

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЧИСТОТЫ ЭКСПЕРИМЕНТОВ В ОБЛАСТИ ФИЛОСОФСКИХ ПРОБЛЕМ ВЫБОРА

*В.В.Видман, ассистент ОИТ ИШИТР,
А.Д. Дмитриев, А.Р. Сергиенко, Д.И. Мингалеев, студенты гр. 8ИМ01,
Томский политехнический университет
E-mail: add6@tpu.ru*

Введение

В настоящее время все большее распространение получают технологии виртуальной реальности, так как они открывают ряд новых возможностей, и не только в игровой индустрии. Сейчас эти технологии используются в качестве обучающих тренажеров в медицине и образовании, а также находят применение и в сфере бизнеса.

Однако технологии виртуальной реальности можно применить даже в области философии и психологии. Например, для повышения чистоты экспериментов, касающихся проблематики выбора.

Проблема вагонетки

Одним из самых известных примеров философских проблем выбора является проблема вагонетки. Это мысленный эксперимент, впервые сформулированный в 1967 году английским философом Филиппом Фут [1]. Его суть состоит в следующем. По рельсам несётся неуправляемый трамвай. На его пути находятся пять человек, которые не могут покинуть рельсы и наверняка погибнут при столкновении. Однако между трамваем и этими пятью людьми есть ответвление на другой путь, где в аналогичных условиях находится всего один человек. Испытуемый – водитель того самого трамвая. Единственное, что он может сделать в данной ситуации – это повернуть трамвай на другой путь, собственноручно направив его на одного человека вместо пяти. Данная проблема в наглядном виде представлена на Рис. 9.

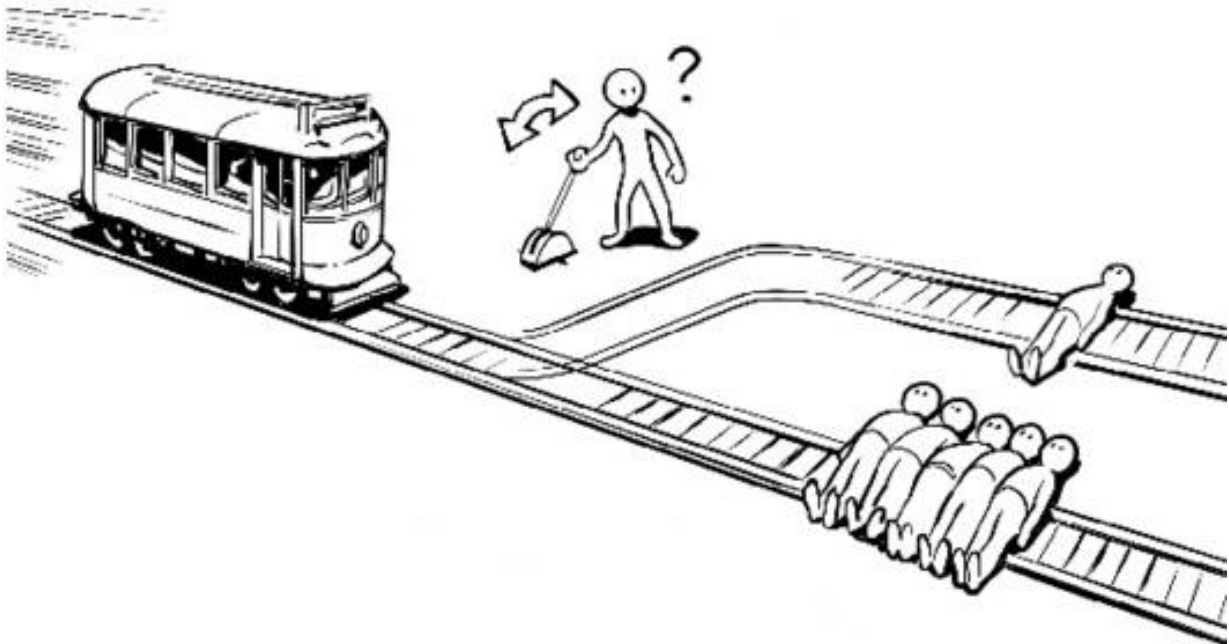


Рис. 10. Иллюстрация проблемы вагонетки

Со временем эта проблема получила развитие в работах других философов, где некоторым образом изменялись условия исходной ситуации, что позволяло взглянуть на проблему выбора с различных точек зрения. Так, например, философ Дж. Дж. Томсон [2] предложила вариант проблемы вагонетки, в котором вместо перевода стрелки испытуемый может столкнуть на рельсы человека с таким избыточным весом, что тот гарантированно остановит трамвай, но при этом погибнет. Было замечено, что испытуемые, переключавшие стрелку в оригинальном эксперименте, отказывались толкать человека на рельсы.

