



אתיקה חדשה עבור המציאות המדומה

קלייר בן

מציאות מדומה נגישה כיום למעטים. אולם ככל שהיא הופכת פופולרית יותר, עוצמת החוויה שהיא מייצרת מעלה סוגיה מוסרית דחופה: האם בעולמות מדומים הכול מותר, או שמא יש דברים שאין לעשותם אפילו בעולם וירטואלי?

פברואר 2019

אריק היה שבוע לא מוצלח בעבודה. הוא שוב זומן לנזיפה במשרד של הבוס שלו. אריק נכנס למשרד וסוגר את הדלת. "שב", אומר הבוס. במקום לעשות זאת, אריק מניף את מסך המחשב ומנפץ אותו על ראשו של הבוס. אריק כורע על ברכיו ליד הבוס השרוע על הרצפה וכורך את אצבעותיו סביב צווארו. הוא מרגיש את הבוס שלו מתנגד, נאבק לנשום בשארית כוחותיו, ואז הוא מרגיש את גופו הולך ורפה עד לנשימתו האחרונה. אריק קם ושב אל שולחנו. דפיקה בדלת המשרד שלו מעירה אותו מחלום בהקיץ.

ברור שאם אריק היה באמת עושה את מה שדמיון, הוא היה מפלצת. אבל זו הייתה רק פנטזיה, ועם פנטזיות אין כמובן שום בעיה, לפחות מבחינה מוסרית. כל ניסיון להגביל או לגנות את הפנטזיות שלנו נתפס מיד כפעולה של "משטרת מחשבות".

אבל מה אם יש פעולת ביניים, שאינה ביצוע של המעשה בפועל אבל גם אינה רק פנטזיה? נניח שבמקום לשבת ליד השולחן ולחלום היה אריק מוציא לפועל את הפנטזיה שלו כלפי גרסה מדומיינת של הבוס. הוא יוכל להרגיש את משקל המסך כשהוא מניף אותו, הוא יוכל לראות את ההפתעה על פניו של הבוס כשהוא מנחית עליו את המסך, הוא יוכל לשמוע אותו נאבק לנשום ולהרגיש כיצד הוא מפסיק לנשום. אבל הבוס לא באמת שם; זוהי רק הדמיה ממוחשבת, ממשית ומוחשית מאוד.

זה מה שאפשר לעשות במציאות המדומה. במציאות מדומה, כמו במשחקי מחשב מסורתיים רבים, המשתמש יכול לנוע ולפעול בסביבה תלת-ממדית וירטואלית. אולם במקום שהעולם יימצא רק על המסך שמולנו, כמו במשחק מחשב, העולם הזה מתקיים סביבנו; באמצעות משקפיים ובקרי שליטה או כפפות הוא יכול להיראות ממשי לגמרי, כאילו אנחנו באמת שם.

השאלה האתית המרכזית שעולה בנוגע למציאות המדומה היא אם אותה המוסריות שחלה על העולם הממשי חלה גם על העולם הווירטואלי. וליתר דיוק: האם יש משהו שבעולם הממשי הוא אסור מבחינה מוסרית אבל בעולם הווירטואלי מותר לעשותו?

ביסוד התהיות הללו עומדת השאלה אם פעולה בסביבה וירטואלית דומה יותר לדמיון המעשה או לעצם המעשה. אם כל דבר בעולם הווירטואלי הוא רק פנטזיה, אז הכול מותר – אפילו רצח, אונס, עינויים. לעומת זאת, אם יחולו עליו אותם החוקים של העולם הממשי, אזי פעולות שגרתיות שנהוגות במשחקים רבים – כמו גניבה מאדם או כיבוש ארץ זרה – לא יהיו מותרים עוד. אף אחת מהאופציות הללו אינה קוסמת במיוחד. אם התשובה נמצאת איפשהו באמצע, אילו מעשים פסולים בעולם הווירטואלי ואילו מותרים?

כדי לענות על שאלות אלו עלינו לענות תחילה על שאלה עמוקה יותר: כיצד בכלל יכול דבר כלשהו בעולם הווירטואלי להיות פסול מבחינה מוסרית?

*

יש שיטענו שאין כל שאלה של אתיקה בעולם וירטואלי, משום שעולמות וירטואליים אינם קיימים באמת; וכיצד אפשר בכלל להעלות סוגיה אתית אמיתית לגבי משהו שאינו אמיתי? קחו למשל את משחק המציאות המדומה Fast Action Hero שבו אנשים מנסים להרוג אתכם ובתגובה אתם מנסים להרוג אותם. מובן שאינכם יורים באיש במציאות. הכדורים אינם אמיתיים, האקדח אינו אמיתי והאנשים שבהם אתם יורים אינם אמיתיים. אולם האם נכון לומר שהכול בעולם הווירטואלי "אינו אמיתי"? כלל וכלל לא.

