



ERNESTA MOLOTOKIENĖ

Klaipėdos universitetas

# MIKE'O SANDBOTHE'S PRAGMATINĖS MEDIJŲ ETIKOS PROJEKTAS

The Project of Pragmatic Media Ethics  
by Mike Sandbothe

## SUMMARY

This paper presents and analyzes the project of the pragmatic media ethics by Mike Sandbothe in the problematic context of continental philosophy of media. The main goal is to reveal the practical and epistemological assumptions of pragmatic media ethics. The paper deals with the theoretical and practical perspectives of the model of the pragmatic media ethics. It is argued that 1) pragmatic media ethics is a consistent continuation of the principles of pragmatic philosophy; 2) the project of pragmatic media ethics based on the individual's practice is able to provide an intersubjective platform for the regulation of action of new media consumers; 3) pragmatic media ethics focuses on virtual interactions taking place in social networks, however Mike Sandbothe's theoretical conception provides a sufficient basis for a broader scope of media ethics.

## SANTRAUKA

Straipsnyje pristatomas ir analizuojamas Mike'o Sandbothe's pragmatinės medijų etikos projektas probleminiame kontinentinės medijų filosofijos kontekste. Keliamas tikslas rekonstruoti ir atskleisti praktines ir epistemologines pragmatinės medijų etikos prielaidas. Analizuojamos teorinės ir praktinės pragmatinės etikos modelio perspektyvos. Teigiama, kad (1) pragmatinė medijų etika yra nuoseklus tradicinių etinių koncepcijų tęsinys, grindžiamas pragmatinės filosofijos principais; (2) pragmatinės medijų etikos projektas, orientuotas į individualią veiksmų praktiką, gali teikti intersubjektyvią platformą reguliuoti naujų medijų vartotojų veiksmus; (3) nors pragmatinė medijų etika orientuota į virtualias internetiniuose socialiniuose tinkluose vykstančias interakcijas, teorinė Mike'o Sandbothe's koncepcija teikia pakankamą pagrindą platesnei medijų etikos veikimo lauko sampratai.

RAKTAŽODŽIAI: medijų etika, naujosios medijos, pragmatizmas, intersubjektyvumas, virtualios interakcijos.

KEY WORDS: media ethics, new media, pragmatism, intersubjectivity, virtual interactions.

## IVADAS

Paskutiniaisiais XX a. dešimtmečiais masiškai išplitus interneto vartotojų laukui, o dabartiniu metu sparčiai sklindant vadinamosios „Web 2.0“ žiniatinklio revoliucijos, internetą pavertusios tinklo struktūros platforma, poveikiui, fiksuojamas masinis vartotojų ištraukimas į internetinius socialinius tinklus. Kasdienis dalyvavimas tokiuose virtualiuose socialiniuose tinkluose kaip *Facebook*, *YouTube*, *Twitter*, *MySpace*, *Instagram* ir t. t. daugeliui žmonių jau tapo neatsiejama gyvenimo dalimi. Tokiame kontekste interneto ir kitų naujųjų medijų poveikį žmonių sąmonei tyrinėjantys analitikai vis daugiau dėmesio skiria klausimams, susijusiems su virtualios komunikacijos kokybe.

Probleminiame medijų filosofijos lauke paskutiniu metu intensyviai formuojasi nauja besivystanti taikomosios etikos šaka, apimanti taip pat ir normatyvinės etikos bei metaetikos probleminį lauką – medijų etika<sup>1</sup>, kuri tiria moralines ir etines problemas, susijusias su informacijos sklaida virtualybėje, pasitelkus masinės informacijos ir komunikacijos perdavimo priemones, vadinamąsias *mass media* ir *naująsias medijas*. Kai kurie medijų teoretikai, pavyzdžiui, Levas Manovichius

mano, kad vadinamosios klasikinės *mass media* (kitai sakant, spauda, radijas, televizija) paskutiniaisiais XX a. dešimtmečiais dėl įvykusio ir tebesitęsiančio skaitmeninių technologijų „sprogimo“ integravosi į vieną, visas medijas savotiškai apjungiančią mediją – internetą<sup>2</sup>. Todėl pagrindinės medijų etikos sprendžiamos problemos dažniausiai susijusios su tam tikru informacijos turiniu internete.

Mike'as Sandbothe yra vienas įdomiausių vokiškosios medijų filosofijos mokyklos atstovų, siūlančių novatorišką pragmatinės medijų etikos projektą, pretenduojantį išspręsti pagrindines etines problemas, susijusias su interneto vartojimu. Sandbothe konstatuoja, kad virtualiose interneto terpėse, kuriose praleidžiame vis daugiau laiko, praktiškai negalioja vartotojų veiksmus reguliuojantys bendri etiniai principai, o tai iš esmės keičia žmonių santykius. Kaip tik todėl Sandbothe siūlo reabilituoti pragmatinės filosofijos principus ir kiekvieną galimo sprendimo perspektyvą apsvarstyti būsimu praktiniu to sprendimo poveikio kontekste. Tokia etinė nuostata, anot Sandbothe's, gali būti itin rezultatyvi siekiant sureguliuoti interneto vartotojų atliekamus veiksmus.

