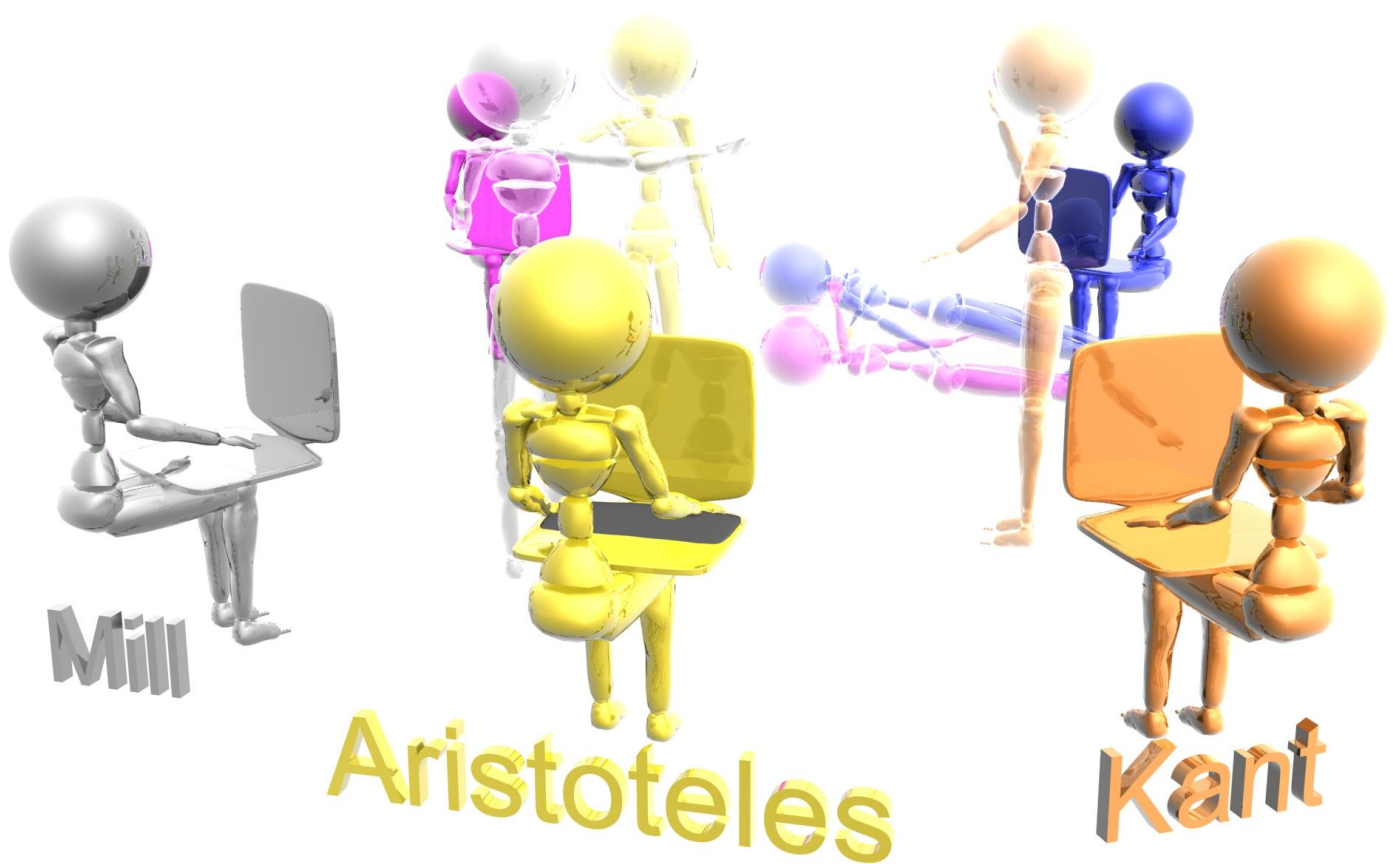


Virtuele moraliteit



Auteur:	Rens Wiebenga
Cursus:	Filosofie van Media en Communicatie
Opdracht:	Paper
Blok:	4
Instantie:	Universiteit Utrecht
Werkgroepdocent:	Cris van der Hoek
Werkgroep:	4
Datum:	24 juni 2010

Titel: Virtuele moraliteit
Auteur: Rens Wiebenga
Cursus: Filosofie van Media en Communicatie
Opdracht: Paper
Blok: 4
Instantie: Universiteit Utrecht
Werkgroepdocent: Cris van der Hoek
Werkgroep: 4
Datum: 24 juni 2010
Hoofdvraag: Onder welke filosofische en ethische voorwaarden is virtuele verkrachting
immoreel?