פילוסוף הטכנולוגיה פיליפ בריי (Brey) מבחין בין שני סוגים של אובייקטים וירטואליים: סימולציות ומה שהוא מכנה "שכפולים אונטולוגיים" (ontological reproductions). "סימולציות יכולות לדמות דברים מקבילים מהעולם הממשי, אך הן אינן שוות ערך להם. כך למשל יין וירטואלי אינו עשוי מענבים, אינו מרווה צמא, אינו משכר וכן הלאה. הסיבה לכך היא שכדי שיין יהיה אמיתי, דרושות לו תכונות מסוימות שליוו וירטואלי אין (בינתיים).

אולם ישויות מסוימות אינן רק מדמות את מקבילותיהן מהעולם הממשי אלא יכולות להיות ממשיות בעצמן. אלו הם השכפולים האונטולוגיים. משחק שחמט וירטואלי הוא אמיתי: ניצחון או הפסד במשחק ממשיים מאוד גם אם המשחק מתקיים ברשת. ביטקוין הוא מטבע וירטואלי, אבל הוא כסף אמיתי בהחלט: מבזבזים אותו וחוסכים אותו ומשלמים בו עבור סחורות ושירותים ממשיים. על כן, ברור שלא כל דבר חייב להימצא בעולם הפיזי כדי להיות אמיתי. יתרה מזו, בכל הנוגע לסוגיית האתיקה, משמעות הדבר היא שפעולות וירטואליות רבות הן גם פעולות אמיתיות: גניבה וירטואלית יכולה להיות גניבה של ממש.

אף על פי כן, גם אם ברור שדברים וירטואליים מסוימים, כמו מטבע וירטואלי, הם אמיתיים למדי – עדיין אפשר לחשוב שבאופן כללי העולם הווירטואלי נפרד ונבדל לחלוטין מהעולם שלנו, ולפיכך שהמוסר שלנו כלל אינו חל עליו.

חשבו, למשל, על משחק המציאות המדומה (Deism – במובן אל, ו-Sim במובן סימולציה) שבו אתם אל. אתם יכולים להיות אל טוב לב ולהפיח חיים ביערות ובדגה של האנשים; או שאתם יכולים להיות אל מרושע ולהטיל מגפות ארבה, ברקים ורעמים. כוחכם נובע מהמאמינים שלכם, ולכן עליכם להרוג כל כופר שתמצאו: אתם יכולים לשרוף אותו בלבה רותחת, להטביע אותו בים או לזרוק אותו לחלל. לא נראה שיש פה עניין בעייתי במיוחד מבחינה מוסרית: העולם שאתם יוצרים הוא מציאות נפרדת לחלוטין מזו שאנו חיים בה. חלים עליו כללים אחרים.

אבל לא הכול פשוט כל כך: האנשים שמשחקים במשחקים האלה הם אנשים בשר ודם, יש להם חיים מחוץ למשחק. כשאנחנו נכנסים אל העולמות הווירטואליים הללו אנחנו מביאים איתנו משהו; וכשאנחנו עוזבים – אנחנו לוקחים איתנו משהו מהם. בואו נראה מה אנחנו מביאים איתנו.

בסביבה וירטואלית יש לנו אוטאר, יֶצָגָן – ייצוג וירטואלי של עצמנו – שיכול להיראות אחרת לגמרי מכפי שאנחנו נראים בפועל: אנחנו יכולים לשנות את הגובה שלנו, את צבע העיניים, את מבנה הגוף, את המגדר ולעיתים אפילו את המין הביולוגי שלנו. הגמישות הזאת באופן שבו אנחנו מייצגים את עצמנו יוצרת את "תופעת פרוטאוס": בסביבה וירטואלית, אנשים מתנהגים כפי שהם מאמינים שמצופה מהם להתנהג. כך למשל אנשים שיש להם אוטאר שנחשב מושך נועם להיות ידידותיים יותר, פתוחים יותר ונינוחים יותר עם זרים בני המין השני. אנשים שהאוטאר שלהם גבוה מהם מתנהלים בביטחון רב יותר ובתעוזה רבה יותר. לאוטאר יש השפעה דרמטית ומיידית. הציפיות, ההטיות והמטען הפסיכולוגי שלנו מהעולם הממשי עוברים איתנו אל העולם הווירטואלי.

