

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-92>

## CONCEPTUAL FOUNDATIONS OF COMPUTER ETHICS

## КОНЦЕПТУАЛЬНІ ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЕТИКИ

**Kapustina N. B.**

*PhD in Law, Associate Professor,  
Associate Professor of the Department  
of Philosophy  
National University  
«Odessa Law Academy»  
Odessa, Ukraine*

**Капустіна Н. Б.**

*кандидат юридичних наук, доцент,  
доцент кафедри філософії  
Національний університет  
«Одеська юридична академія»  
м. Одеса, Україна*

Розвиток сучасного суспільства спричинило перехід від індустріального до інформаційного суспільства. Ця трансформація стає багатовимірною і поетапною і торкається всіх аспектів життя соціуму і індивіда. Сьогодні відбувається конституювання абсолютно нового типу реальності – «цифрової реальності», що тягне за собою нові виклики для індивіда та суспільства. Глибока залученість у цифрову реальність та активне використання її технічних можливостей формує новий тип відносин – інформаційні відносини, які потребують свого упорядкування і врегулювання. Інформаційні технології щільно увійшли до нашого життя і стали впливати, як позитивно, так і негативно на відносини людей у суспільстві. В наслідок цього і індивід і суспільство цілому стикаються з комплексом нових проблем: проблема ідентичності, соціальна дезадаптація, девіантна поведінка користувачів інформаційних технологій, інтернет-конфлікти, комп'ютерні злочини (хакерство, хактивізм, промислове шпигунство в мережевому просторі), кібертероризм, «чорний PR» то що.

Комп'ютерну етику вперше почали розробляти у 80-ті роки ХХ ст. у США філософи Дж. Мур, Д. Джонсон, Дж. Снеппер, Л. Ллойд, У. Бетчел, Джулія Ван Дюн та ін. Саме вони показали, що комп'ютерна етика – це аж ніяк не певне зведення правил, а динамічне і складне поле дослідження, що включає аналіз відносин між фактами, концепціями, політикою та цінностями з урахуванням комп'ютерних технологій що постійно змінюються. Комп'ютерна етика – це поле дослідження, що лежить на межі між новими технологіями та нормативною етикою і залежить від них. Комп'ютерна етика

є розділом прикладної етики, що розглядає етичні питання які піднімаються завдяки розвитку комп'ютерних технологій. В 1985 р. Джеймс Мур опублікував есе під назвою «Що таке комп'ютерна етика», у цьому есе філософ стверджує, що комп'ютерна етика включає наступне: ідентифікацію комп'ютерно-генерованого вакууму; роз'яснення концептуальних плутаниць; розробку політики для використання комп'ютерних технологій та етичне виправдання такої політики [5, с. 272].

Комп'ютерна етика виникає із практичних проблем, що формуються у зв'язку з впливом інформаційно-комунікаційних технологій на соціум. Концептуальні основи комп'ютерної етики досліджуються інформаційною етикою – галуззю філософської етики, що розглядається Луікано Флоріді. Особливе місце у творчості Л. Флоріді посідає інформаційна етика, вона філософію інформації переводиться з рівня абстрактного міркування на рівень актуальної і практично значимої дисципліни. На думку Л. Флоріді, лише інформаційна етика, як філософська дисципліна, здатна запропонувати системний підхід до вирішення наростаючих проблем, зумовлених інформаційною революцією [2, с. 109]. Він стверджує, що інформаційна етика є частиною екологічної етики. Інформаційні технології та інформаційні системи також включені до навколишнього середовища через систему цінностей. Вчений виділяє такі три складові інформаційної етики: інформація як ресурс, інформацію, як продукт та інформація як середовище. Флоріді приписує цінність інформації для кожного об'єкта в інформаційному середовищі. Це мета екологічного контролю інформаційного середовища, щоб виростити інформаційні об'єкти та зробити їх процвітаючими в інформаційному середовищі. Завдання такої етики, стає можливим пояснити основи та критично осмислити моральні цінності використання інформації, а також критично інтерпретувати та емпірично вивчати етичні питання, пов'язані з інформацією [3, с. 432].

Комп'ютерна етика являє собою область міждисциплінарного дослідження й включає розгляд технічних, моральних, юридичних, соціальних, політичних і філософських питань. Проблеми, аналізовані в ній, умовно можна розділити на кілька класів: 1) проблеми, пов'язані з розробкою моральних кодексів для комп'ютерних професіоналів і простих користувачів, чия робота пов'язана з використанням комп'ютерної техніки; 2) проблеми захисту прав власності, авторських прав, права на особисте життя і свободу слова стосовно області інформаційних технологій; 3) група проблем, пов'язаних з появою

комп'ютерних злочинів, визначенням статусу, тобто переважно правові проблеми.