Inhoud

Voorwoord:	4
Inleiding.....	4
Probleemstelling:.....	4
Aanleiding:.....	5
Structuur:.....	6
Ethiek:.....	7
Utilitaristische ethiek:	8
Deontologosiche ethiek.....	9
Deugdethiek van Aristoteles	10
Besluit:.....	11
Dichotomie van virtueel en reëel.....	11
Avatar als instrument	11
Avatar als extensie	13
Besluit:.....	14

1. Voorwoord:

In mijn ervaring op het internet ben ik in contact gekomen met vele vormen van gewelddadige, vernederende en gemene handelingen op verschillende platformen op het internet. Deze 'immorele' virtuele handelingen lijken de spuigaten uit te lopen. Zo ben ik bijvoorbeeld al tientallen keren online verkracht door middel van 'teabagging' in online First-Person-Shooter games. Ik moet echter zeggen dat ik deze vorm van virtuele vernedering nooit zo persoonlijk heb opgevat. Hierdoor begon ik me af te vragen waarom dergelijke platforms voor interactie zo worden gekenmerkt door grof taalgebruik en gemeen gedrag. Is deze mate van dissociatie met het virtuele dan de reden waarom velen 'teabaggers' zich zo gedragen? Of is het mijn dissociatie met mijn virtuele avatar die ertoe leidt dat ik me niet gekwetst voel als mijn avatar weer eens wordt gebruikt als punchline voor een zieke grap? Deze vragen hebben mijn interesse in virtueel menselijk gedrag gestimuleerd om zodoende tot het volgende onderzoek te komen waarin ik een antwoord probeer vinden op gedachtegang die zich schuilt achter dergelijk gedrag.

2. Inleiding

2.1 Probleemstelling:

In de laatste decennia hebben we een enorme ontwikkeling van computertechnologie kunnen aanschouwen. Deze technologische vooruitgang heeft onze wereld drastisch veranderd en vele mogelijkheden geboden tot virtuele interactie met anderen. Denk hierbij aan social network sites zoals Hyves, chatprogramma's zoals MSN, multiplayer games, fora, email en virtuele ontmoetingsplaatsen zoals Second Life. De groei van deze interactiemogelijkheden brengt echter ook nieuwe zorgen met zich mee. Hoewel het internet aan de ene kant de mogelijkheid geeft voor mensen om op allerlei verschillende manieren in contact te komen met anderen, geeft het ook de mogelijkheid tot obscene, gewelddadige en misantropische handelingen in deze virtuele werelden. Het lijkt een kwestie van tijd te zijn voordat regulerende instanties een grip krijgen op het internet waardoor strafbare handelingen zoals racisme, manipulatie, pesten en geweld ook in de virtuele wereld strafbaar gesteld worden. Voordat dergelijk gedrag echter strafbaar gesteld kan worden moeten we ons eerst afvragen in welke mate dergelijke destructieve daden als immoreel beschouwd kunnen worden. Dit onderzoek zal dan ook een antwoord proberen te geven in welke mate we huidige ethische veronderstellingen nog toepasbaar zijn op virtuele werelden.

Veel mensen hebben namelijk de indruk dat destructieve daden zoals virtuele verkrachting immoreel is. Ik zal aan de hand van utilitaristische, deontologische en deugdethische theorieën (de ethische veronderstellingen van respectievelijk Mill, Kant en Aristoteles) proberen te analyseren of er een filosofische fundering ten grondslag staat van dit gevoel van immoraliteit. Virtuele verkrachting is namelijk een ideaal voorbeeld van een fenomeen op het internet dat aan de ene kant gepaard gaat met een gevoel van

immoraliteit, terwijl het aan de andere kant toch wordt afgedaan als onschuldig kattenkwaad. Het gevoel van morele verwerpelijkheid lijkt te worden getemperd door de filosofische veronderstelling dat het niet echt is. Dit wordt in sommige gevallen echter niet zo ervaren door het slachtoffer zelf. Ook hierin is er duidelijk nog een discussie zichtbaar over de mate van associatie met de avatar zoals die wordt ervaren door het slachtoffer. Om deze fenomenen te verhelderen is de volgende vraag geformuleerd:

Onder welke filosofische en ethische voorwaarden is virtuele verkrachting immoreel?