חשוב מכך, אנחנו גם לוקחים איתנו משהו בחזרה אל העולם הממשי. בניסויים שתוארו לעיל הוכח שההשפעה של אוטאר גבוה נמשכת גם לאחר שהאדם עוזב את הסביבה הווירטואלית. אם כך, הווירטואלי בעצם אינו מתקיים במציאות נפרדת לחלוטין; השפעותיו זולגות אל העולם הממשי.

אבל, אני יכולה לשמוע אתכם תוהים: האם אין זה בסך הכול שעשוע ותו לא?

במשחק Kitten Cannon אתם נמצאים בעולם מונפש צבעוני מלא חתלתולים לבנים מתוקים, ואתם מחזיקים בתותח. המשחק הולך ככה: מרימים את החתלתולים, מלטפים אותם, מכניסים אותם לתותח ויורים אותם בניסיון לפגוע בכמה שיותר סוסים מעופפים. אין מה לדאוג, אני חושבת; משחק כזה נראה כמו סרט מצויר. הסיכוי שתבנו תותח בעצמכם, תסתובבו בשכונה ותירו מתוכו חתולים קטנטנים הוא קלוש. זה רק משחק; זה רק עולם פנטזיה מטופש.

אבל נניח שבמקום זאת אתם שוכבים על הקרקע ומחזיקים רובה. אתם מבחינים בחייל אויב פורץ דרך דלת הבניין מימינכם. הוא מחזיק רימון ועומד לשלוף את הנצרה. אתם יכולים לשמוע את המפקד שלכם נותן לכם פקודות ואתם יכולים להגיב. אתם מכוונים ופותחים באש. החייל נרתע עם פגיעת הכדור ומתמוטט על הרצפה. דם נקווה סביב גופו. זה נראה אמיתי, התחושה אמיתית. כשאתם יורים ברובה אתם יכולים להרגיש את ההדף בידיכם. אתם יכולים לשמוע את קולות חברי הצוות שלכם והם יכולים לשמוע אתכם. אבל זה רק משחק, נכון?

יכול להיות. אבל זה גם יכול להיות סימולטור צבאי. למעשה, צבאות ברחבי העולם משתמשים בסימולטורים כאלה של מציאות מדומה כדי להכשיר חיילים אמיתיים להילחם במצבי קרב, להטיס מטוסים, לצנוח ולהשתמש בסוגים שונים של כלי נשק. העובדה שחוויות וירטואליות כאלה משמשות כלי הכשרה מראה כי הצבא הכיר בכך שלפחות חלק ממה שאנחנו עושים בסביבה הווירטואלית יכול להישאר איתנו כשאנחנו עוזבים אותה. אם לא הייתה לסימולציות הללו השפעה על העולם הממשי, לא היה בהן כל טעם.

לכן חשוב לקבוע מתי חוויה וירטואלית היא רק דמיון ומתי היא יותר מזה, מתי היא ממשיכה להשפיע עלינו גם כשאנו חוזרים אל העולם הממשי. השאלה הזאת מדאיגה במיוחד במקרה של פורנוגרפיית ילדים וירטואלית: תמונות ממוחשבות בוטות ומיניות שמציגות ילדים, מבלי שעורבו בהן ילדים בפועל. אם חוויות וירטואליות הן רק פנטזיה, אנחנו לא אמורים להתנגד ליצירתן של תמונות מדומות כאלה. אולי בעצם יש בהן פן חיובי דווקא: אם ניתן לספק מענה ולתת מוצא לדחפיהם המיניים של פדופילים בסביבה הווירטואלית, באופן שמצמצם את הצורך שלהם לפעול על פי הדחפים הללו, זה עשוי להפחית פגיעה בילדים בפועל. אבל אם זו אינה "רק פנטזיה", פורנוגרפיית ילדים וירטואלית יכולה להגביר בפועל את נטייתו של פדופיל לפגוע בילדים אמיתיים. חוויות הפעולות הללו יכולה למעשה לגרום להקהיית הרגישות כלפי ההשלכות של המעשים הללו בקרב אותם אנשים ולהגביר את רצונם לבצע את אותן פעולות.

