное общество и экологическая культура // Вестник МГУ им. М.А.Шолохова. Социально-экологические технологии. 2013; 2: 21—37.

Сведения об авторе:

Ирина Владимировна Вагнер — доктор пед. наук, профессор,
г. н. с. НОЦ ТЭКО МГУ им. М. А. Шолохова,
E-mail: wagner.mail@mail.ru