Dit onderzoek is erop gericht om aan te wijzen welke filosofische en ethische veronderstellingen een virtuele verkrachting als moreel verwerpelijk beschouwen. Onder virtuele verkrachting wordt in dit onderzoek gedefinieerd als een seksueel getinte virtuele handeling tussen avatars. Aan de ene kant heerst namelijk het gevoel van “het is niet echt”, “het is maar een spelletje” of “dan zet je de computer toch gewoon uit”. Deze mensen lijken geneigd te zijn om een breuk te ervaren tussen de online virtuele zelf en de werkelijke fysieke zelf. Dit kan heel bagatelliserend overkomen op de gebruiker omdat hij zichzelf juist heel erg één kan voelen met zijn virtuele karakter. Hierdoor kan hij de immorele virtuele handeling toch persoonlijk aantrekken. Dit onderzoek zal proberen te analyseren welke filosofische en ethische fundaties ter grondslag liggen aan deze vormen van denken. Om een verhelderende blik te geven op twee verschillende filosofische perspectieven op gebied van de virtueel/reëel dichotomie zal de theorie worden aangehaald van onder andere Sherry Turkle, Katherine Hayles en Mikael Jakobsson.

2.2 Aanleiding:

Gedurende de cursus Filosofie van Media en Communicatie zijn we in contact gekomen met allerlei verschillende filosofische stromingen die in meer of mindere mate toepasbaar zijn op de fenomenen van de informatisering van onze samenleving. Vooral de verschillen in filosofische veronderstellingen die uiteindelijk leiden tot een bepaalde denkwijze stonden centraal in deze cursus. In lijn met de boodschap van de laatste maanden zal er in dit onderzoek gezocht worden naar de achterliggende filosofische fundering achter moraliteit in virtuele werelden.

Één van de doelen van dit onderzoek is een beter begrip te verwerven van toepasbare ethiek in virtuele werelden. Met de komst van een nieuw medium worden we genoodzaakt om onze ethische waardes aan te passen aan een nieuwe situatie. Verkrachting in de nieuwe geïnformatiseerde maatschappij hoeft geen fysiek contact meer in te houden. Hoewel we deze virtuele handeling verkrachting blijven noemen, lijkt onze negatieve connotatie in mindere mate van toepassing op virtuele verkrachting. Dit dilemma komt onder andere naar voren in het artikel van Julian Dibbell “A Rape in cyberspace” waarin een scenario wordt geschetst waarin een misantropische Mr.Bungle in een virtueel chatplatform een ander lid van de deze wereld verkracht. Hoewel de verkrachting alleen plaats vindt in de digitale omgeving gebouwd op nulletjes en eentjes geïnterpreteerd door de computer, ervaart het slachtoffer toch een gevoel van onrechtvaardigheid en

boosheid. Deze boosheid leidde vervolgens tot een online discussie om het lot van Mr. Bungle te bepalen. In deze discussie komt duidelijk naar voren dat de meeste van de leden zich achter het slachtoffer scharen waardoor de virtuele verkrachting onder deze gebruikers als onrechtvaardig en immoreel werd beschouwd. Dit onderzoek zal aan de hand van dit virtuele verkrachtingsvoorbeeld een verhelderende blik proberen te geven waar dit gevoel van onrechtvaardigheid en immoraliteit vandaan komt en hoe het mogelijk is dat de virtuele wereld door sommigen als 'niet echt' wordt ervaren.

Een secundair doel van dit onderzoek om 'internet trolls' en andere misantropische factoren op het internet ervan op de hoogte te stellen dat hun gedrag onder de juiste omstandigheden als moreel verwerpelijk beschouwd kan worden. Hoewel de trolls zelf misschien een dichotomie aanbrengen tussen de virtuele zelf en de echte zelf, hoeft dat niet het geval te zijn voor anderen. De trolls dienen hier rekening mee te houden in toekomstige virtuele interacties omdat machthebbende anders genoodzaakt zijn om in te grijpen door middel van informatie-technologische regularisme (Hoven, 2000).

Hoewel ik dergelijke uitbreiding van jurisdictie op het internet als onvermijdelijk beschouw doe ik verder geen uitspraken over eventuele politieke of juridisch consequenties van de uitbreiding van virtuele werelden. Ook ga ik er in dit onderzoek niet in op andere morele probleemvelden van de uitbreiding van andere computertechnieken zoals de groei van de 'digital divide'. Dit onderzoek is erop gericht om de filosofische fundering van het gevoel van immoraliteit te achterhalen en te verklaren hoe dit gevoel kan verschillen ten opzichte van real-life handelingen.