כדי לקבוע מה בדיוק אנחנו לוקחים איתנו מהחוויה הווירטואלית יש צורך במחקר אמפירי, רחב וחד-משמעי יותר מזה הקיים כיום. עם זאת, ההשערה שלי היא שריאליזם הוא סוגיית המפתח. Kitten Cannon לעולם לא ישמש לאימונים צבאיים גם אם הוא כולל ירי על אויב, מכיוון שהוא פנטסטי ורחוק מדי מכל מצב קרב ממשי. אולם כאשר הנשק נדמה אמיתי, כאשר הוא פועל כמו רובה של ממש וכאשר משתמשים בו בסביבה שדומה לזו שבחיים האמיתיים, המשחק דומה הרבה יותר לאימון. לכן נהיה מודאגים יותר כשבני נוער משחקים במשחק שבו נכנסים לבית ספר ויורים בתלמידים ובמורים, ולכן אנו דואגים יותר ככל שהמשחק נדמה מציאותי יותר, במיוחד מכיוון שמקרים של ירי בבתי ספר מתרחשים בחיים האמיתיים. קשה לומר עד כמה אפשר לשמור על הפרדה בין דמיון למציאות כאשר הם דומים כל כך זה לזה.

*

מציאות מדומה אינה דומה לסרט או לסדרת טלוויזיה. במקום לצפות בסיפור המתגולל על המסך שלפניכם, בחוויות רבות של מציאות מדומה אתם עצמכם חלק מהסיפור – אתם יכולים להיות הדמות הראשית. החוויות במציאות המדומה אינטראקטיביות: אתם יכולים לנווט בעולם הווירטואלי ולקיים אינטראקציה עם חפצים, אנשים ומקומות, והם יכולים להגיב אליכם ולפעולותיכם. עם זאת, לא האינטראקטיביות היא מה שמבדיל את המציאות המדומה ממשחקי המחשב המסורתיים. ההבדל האמיתי הוא בכוח ההשתקעות (immersion) חסר התקדים של המציאות המדומה, והכוח הזה הוא שמוביל לשאלות האתיות המעניינות שנוגעות לה.

"אשליית יד הגומי", תופעה המתועדת היטב במחקר, מדגימה עד כמה קל לנו להאמין שמהו הוא "שלנו" גם כשאנחנו יודעים שהדבר אינו נכון. בניסויים אלו הוסתרה אחת מידיהם של המשתתפים.

הם ראו לפנייהם זרוע וכף יד מגומי בגודל טבעי. כאשר הביטו ביד הגומי, נגעו במכחול הן ביד האמיתית שלהם והן ביד הגומי. בחלוף עשר דקות בלבד דיווחו המשתתפים שהרגישו את מגע המכחול במקום שבו הייתה יד הגומי, אף שהיד האמיתית שלהם הייתה במקום אחר. רבים דיווחו כי הרגישו שיד הגומי היא ידם שלהם. מכך אנחנו למדים שהתחושות שאנשים חשים והאופן שבו הם חווים את קיומו ואת מיקומו של גופם מושפעים במידה רבה ממה שהם רואים.

משמעות הדבר היא שאנחנו יכולים באמת לפחד מכל דבר, אפילו אם הוא מאיים רק על הגוף הווירטואלי שלנו, ומשחקי אימה של מציאות מדומה מנצלים את הפוטנציאל הזה. אנשים שחווים משחקים כאלה יודעים שהם אינם אמיתיים, ולמרות זאת הדופק שלהם עולה, כפות הידיים שלהם מזיעות, והם מסתובבים אינסטינקטיבית לאחור בניסיון לברוח.

יש לי משקפי מציאות מדומה, ואחת החוויות הראשונות שאני מראה בהם לאנשים היא נוף הררי שאפשר לטייל בו. אני מכוונת אותם אל קצה המצוק ומזמינה אותם להמשיך ללכת. רוב האנשים מסרבים. הם יודעים שהם נמצאים בחדר בטוח בעל רצפת עץ מוצקה, אבל כשמה שרואים אמיתי כל כך, אי-אפשר שלא להרגיש שהוא אכן אמיתי. אי-אפשר להכריח את הגוף לעשות משהו רק מפני שאנחנו יודעים שבטוח לעשות אותו.

במונחים פילוסופיים, המחשבה "לא להתקדם מעבר לקצה", במקרה הזה, היא "א-מונה" (alief), לעומת "אמונה" (belief). זהו מצב מנטלי שיכול למלא את אותו התפקיד של אמונה, במובן זה שהוא גורם לנו לפעול – אף שהוא מנוגד לאמונות המודעות שלנו. מונח זה מסביר ניסויים שבהם אנשים אינם ששים לשתות מיץ שיש בו ג'וק מת, גם אם הג'וק סטרילי לגמרי, או לאכול פאדג' בצורת צואה של כלב. האנשים לרוב מצהירים מיד כי הם אכן מאמינים שהמיץ בטוח לשתיה ושהפאדג' הוא באמת פאדג', אבל מכיוון שהעיניים מספרות להם סיפור שונה מזה שהמוח מספר, הם מתנהגים כאילו הם אינם מאמינים בכך.