Було б помилкою вважати, що комп'ютерна етика є щось унікальне, що стоїть осторонь етики бізнесу та соціальної етики. Адже проблеми комп'ютерної етики вирішуються за допомогою тих же аналітичних прийомів та етичних категорій, які з часів античності застосовуються у традиційних етичних вченнях: у консеквенційній етиці, в утилітаризмі, деонтології, етиці «суспільного договору», в етиці категоричного імперативу Канта [7]. Однак використання традиційних етичних категорій не завжди допомагає вирішити складні проблеми, що виникають у інформаційному просторі. У проєкті етики для технологічної цивілізації, запропонованому Г. Йонасом в книзі «Принцип відповідальності», був сформульован «новий категоричний імператив» якій відповідає сучасності: «Чини так, щоб наслідки твоєї діяльності узгоджувалися з продовженням автентичного людського життя на Землі» [1]. Саме цей імператив, в різних його варіантах, став базовим принципом подальшого розвитку етичних засад політики, економіки, науки, педагогіки та ін. «Новий категоричний імператив» для сучасної доби Г. Йонаса в першу чергу стосується економічної сфери діяльності людини, зокрема бізнесу, але він стосується і сфери комунікації і інформації бо проблеми людства виникають через безвідповідальну технічну, технологічну, інформаційну діяльність людини .

Найбільш яскраве своє втілення комп'ютерна етика отримала у галузі розробки моральних кодексів. В свій час ідею створення моральних кодексів обстоював філософ Дональд Готтербарн. У 1991 році у своїй статті він писав про те, що комп'ютерна етика має бути спрямована, перш за все, на просування кодексів та стандартів поведінки для професіоналів у галузі комп'ютерних технологій [4, с. 27]. Зміщення у 1990-х роках акценту з комп'ютерної етики на професійну відповідальність призвело до розробки низки кодексів поведінки для комп'ютерних професіоналів. Сьогодні налічується кілька десятків кодексів комп'ютерної етики. Перший кодекс – IEEE Code of Ethics – був розроблений в Інституті інженерів електроніки та електротехніки у 1979 р. Потім етичні кодекси були прийняті Асоціацією розробників обчислювальних машин (ACM Code of ethics and professional conduct), Асоціацією професіоналів інформаційних технологій (Code of ethics of Association of Information Technology Professionals), міжнародною гільдією програмістів (IPG Code of ethics) тощо. Ці кодекси висувають на перший план чесність, відвертість,

дотримання щонайвищих стандартів якості, лідерство, підтримку громадських інтересів і самоосвіту. У 1999 р. фахівці ACM та IEEE спільно створили кодекс етики і практичної діяльності інженерії програмного забезпечення [6]. На основі етичних стандартів, використовуваних в кодексах, «Міжнародна федерація з інформаційних технологій» (IFIP) рекомендувала прийняти кодекси комп'ютерної етики національним організаціям інших країн з урахуванням місцевих культурних і етичних традицій. Зміст окремих кодексів відрізняється один від одного, але в їх основі лежить деякий інваріантний набір моральних установок, які умовно можуть бути зведені до наступних положень:

1. Не використовуй комп'ютер для заподіяння шкоди іншим людям.
2. Не втручайся в роботу комп'ютерів інших людей.
3. Не намагайся знайти щось у файлах на комп'ютерах інших людей.
4. Не використовуй комп'ютер для крадіжки.
5. Не використовуй комп'ютер для лжесвідчення
6. Не копіюй та не використовуй комерційне програмне забезпечення до його оплати.
7. Не використовуй ресурси чужого комп'ютера без дозволу чи компенсації.
8. Не привласнюй собі результати інтелектуальної діяльності інших людей.
9. Подумай про соціальні наслідки використання програми, яку ти написав, чи системи, яку ти спроектував.
10. Використовуй комп'ютер таким чином, щоб дотриматися інтересів співгромадян [6].

Таким чином, можна констатувати, що комп'ютерна етика розглядає вплив цифрових інформаційних та комунікаційних технологій на суспільство та навколишнє середовище в цілому. Вона охоплює низку питань та проблем, пов'язаних із конфіденційністю щодо особистої інформації, цифровою грамотністю, інтернетим етикетом, штучним інтелектом, алгоритмічним прийняттям рішень, включаючи справедливість, підзвітність та прозорість автоматизованих рішень, а також інтелектуальними технологіями у сфері охорони здоров'я та інших соціальних сферах.

### **Література:**

1. Йонас Ганс Принципи відповідальності. У пошуках етики для технологічної цивілізації. К. : Лібра, 2001. 400 с.

2. Floridi L. *Information: A Very Short Introduction*. Oxford, 2010. P. 108–111.
3. Floridi L. *The Philosophy of Information: Ten years Later. Metaphilosophy* ed. By A.T. Marsoobian. Oxford, UK. Vol. 41. № 3. April 2010. P. 420–442.
4. Gotterbarn D. *Computer Ethics: Responsibility Regained. National Forum: The Phi Beta Kappa Journal*. 1991, № 71(3). P. 26–31.
5. Moor J. H. *What is computer ethics? Metaphilosophy*. 1985. № 16(4). P. 266–275.
6. *Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/278417404\\_Software\\_Engineering\\_Code\\_of\\_Ethics\\_and\\_Professional\\_Practice](https://www.researchgate.net/publication/278417404_Software_Engineering_Code_of_Ethics_and_Professional_Practice)
7. Van Duyn J. *The human factor in computer crime*. New York, N.Y. : Petrocelli Books, 1985. 162 p.