## I. PROBLEMINIS MEDIJŲ ETIKOS LAUKAS

Akademiniam Vakarų filosofijos diskurse medijų etika ilgą laiką buvo tapatinama su žurnalistika ir visomis galimomis specifinėmis etinėmis šios srities problemomis. Pagrindinės visuomenės informavimo ir komunikacijos technolo-

gijos iki prasidedant masinio interneto vartojimo skatinamai internetinių socialinių tinklų revoliucijai buvo spauda, radijas, televizija (plačiaja prasme – *mass media*). Todėl pagrindinės etinės problemos, susijusios su šiomis *mass media*,

apēmē teisinę visuomenės informavimo reglamentų bazę, įvairius etinius, daugiausiai su informacijos atranka, turiniu, pateikimu ir poveikiu susijusius aspektus, informacijos sklaidos, skaidrumo, viešumo, tolerancijos, žmogaus teisių užtikrinimo ir kt. etinius niuansus. Tradicinė žurnalistika nuolat sprendavo etines problemas, susijusias su korupcija, plagijavimu, klastojimu ir kt.

Tačiau, kaip sutaria daugelis šių laikų medijų etikos analitikų (Rafaelis Capurro, Thomas Hausmanningeri, Johnas C. Merrilis, Frankas Hartmannas, Johnas V. Pavlikas ir kt.), esminis „lūžis“ arba „posūkis“ probleminiame medijų etikos lauke įvyko prasidėjus vadinamajai „Web 2.0“ žiniatinklio revoliucijai, internetą pavertusiai tinklo struktūros platforma. Šis posūkis siejamas su Jungtinėse Valstijose XXI a. pradžioje sparčiai išpopuliarėjusiomis tokiomis socialinių tinklų svetainėmis kaip *Friendster*, *MySpace*, kurios per trumpą laiką paplito visame pasaulyje. Šiuo metu tokios socialinių tinklų svetainės kaip *Facebook*, *Google*, *YouTube*, *Twitter*, *Bebo*, *Amazon* ir kt. praktiškai įtraukia visus interneto vartotojus į įvairias virtualias socialinio gyvenimo terpes, todėl etinė tokio virtualaus gyvenimo pusė tampa viena aktualiausių ir svarbiausių temų, sudarančių šiuolaikinės medijų etikos problemų branduolį.

Esminis skirtumas tarp „Web 2.0“ internetinės platformos atveriamomis veiksmų perspektyvomis grindžiamos medijų etikos ir tradicinio *mass media* problemų laukų yra tas, kad internete (konkrečiai – internetiniuose socialiniuose tinkluose, įvairiose interaktyviose svetainėse ir kt.) praktiškai neveikia institu-

ciškai organizuotos etinių tarnybų pajėgos, kas buvo savaime suprantamas dalykas geografiškai lokalizuotų *mass media* paslaugų teikėjų atžvilgiu. Panašu, kad gerai organizuotas globalaus poveikio tarptautinių etinių tarnybų darbas virtualioje erdvėje vis dar lieka neįgyvendinta siekiamybe. Nepaisant viltingų ekonominių, politinių, socialinių perspektyvų, kurias teikia „Web 2.0“ revoliucija, neretai akcentuojama ir kita šio reiškinių pusė: su masiniu interneto ryšio paplitimu ir vartojimu siejama daugelis naujų grėsmių, tokių kaip kibernetinis nusikaltumas, sukčiavimas, prievarta, patyčios, asmens tapatybės ir kt. duomenų vagystės, terorizmas ir kt. Tokiame kontekste itin svarbi tampa etinė refleksija, galinti pasiūlyti produktyvią „atsvarą“ su interneto vartojimu siejamiems nusikaltimams ir žalingai veiklai klasikinių humanistinių vertybių (tokių kaip teisingumas, protas, laisvė, lygybė ir kt.) forma. Kaip nurodo internetinių socialinių tinklų analitikai Matthew Fraseris ir Soumitra Dutta, „jei iš tikrųjų norime sukurti pasaulinę virtualią respubliką, kuriai būdingas didelis socialinis kapitalas ir pilietinis aktyvumas, kibernetinė erdvė turi būti paremta pasitikėjimo vertybėmis<sup>3</sup>“.

Pasitikėjimą kaip bendražmogišką socialinių ryšių kokybės išraišką legiti-muoja etinė dimensija. Tačiau dėl itin individualizuotų ir įvairių etinių trajektorijų, dažnai sąlygojamų skirtingų kultūrų, įpročių, tradicijų, kurios būdingos tiek atskiroms internete veikiančioms korporacijoms, tiek pavieniems vartotojams, įtampa tarp sąmoningo etiškų arba neetiškų veiksmų pasirinkimo, vykstant įvairioms virtualioms interakcijoms, ne-

mažėja. Akivaizdu, kad tam tikras konkretus pasirinkimas tarp „etiško“ ir „neetiško“ veiksmo visuomet yra individualus, tačiau tokio sprendimo pasekmės gali būti globalios. Todėl tam tikrais atvejais neutrali technologija – internetas – gali tapti plataus neetiškų sprendimų poveikio katalizatoriumi (pavyzdžiui, patyčių, smurto, pornografijos ir pan. turinio vaizdo klipų įkėlimas į internetinius socialinius tinklus ir jų žaibiška sklaida gali pastūmėti tokių klipų kūrėjus, dalyvius, aukas ir vartotojus priimti neadekvačius sprendimus).