מציאות מדומה היא הדרך האולטימטיבית ליצירת א-מונות בגלל טבע ההשתקעות המדהים שלה: אנחנו מאמינים שאנחנו בטוחים, אנחנו יודעים שאנחנו בטוחים, ובכל זאת אנחנו יכולים להתקדם אל מעבר לקצה המצוק. זה חלק ממה שהופך את המציאות המדומה לכלי מצוין לאימונים. אנשים שוכחים עד מהרה שהחווייה אינה אמיתית ופועלים ומגיבים כאילו היא מתרחשת באמת.

*

במציאות המדומה אפשר לחוות ולראות כל דבר כמעט, ובכך בדיוק טמונה היכולת שלה לסייע בהפיכתם של דברים מגונים מוסרית לממשיים. בהתחשב בעוצמת החוויה הוויזואלית, קל לדמיין כיצד המציאות המדומה יכולה לשמש למשל לעינויים. "בתחום של בריאות הנפש, התפיסות הן המציאות", אומר ד"ר אשר אלדג'ם (Aladjem) מהתוכנית לניצולי עינויים באוניברסיטת ניו יורק, "ולכן, אם אתה חושב שמענים אותך – מענים אותך".

החווייה של המציאות המדומה כה עוצמתית עד שהיא יכולה להקהות את הרגישות כלפי אלימות, להפוך הרג לשעשוע ולהציג תקיפה מינית כמשחק. היא יכולה להפוך כאב של אחרים למקור בידור. עם התפתחותו של כוח ההשתקעות של המציאות המדומה, נלך ונאבד את היכולת להבחין בין עצמנו ובין האוטאר שלנו.

עם זאת, אל לנו להיכנע לפאניקה המוסרית שלעיתים קרובות מתעוררת סביב המציאות המדומה. כפי שהמציאות המדומה יכולה להזיק, כך היא יכולה גם להועיל. כפי שהיא יכולה להקהות את הרגישות כלפי אלימות, כך היא יכולה גם להקהות את הרגישות כלפי זיכרונות כואבים. מציאות מדומה שימשה כבר בסיוע לאנשים עם הפרעת דחק פוסט-טראומטית (PTSD), למשל. הדרך העיקרית לטיפול בפוסט-טראומה היא טיפול בחשיפה: חושפים את האדם שוב ושוב למה שמעורר אצלו פחד עד שהוא מתרגל אליו, כלומר עד שהוא אינו מגיב עוד בחרדה. המציאות המדומה מתאימה להפליא לטיפול בחשיפה, בדיוק בגלל תכונת ההשתקעות שלה (אנשים באמת מאמינים – או לכל הפחות מא-מינים – למראה עיניהם), מפני שהיא אינטראקטיבית (הם יכולים לחקור דרכי תגובה שונות למה שמפחיד אותם) ומפני שאין לה קיום פיזי, עובדה שהופכת את החוויה לבטוחה לגמרי ומאפשרת להתאים כל חשיפה לאדם הספציפי.

דוגמה נוספת היא כוחה של המציאות המדומה לטשטש את ההבחנה בינינו ובין האוטאר שלנו. אפשר אמנם להשתמש בכך למטרת עינויים, אך ניסויים הראו שהדבר יכול גם לשמש לבניית הערכה עצמית, ומכמה מחקרים ראשוניים כבר עולה שהוא עשוי לסייע לשיפור האמפתיה שלנו. מסיבה זו החלו ארגוני צדקה רבים ליצור חוויות של מציאות מדומה כדי לעודד אותנו להבין טוב יותר את מצוקותיהם של אחרים, כמו פליטים ואנשים שחיים בעוני. ממש כפי שהשפעות המציאות המדומה יכולות לשמש לפגיעה ולנזק, כך הן יכולות גם לשמש לסיוע ולריפוי.

כל זה מלמד שהמוח שלנו יכול להעלים כל הפרדה בין הווירטואלי והממשי. הדברים שאנחנו רואים ועושים יכולים לעורר תחושה ממשית ויכולים אפילו להיות ממשיים. יתר על כן, כשאנחנו נעים בין שני העולמות הללו הם מתמזגים ומתנגשים; וכשאנחנו עוזבים את המציאות המדומה, אנחנו לוקחים עמנו את ההשפעה שלה עלינו – לטוב ולרע.

ד"ר קלייר בן היא עמיתת פוסט-דוקטורט באקדמיית פולונסקי במכון ון ליר בירושלים. תחומי ההתמחות שלה הם אתיקה ופילוסופיה של הטכנולוגיה. ליצירת קשר; לאתר האישי של קלייר בן.