Однако некоторым испытуемым такие ситуации кажутся нереалистичными и даже комичными, из-за чего они не могут дать осознанный ответ на поставленную задачу. В частности, таким вопросом

задались Кристофер Бауман и его коллеги [3]. Они отметили, что формулировки данных дилемм слишком упрощённые, чтобы быть полезными в установлении лежащих в их основе психологических процессов. Также в работе Джошуа Грина и его коллег [4] в ходе анализа различных исследований по проблеме вагонетки было установлено, что около 5 процентов испытуемых в одном исследовании и 12 процентов в другом обвели ответ «Описания предыдущих страниц показались мне нереалистичными и мои ответы отражают мою неспособность серьёзно отнестись к описанию, которое было дано».

Преимущества технологий виртуальной реальности

Для рассмотрения вышеупомянутой проблемы под другим углом было предложено использовать технологии виртуальной реальности (которые, как известно, позволяют создавать у человека ощущение собственного присутствия в определённой ситуации). А именно разработать программное обеспечение для симуляции экспериментов в области философских проблем выбора в виртуальной реальности.

Ещё одним немаловажным аспектом в принятии человеком решения является тот факт, что другие люди могут узнать о его выборе и связать последствия этого выбора с данным человеком. Давно замечено, что в состоянии анонимности люди принимают решения более искренние, больше соответствующие их моральным принципам. Иными словами, человек может действовать более свободно, когда понимает, что не несёт определённой ответственности за свои действия [5].

Таким образом, для повышения чистоты экспериментов при разработке вышеупомянутого программного обеспечения потребуется уделить особое внимание такому аспекту сетевого взаимодействия пользователей, как анонимность, что вполне достижимо при текущем уровне развития соответствующих технологий.

В процессе использования данного программного обеспечения будет собираться анонимная статистика о принятых пользователем решениях. И так как испытуемые смогут участвовать в одних и тех же экспериментах неоднократно, следует учитывать первую попытку отдельно от общих данных. Это позволит определить наличие закономерностей, связанных с осведомлённостью испытуемых о проводимых экспериментах.

В дальнейшем также можно расширить набор симулируемых экспериментов, что позволит рассмотреть и другие философские проблемы выбора, помимо проблемы вагонетки.

Заключение

Планируется разработка программного обеспечения для симуляции экспериментов в области философских проблем выбора. Использование при этом технологий виртуальной реальности позволит добиться более глубокого погружения испытуемых в ситуацию и обеспечит их анонимность во время сетевого взаимодействия. Также планируется анонимный сбор данных о решениях, принятых в ходе симулируемых экспериментов, и последующее проведение сравнительного анализа с уже имеющейся статистикой исследований в области философских проблем выбора.

Список использованных источников

1. Фут, Филиппа. Проблема аборта и доктрина двойного эффекта / Филиппа Фут, пер. с англ. А. А. Скворцов. – Текст : электронный // Соционауки : [сайт]. – URL: <https://www.socionauki.ru/journal/articles/1563700> (дата обращения: 05.03.2021).
2. Томсон, Дж. Дж. Убийство, позволение умереть и проблема трамвая / Джудит Джарвис Томсон, пер. с англ. А. А. Скворцов. – Текст : электронный // Соционауки : [сайт]. – URL: <https://www.socionauki.ru/journal/articles/2419257> (дата обращения: 05.03.2021).
3. Revisiting External Validity: Concerns About Trolley Problems and Other Sacrificial Dilemmas in Moral Psychology / Christopher W. Bauman, A. Peter McGraw, Daniel M. Bartels [et al.]. – *Social & Personality Psychology Compass*. – 2015. – № 12.
4. Pushing moral buttons: The interaction between personal force and intention in moral judgment / Joshua D. Greene, Fiery A. Cushman, Lisa E. Stewart [et al.]. – *Cognition*. – 2009. – Vol. 111, № 3. – P. 364-371.
5. Gibbs J. L. Self-representation in On-line personals, the role of anticipated future interaction, self-disclosure, and perceived success in internet dating / J. L. Gibbs, N. B. Ellison, R. D. Heino. – *Communication Research*. – 2006. – №2. – P. 152-177.