Pastaroji konkrečių „etiškų“/„neetiškų“ sprendimų priėmimo virtualioje interneto aplinkoje stadija labiausiai domina ir Sandbothe'ą. Jis laikosi pozicijos,

kad virtualioje terpėje sprendimai priimami tokiu pačiu būdu kaip ir realiame gyvenime, t. y. realizuojant tam tikrus esminius mentalinius gebėjimus – protą ir kalbą, kurie yra bendri visiems žmonėms. Šie baziniai mentaliniai gebėjimai yra pakankama visų sąmoningų žmonių veiksmų sąlyga, vadinasi, taip pat ir „etiško“ arba „neetiško“ elgesio sąlyga. Kadangi kiekviena probleminė situacija, reikalaujanti konkreto sprendimo, yra individuali, labai svarbi tampa galimybė įvertinti galimus praktinius veiksmus ir jų pasekmes. Tokios galimybės metodinį pagrindimą Sandbothe randa pragmatizmo filosofijoje, kurios pagrindinius principus pritaiko kurdamas savąjį pragmatinės medijų etikos projektą.

## II. KODĖL PRAGMATIZMAS? RAKURSAS Į PRAGMATIZMO FILOSOFIJĄ

Neapibrėžtumas, kurį suponuoja elgesio modelių įvairovė internetiniuose socialiniuose tinkluose, kuria chaotiškos, nestabilios, dinamiškos tikrovės vaizdinį, kuris artimas ir pragmatizmo filosofijai, susiformavusiai XIX–XX a. JAV. Pagrindiniai pragmatizmo filosofijos metodologijos kūrėjai – Charlesas Sandersas Peirce'as, Williamas Jamesas ir Johnas Dewey'us atmetė bet kokią conceptualų pasaulio suvokimą, pabrėždami praktinių gyvenimiškų situacijų reikšmę supratimo formavimuisi. Kiekviena atskira praktinė situacija reikalauja nepriklausomo, unikalios sprendimo būdo, kurį įmanoma rasti visapusiškai, iš įvairių praktinių perspektyvų išnagrinėjus konkretų atvejį. Toks pragmatinis (πραγμα – gr. kalba „veiksmas“) kontekstas, kaip teigia Sand-

bothe, yra esminis ir interneto vartotojams, taip pat didžiaja dalimi sudaro medijų etikos probleminio lauko pagrindą.

Pragmatinės etikos požiūriu, teisingas toks elgesys, kuris teikia praktiškai ir etiškai pamatuotą geriausią tikėtiną rezultatą (naudą). Pragmatinis metodas plačiąja prasme suprantamas kaip savotiškas įrankis, skirtas vertinti mūsų požiūrius pagal jų tinkamumą tolesnei veiklai, nurodant tų požiūrių atitinkamus praktinius padarinius. Tokia pozicija artima etiniam utilitarizmui, tačiau, skirtingai nuo utilitaristinės pozicijos, pragmatizmas neakcentuoja „didžiausios galimos naudos“ kriterijaus kaip esminio, priimant galutinį tolesnius veiksmus sąlygojantį sprendimą. Taip pat pragmatizmas suprantamas labiau kaip meto-

das, neteikiantis jokių galutinių atsakymų, o ne epistemologiškai konstruojama teorija. Anot Jameso, „Pragmatinis metodas nenumato kokių nors konkrečių rezultatų – tai tik orientacinė nuostata.“<sup>4</sup> Pragmatinis metodas turi būti rezultatyvus, jį taikant kiekvienoje konkrečioje situacijoje, reikalaujančioje sprendimo dėl galimo „etiško“ ir „neetiško“ elgesio ir to elgesio poveikio. Taikant pragmatinį metodą kiekvienoje konkrečioje situacijoje, reikalaujančioje etinio sprendimo, atliekamas teorinis visų galimų sprendimų pasekmių vertinimo eksperimentas, siekiant nustatyti, koks būtų praktinis skirtumas, jei kaip etiškai teisingą priimtume vieną kurį požiūrį. Pragmatinės etikos požiūriu, jeigu neįmanoma nurodyti esminio praktinio skirtumo, vadinas, alternatyvūs veiksmų modeliai taip pat galimi kaip pakankamai etiški. Kaip tik todėl, anot Jameso, „Vadovaujantis pragmatizmo principais, negalima atmesti nė vienos hipotezės, kurios padariniai naudingi gyvenime.“<sup>5</sup>

Pastaroji Jameso nuostata perimta iš vadinamojo „Peirce'o principo“, suformuluoto programinėje pragmatizmo idėjas pristatančioje Peirce'o esė *Kaip padaryti mūsų idėjas aiškias?* (1878). Pasak šio principo, tam tikros idėjos reikšmė ir aiškumas būna nulemti praktinių rezultatų, kuriuos ta idėja sukelia<sup>6</sup>. Todėl, anot Jameso, nuosekliai plėtojančio Peirce'o pragmatinį idėjų aiškumo principą, teisingos idėjos yra tos, kurias mes galime pagrįsti ir patikrinti.

Nors pragmatinis metodas pristatomas kaip teorinis eksperimentas, tačiau Jamesas jam priskiria kur kas svarbesnę galią transformuoti egzistuojančią tikro-

vę, kuomet, priėmus tam tikrą konkretų sprendimą, atliekami tolesni praktiniai veiksmai, turintys poveikį tikrovei. Kaip pabrėžia Jamesas, taikant pragmatinį metodą galimų „etiškų“/„neetiškų“ sprendimų kontekste, „...jūs turite atskleisti kiekvieno žodžio grynąją praktinę vertę ir priversti jį dirbti jūsų patyrimo srityje. Tuomet jis bus panašus ne tiek į sprendimą, bet veikiau į tolesnės veiklos programą, į nurodymą, kokiais būdais gali būti pakeista egzistuojanti tikrovė.“<sup>7</sup> Pastarąjį – pragmatinio metodo kaip tikrovės keitimo programos – aspektą akcentuoja Dewey'us, nurodydamas, kad pagrindinė pažinimo reikšmė yra sėkminga praktinė veikla. Todėl pragmatinis metodas gali padėti iš daugybės konkrečių probleminių situacijų surasti išeitį, pasiūlydamas labiausiai pagrįstą, aiškiausią atskiros problemos sprendimo variantą. Dewey'aus požiūriu įvairios teorinės pozicijos, idėjos tėra praktinio veikimo modeliai, instrumentai, turintys pasitarnauti konkrečių sudėtingų situacijų sprendimui, nes tik sėkmės atveju galima kalbėti apie tiesą. Pragmatinis metodas tokiu atveju leidžia sudaryti maksimaliai tikslų „veiksmų planą“, pristatant galimas kiekvieno veiksmo praktines pasekmes ir tokiu būdu pasirinkti geriausią sprendimą, esant sudėtingai, etinio sprendimo reikalaujančiai situacijai.

Tokią pragmatizmo nuostatą Sandbothe traktuoja kaip rezultatyvią itin chaotiškose ir neapibrėžtose situacijose, kuriose dažnai atsiduria interneto vartotojai, priversti svarstyti, kaip pasiegti konkrečiu atveju: „etiškai“ ar „neetiškai“? Pragmatinis metodas leidžia nu-

matyti priimto konkretaus sprendimo pasekmes. Kurdamas pragmatinės medijų etikos projektą, Sandbothe priima Jameso mestą iššūkį, suformuluotą puičioje hipotezėje:

Tarkim, kad pasaulio kūrėjas prieš imdamasis darbo išdėstė mums visą reikalą sakydamas: „Aš ketinu sukurti pasaulį, kuris nebūtinai turėtų būti išgelbėtas, pasaulį, kurio tobulumas bus sąlygiškas, o sąlyga bus ta, kad kiekviena veikianti jėga padarytų viską, kas nuo

jos priklauso. Aš jums siūlau dalyvauti tokiam pasaulyje. Jo saugumas, kaip matote, negarantuojamas. Tai realus nuotykis, kai gresia realus pavojus, bet galima ir pergalė. Tai tam tikra kolektyvinio darbo, kurį reikia sąžiningai atlikti, socialinė schema. Ar jūs prisidėsite? Ar jums užteks pasitikėjimo savo jėgomis, ar pasitikėsite kitais tiek, kad ryžtumėtės rizikuoti.<sup>8</sup>

Panašu, kad Sandbothe ryžtasi rizikuoti.

### III. PRAGMATINĖS MEDIJŲ ETIKOS PROJEKTAS

Dabartiniuose ginčiuose medijų etikos tema paprastai konstatuojama, kad internetas yra tokia technologija, dėl kurios poveikio ligšioliniai moralės vaizdiniai tampa pažeidžiami ir todėl daugeliui žmonių internetas tampa grėsminga komunikavimo terpe. Dažniausiai XX a. paskutiniųjų dešimtmečių debatuose medijų etikos tema buvo išskiriamos kelios probleminės sritys: internetinis nusikaltamumas, teisinis radikalizmas, sektos ir pornografija. Paskutiniu metu internetas tapo dominuojančia masinės komunikacijos priemone. Komercinė informacija užima daugiausiai vietos: pasikeitę iššūkiai kelia naujas medijų etikos problemas. Fizinė ir socialinė tapatybė internete nebetenka prasmės. Erdvė virtualybėje transformuojama – galima laisvai judėti virtualybėje, realiai esant fiziškai lokalizuotame taške. Erdvė ir laikas patiriami kaip vaizduotės konstruktai rizominėje grafines informacijos struktūroje: tokios patirtys pamažu keičia mūsų suvokimą. Daugelis interneto kritikų nurodo, kad internetas akumuliuoja kontingentišką,

chaotišką informaciją, o tai trikdo mūsų dėmesį ir koncentraciją. Kyla pavojus, kad tapsime skaitmeninių nusikaltimų aukomis, bus suardytos mūsų kasdienio suvokimo formos. Sandbothe naujų medijų analizei pritaiko Wolfgango Welscho<sup>9</sup> įvairovės kaip proto daugybiškumo (įvairių racionalumo formų koegzistencija) koncepciją, pabrėždamas, kad racionalumo tipų įvairovė ir jų koegzistencija yra esminė interneto sąlyga, kuomet internetas suvokiamas kaip „įvairių protų medija“<sup>10</sup>. Proto formų įvairovės konceptas yra pragmatinės medijų filosofijos pagrindas, kuriuo remiantis galima analizuoti medijuotos tikrovės supratimo transformacijas.

Sandbothe, formuluodamas pragmatinių medijų etikos projektą, pradeda nuo ankstesnių etikos koncepcijų apžvalgos ir kritikos. Viename pirmųjų straipsnių „Medijų etika interneto amžiuje“ (1996), skirtame medijų etikos problematikai, Sandbothe atsiriboja nuo tradicinės etikos sampratos, kuria remiantis tvirtinama, kad egzistuoja nekintantys morali-

niai principai, legitimuojami laikui nepavaldžių instancijų, ir pereina prie pragmatinės etikos koncepcijos, pasak kurios, nėra jokių objektyvių ir universalių elgesio atskaitos sistemų, normų, principų, etc.<sup>11</sup> Šiuo atveju Sandbothe'is itin artima reliatyvistinė nuostata, būdinga jau Dewey'aus pozicijai, kuomet supratimas, kaip praktiškai elgtis tam tikroje situacijoje, priklauso nuo konkrečios visuomenės ir nuo konkrečių istorinių kontekstų. Priimant esminę pragmatinę nuostatą, konstatuojama, kad moralinės normos ir principai nėra sisteminės vertybių sistemos, o kontingentiški įsitikinimų ir bendrų įpročių tinklai, todėl juos legitimuoti galima tik remiantis praktinio elgesio modeliais kasdienėse gyvenimo praktikose.

Anot Sandbothe's, šiuolaikinėse Vakarų visuomenėse šios kasdienės praktikos yra medijuotos, todėl, esant medijuotos erdvės sąlygoms, darančioms įtaką komunikacijos ir visuomenės pokyčiams, atitinkamai kinta ir normatyviniai įsitikinimų tinklai<sup>12</sup>. Esminis skirtumas tarp abiejų etikos koncepcijų (tradicinės ir pragmatinės) itin akivaizdus kalbant apie probleminę medijų etikos lauką virtualioje interneto terpėje. Sandbothe išryškina skirtumus tarp klasikinių *mass media* ir interneto pabrėždamas, kad klasikiniams *mass media* (TV, radijas, spauda) būdingos specifinės struktūros: 1) vienkrypčiai kanalai, 2) hierarchinės institucijų struktūros, 3) geografiškai apibrėžiamas informacijos gavėjų/vartotojų ratas. Esant tokioms sąlygoms, buvo įmanomas racionalus bendras konsensusas kaip tradicinės etikos koncepcijos išraiška, grindžiamas objektyvia normų legitimacija. Tačiau situacija, anot Sandbothe's, radi-

kaliai keičiasi kalbant apie naująsias medijas – internetą. Sandbothe išskiria internetui būdingas pamatines struktūras: 1) daugiakrypčiai kanalai, 2) decentruotos tinklo struktūros, 3) geografiškai atviri gavėjų – vartotojų ratai. Esant tokioms aplinkybėms, tradiciniai etiniai modeliai nebegalioja, tačiau vis dar produktyvus išlieka pragmatinės etikos modelis<sup>13</sup>. Kaip tik todėl, užuot „atradus“ ar „išradus“ naują medijų etiką, reikia interpretuoti konkrečius interneto konfliktų atvejus. Pavyzdžiui, pagrindiniai pavojai ir rizikos internete, anot Sandbothe's, pirmiausia susiję su disponavimu virtualiomis tapatybėmis<sup>14</sup>.

Internetas tapo kasdienybės dalimi, todėl *medijų kompetencija*, apie kurią nemažai kalba Sandbothe<sup>15</sup>, tampa svarbiausia kompetencija XXI a. *Medijų kompetenciją* Sandbothe supranta kaip specifinę sprendimo galią, susijusią su virtualia interneto aplinka<sup>16</sup>. Pragmatinės sprendimo galios tobulinimas ir pragmatinio proto aktyvavimas daugeliu atvejų gali duoti geresnius rezultatus, negu galimybė kurti naujas moralės normas. Sandbothe pabrėžia, kad pragmatiškai suprantama medijų etika turi būti siejama su medijų kompetencijos lavinimu ir ugdymu<sup>17</sup>, o šiam tikslui įgyvendinti veiksmingiausiai gali pasitarnauti pragmatinės etikos modelis, kuomet inovatyviai ir situatyviai pritaikomi moraliniai įstatymai. Žvelgiant pragmatiniu aspektu, medijos yra socialinės konstrukcijos. Pragmatinėje koncepcijoje moralumas išplaukia iš čia ir dabar esančios situacijos. Medijų kompetencija virtualioje erdvėje pirmiausia reiškia aktyvų konstravimą (padėties konkretizavimą), kai, renkantis iš daugybės skirtingų perspek-

tyvų, pasinaudojama individualaus sprendimo teise, veikiant kritinei refleksijai. Anot Sandbothe's, tai leistų plėtotis tarpkultūrinėms komunikacinėms praktikoms, kas itin svarbu virtualioms bendruomenėms internete<sup>18</sup>.

Kuo išskirtinis pragmatinės etikos projektas? Kodėl virtualioje interneto aplinkoje pragmatinė moralės samprata įgyja pranašumą? Juk, kaip nurodo Sandbothe, pragmatinė moralė grindžiama kontingentiška dalykų padėtimi, ji yra laiko, situacijų, politinių kampanijų, išorinių įtakų produktas<sup>19</sup>. Tačiau tik iš pirmo žvilgsnio pragmatinė medijų etika neatrodo turinti tvirtą legitimacijos fundamentą. Remiantis klasikine pragmatinės etikos koncepcija, moralės principai veikia tik tuomet, kai yra pritaikomi primant sprendimą konkrečioje situacijoje. Kaip tik todėl pragmatinės etikos kelias gali būti labai vaisingas ir virtualioje interneto aplinkoje, kur nuolat be perstojo vyksta interakcijos ir reikalaujama priimti konkrečius individualius sprendimus. Internetas yra labai kompleksiška „transmedia“, kuri jungia skirtingas medijas pagal tam tikrą logiką. Techninis interneto „transmedijškumas“ atsispindi kultūriniam vartojimo lygmenyje. Anot Sandbothe's, ryšys, fiksuojamas tarp mūsų medijų vartojimo įpročių ir sveiko proto nuostatos, kuriuo grindžiamas kasdienis savęs ir pasaulio supratimas, nėra priežastinis. Šis ryšys apima visą kompleksą sudėtinių dalių: technines sąlygas, ekonominius interesus, kultūrinės medijų vartojimo praktikas ir medijinio švietimo plėtojimo aspektus<sup>20</sup>. Individualias praktikas įtraukiant į globalų tinklą, tampa įmanoma tarpkultūrinė komunikacija.

Globalumas šia prasme, anot Sandbothe's, tampa apčiuopiamas kaip pragmatinė gyvenimo forma<sup>21</sup>.

Pragmatinės medijų etikos projektą derėtų suprasti kaip Vakarų moralinių standartų tęsinį, leidžiantį rezultatyviau ir efektyviau nei iki šiol spęsti problemas, susijusias su masiniu interneto vartojimu. Sandbothe, kalbėdamas apie įvairių virtualybėje kylančių specifinių problemų priežastis, akcentuoja *perspektyvų įvairovę ir daugiakultūriškumą* kaip medijų etikos probleminio lauko pagrindą sudarančius problemų kompleksus. Virtualiame interneto pasaulyje, anot Sandbothe's, nesusiduria autonomiškos ir radikaliai skirtingos kultūrinės vertybių sistemos su savita etine logika, kas buvo įprastas reiškinys tradicinės etikos koncepcijų dominavimo aplinkoje. Internete vykstančios komunikacijos realybė aiškiai atskleidžia, kad įvairūs įsitikinimų, įpročių, požiūrių, vertybių tinklai, kurie yra „numegzti“ skirtingų kultūrų, linę smelktis vienas į kitą, tad fiksuojami kūrybiški „vertybinių tinklų susiliejimai“ ir sukuriami netikėti saitai<sup>22</sup>. Tokiu atveju internete formuojasi „globalus tinklas iš skirtingų mąstymo formų ir etikos horizontų“, kurie įsilieja į virtualaus tinklo tarpkultūrinių normų praktiką<sup>23</sup>. Tad internetas gali būti suprantamas kaip kūrybinga ir produktyvi moralinių vaizdinių ir pasaulėžiūrų filtravimo sistema, vykstant begalinei konkurencijai ir selekcijai, grindžiamai Vakaruose istoriškai susiklosčiusia savirefleksijos ir atvirumo galimybe, garantuojančia pagrindinę interneto vartotojų teisę į komunikacijos ir nuomonės laisvę. Pragmatinės medijų etikos kelias remiasi konkrečiomis kultūrinėmis prak-



tikomis, orientuotomis į kasdienio elgesio normas ir pragmatines elgesio taisykles. Kasdienio (tikro) gyvenimo taisyklės virtualybėje neveiksnioms – nacionalinė tapatybė nebeturi reikšmės, žmonėms bendraujant on-line. Pagrindiniai, svarbiausi dalykai kalbant apie pragmatinę medijų etiką, anot Sandbothe'ės, yra švietėjiški skaidrumo ir laisvo keitimosi informacija, atvirumo (viešumo) ir refleksijos idealai<sup>24</sup>. Pragmatinė Sandbothe'ės medijų etikos paradigma, grindžiama konkrečiomis kultūrinėmis praktikomis, kuriomis remiasi atskiros bendruomenės, siūlo kitokį interneto supratimą – ne kaip technologinio monstro, bet kaip skirtingus žmones įvairiais socialiniais saitais jungiančios globalaus tinklo struktūros. Todėl, anot Sandbothe'ės, reikia ne atrasti naujus įstatymus arba išrasti naujas elgesio formas, bet kūrybiškai, prasmingai pritaikyti ir naujai interpretuoti jau egzistuojančias elgesio formas bei įstatymus kiekvienos aktualios, konkrečios situacijos atveju. Kadangi žmonės virtualybėje suburia labai specifiniai interesai – darbas, hobis, etc., pragmatinė medijų etika pirmiausia turėtų pripažinti egzistuojančius įpročių, elgesio, bendravimo skirtumus internete ir spręsti konfliktus, kurie kyla susidūrus skirtingoms taisyklių sistemoms. Pagrindinė pragmatinės medijų etikos idėja, anot

Sandbothe'ės, yra gebėjimas rasti prasmingą išeitį, susidūrus skirtingoms moralinio elgesio taisyklių sistemoms<sup>25</sup>.

Medijų etika šiuo atžvilgiu turi savotiškai atspindėti viršnacionalines ir transgeografines virtualaus gyvenimo formas. Kadangi internete nėra atsakingų instancijų, kurios kontroliuotų ir „filtruotų“ visas programas, nėra apibrėžto vartotojų rato, kad galėtų veikti racionalūs konsensuso sudarymo mechanizmai, medijų etikos praktika tampa itin komplikauta. Kaip tik todėl pragmatinė medijų etika turi koncentruotis į pragmatines praktinio elgesio taisykles internete kaip į kasdienės praktikos dalį. Todėl Sandbothe'ės kuriamas medijų etikos projektas atveria futurologinę perspektyvą, nes pirmiausia pragmatinė medijų etika turi būti grindžiama atidžia įvairių elgesio modelių, veikiančių virtualiose internetinės visuomenės bendruomenėse, analize ir refleksija. Anot Sandbothe'ės, interneto medija nėra joks neutralus siuntimo kanalas, analogiškas klasikinėms *mass media*, kuriame dalyvautų geografiniu ar nacionaliniu parametrais apibrėžiamos ir identifikuojamos žmonių grupės, nes internete atsiranda naujos tarptautinės visuomenių formos ir transgeografinės gyvenimo erdvės. Pagrindinis medijų etikos pagrindas tokiu atveju yra virtuali vartotojų komunikacija.

## IŠVADOS

1) Remiantis klasikine pragmatinės etikos koncepcija, moralės principai veikia tik tuomet, kai būna pritaikomi priimančiam sprendimą konkrečioje situacijoje. Kaip tik todėl pragmatinės etikos pro-

jektas, siūlomas Mike'o Sandbothe'ės, kurio pagrindą sudaro virtuali vartotojų komunikacija, gali būti labai rezultatyvus ir virtualioje interneto aplinkoje, kur nuolat be perstojo vyksta interakcijos ir

reikalaujama priimti konkrečius individualius sprendimus.

2) Priimant esminę pragmatinę nuostatą, konstatuojama, kad moralinės normos ir principai nėra sisteminės vertybių sistemos, o kontingentiški įsitikinimų ir bendrų įpročių tinklai, todėl juos legitiuoti galima tik remiantis praktinio elgesio modeliais kasdienėse gyvenimo praktikose. Kadangi kasdienės praktikos yra medijuotos, todėl, esant medijuotos erdvės sąlygoms, darančioms įtaką komunikacijos ir visuomenės pokyčiams, atitinkamai kinta ir normatyviniai įsitikinimų tinklai. Tokiame kontekste Mike'o Sandbothe's siūlomas *medijų kompetencijos* ugdymo planas galėtų turėti intersub-

jektyvų poveikį reguliuojant interneto vartotojų elgesį.

3) Mike'o Sandbothe's pragmatinės medijų etikos projektas yra Vakarų moralinių standartų tęsinys, leidžiantis rezultatyviau ir efektyviau nei iki šiol spęsti problemas, susijusias su masiniu interneto vartojimu. Atitinkamai, internetas gali būti suprantamas kaip kūrybinga ir produktyvi moralinių vaizdinių ir pasaulėžiūrų filtravimo sistema, vykstant begalinei konkurencijai ir selekcijai, grindžiamai Vakaruose istoriškai susiklosčiusia savirefleksijos ir atvirumo galimybe, garantuojančia pagrindinę interneto vartotojų teisę į komunikacijos ir nuomonės laisvę.

## Literatūra ir nuorodos

<sup>1</sup> Sąvoka „medijų etika“ lietuviškame medijų tyrimų kontekste vartojama kaip pažodinis anglų kalboje vartojamos sąvokos „media ethics“ atitikmuo. Tačiau, pavyzdžiui, vokiečių kalboje „medijų etika“ specifiniuose medijų tyrimų kontekstuose vartojama ir siauresnėmis reikšmėmis, pavyzdžiui, tiesioginis „media ethics“ atitikmuo vokiečių kalboje būtų „Medienethik“ (medijų etika) arba „Informationsethik“ (informacijos etika), o plačiai vartojamos sąvokos „Netzethik“ (tinklo etika), „Internetethik“ (Interneto etika) apibūdina konkrečius tyrimų laukus. Kaip tik todėl galima išskirti dvi pagrindines, gana skirtingas medijų etikos problematiką tiriančias stovyklas: britišką-amerikietišką, kuriai būdingas labai platus, mažai diferencijuojamas problemišnis laukas (dažniausiai *naujųjų medijų* etiniai iššūkiai analizuojami lygiagrečiai su *senosiomis medijomis*), o vokiškas-kontinentinis medijų etikos tyrimų laukas iš pirmo žvilgsnio atrodo daug „tvarkingesnis“, nes jau sąvokų lygmeniu diferencijuojami etinės įtampos laukai, o tai leidžia tikslingiau koncentruotis į tam tikras specifines, pavyzdžiui, „internetui etikai“ būdingas problemas. Plačiąja prasme medijų etika gali būti suprantama kaip šiuo metu besi-

vystanti etikos šaka, tirianti etines problemas, susijusias su masinių elektroninių-skaitmeninių komunikacijos priemonių plitimu visuomenėje. Medijų etikos teoretikai, keldami vieną iš pagrindinių klausimų, „kaip elgtis virtualiame pasaulyje?“, atsakymo ieško analizuodami etinius žurnalistikos, teisės, politikos, ekonomikos, filosofijos, etc. disciplinų aspektus.

<sup>2</sup> Manovich Lev, *Naujųjų medijų kalba*. Vilnius: Mene, 2009. Dažniausiai, kalbant apie internetą, vartojama Levo Manovichiaus pasiūlyta *naujųjų medijų* sąvoka, akcentuojant kitokį informacijos organizavimo internete principą, palyginti su vadinamosiomis *senosiomis medijomis* arba *mass-media*: „...dabar esame prasidėjusios naujųjų medijų revoliucijos įkarštyje, kai visa mums žinoma kultūra pereina prie kompiuteriu medituojamų gamybos, platinimo ir komunikacijos formų“. Ten pat, 2009, p. 90.

<sup>3</sup> Matthew Fraser, Soumitra Dutta, *Mano virtualieji aš: kaip socialiniai tinklai keičia gyvenimą, darbą ir pasaulį*. Vilnius: Eugrimas, 2010, p. 422.

<sup>4</sup> Viljamas Džeimsas, *Pragmatizmas: naujas kai kurių senų mąstymo būdų pavadinimas*. Vilnius: prada, 1995, p. 80.

<sup>5</sup> Ten pat, p. 272.

- <sup>6</sup> Charles Sanders Peirce, How to Make Our Ideas Clear?, *Popular Science Monthly*, 12 (January 1878), p. 286–302.
- <sup>7</sup> Viljamas Džeimsas, *Pragmatizmas: naujas kai kurių senų mąstymo būdų pavadinimas*, p. 79.
- <sup>8</sup> Ten pat, p. 288.
- <sup>9</sup> Wolfgang Welsch, *Mūsų postmodernioji modernybė*. Vilnius: Alma littera, 2005.
- <sup>10</sup> Mike Sandbothe, Interaktivität – Hypertextualität – Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet, *Mythos Internet*. Hrsg. Von Stefan Münker und Alexander Roesler. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997, S. 56–82, p. 63.
- <sup>11</sup> Mike Sandbothe, Medienethik im Zeitalter des Internet, *Telepolis. Das Magazin der Netzkultur*. München, Internet-Server des Heinz Heise Verlags, 1996; gedruckte Fassung in: CultD. Avantgarde-Subkultur-Underground, hrsg. von Eckhard Hammel u.a., Aachen 1996. Prieiga per internetą: < <http://www.sandbothe.net/32.html> >
- <sup>12</sup> Mike Sandbothe, Der Pfad der Interpretation. Zur Medienethik des Internet, *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*. Heft 0, Mannheim: Bollmann, 1996, S. 35–48, p. 38.
- <sup>13</sup> Mike Sandbothe, Interaktivität – Hypertextualität – Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet, in: *Mythos Internet*, S. 56–82, p. 63.
- <sup>14</sup> Mike Sandbothe, Der Pfad der Interpretation. Zur Medienethik des Internet, S. 35–48, p. 43.
- <sup>15</sup> Mike Sandbothe, Pragmatische Medienphilosophie und das Internet, *Über Medien. Geistes- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Hrsg. von Sybille Krämer. Berlin: 1998, S. 95–110, p. 102.
- <sup>16</sup> Ten pat, p. 105.
- <sup>17</sup> „Das Internet als Massenmedium: Neue Anforderungen an Medienethik und Medienkompetenz“ (1998).
- <sup>18</sup> Mike Sandbothe, Interaktivität – Hypertextualität – Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet, S. 56–82, p. 75.
- <sup>19</sup> Mike Sandbothe, Der Pfad der Interpretation, S. 35–48, p. 42.
- <sup>20</sup> Mike Sandbothe, *Pragmatic media philosophy. Foundations of a New Discipline in the Internet Age*, 2005. < [www.sandbothe.net](http://www.sandbothe.net) >
- <sup>21</sup> Mike Sandbothe, Grundpositionen zeitgenössischer Medienphilosophie und die Pragmatisierung unseres Mediengebrauchs im Internet, *Interfaces – Interaktion – Performance. Zum Umgang mit digitaler Technik im Theater*. Hrsg. von Martina Leeker. Berlin: Alexander-Verlag, 2000, p. 192.
- <sup>22</sup> Mike Sandbothe, Der Pfad der Interpretation. Zur Medienethik des Internet, S. 35–48, p. 45.
- <sup>23</sup> Ten pat, p. 43.
- <sup>24</sup> Mike Sandbothe, Pragmatische Medienphilosophie und das Internet, S. 95–110, p. 98.
- <sup>25</sup> Ten pat, p. 103.