Om aan te geven hoe moraliteit afhankelijk zal dit onderzoek zich alleen richten op de twee uiterste visies van de virtueel/reëel dichotomie. Hoewel ik erken dat de meeste mensen zich ergens tussen deze twee uiterste zullen bevinden, zijn deze twee uiterste gekozen om het grootste contrast te laten zien in de ervaring van virtuele moraliteit.

2.3 Structuur:

Het eerstvolgende hoofdstuk (hoofdstuk 3) zal zich richten op verschillende stromingen van ethiek volgens de theorie van Frankena's boek *Ethics*, Christie's artikel *Virtue ethics as an alternative to deontological and consequential reasoning in the harm reduction debate* en McCormick's artikel *Is it wrong to play violent videogames?*. Met behulp van deze theorieën zullen er bepaalde voorwaardes worden geschetst om aan te geven welk gedrag als immoreel beschouwd kan worden. Het doel is om een raamwerk te creëren waaraan virtuele verkrachting kan worden getoetst om zodoende een uitspraak te kunnen doen over de immoraliteit van dergelijke activiteiten.

Hoofdstuk 4 heeft als doel een antwoord te geven op de vraag in welke mate een persoon zijn fysieke zelf kan associëren met zijn online identiteit. In dit hoofdstuk zal worden besproken welke verschillende manifestaties van de online identiteit er bestaan en in welke mate deze ook een echte identiteit kunnen vertegenwoordigen. In dit hoofdstuk zal aan de hand van het boek *How we became posthuman* (Hayles, 1999) en het artikel "A Rape in Cyberspace" (Dibbell, 1998) aangetoond worden dat bepaalde filosofische

veronderstellingen op gebied van online identiteiten een belangrijk onderdeel vormen in de mate van immoraliteit van virtuele verkrachting.

Hoofdstuk 5 bevat het besluit waarin ik betoog dat het heel plausibel is voor mensen om aan de ene kant een gevoel van immoraliteit te ervaren bij virtuele verkrachting terwijl het aan de andere kant wordt gebagatelliseerd als “niet echt” zijnde.

3. Ethiek:

In het volgende hoofdstuk zullen drie ethische modellen gepresenteerd worden. Namelijk die van de consequentialistische en utilitaristische John Stuart Mill, die van de grondlegger van deontologische ethiek genaamd Immanuel Kant en het model van Aristoteles zijn deugdethiek (Christie et. al, 2007, 54). Het doel is om een raamwerk te creëren waaraan virtuele verkrachting kan worden getoetst om zodoende een uitspraak te kunnen doen over de immoraliteit van dergelijke activiteiten. We beginnen met een korte inleiding van deze drie hoofdstromingen om vervolgens aan te geven waarom bepaalde andere theorieën niet zijn gebruikt.

We beginnen met de de teleologische consequentialistische John Stuart Mill. Hij richt zich vooral op het doel om zoveel mogelijk geluk te laten ervaren door zoveel mogelijk mensen. Tegenover Mill's ethische visie staat de deontologische Immanuel Kant. Hij richtte zich vooral op de daad zelf die moreel of immoreel kan zijn. Tussen deze twee stromingen ligt de deugdetische visie van Aristoteles die zich berust op het idee dat een persoon aan bepaalde deugden moet voldoen. Naar zijn mening is een persoon immoreel als men handelingen verricht die hem verder weg brengen van dergelijke deugden. (Christie et. al, 2007, 54 -7)

Deze drie modellen worden regelmatig gezien als de drie hoofdstromingen in de ethiek. Hoewel sommigen auteurs zoals William A Frankena ook ruimte geven aan minder bekende voorbeelden zoals Egoïstische ethiek¹. Met deze ethische visie is het echter te lastig om uitspraken te kunnen doen over de eventuele immoraliteit van daden zoals virtuele verkrachting omdat het naar mijn inziens te subjectief is².

Daarnaast bestaat er ook discussie over de mate van overlapping tussen de teleologische vormen van ethiek³ en de deontologische ethiek⁴. Peter Vallentyne levert een interessante blik op de kenmerken van deze

¹ Egoïstische ethiek behelst dat een persoon altijd zijn best moet doen om voor zichzelf zo'n goed mogelijk balans te vinden van goed over slecht. Dit betekent echter niet dat iemand zelfzuchtig hoeft te zijn in zijn dagelijkse omgang met mensen, sommigen mensen hanteren namelijk het maximum dat bescheidenheid en onzelfzuchtigheid de beste praktijk is om hun eigen geluk te waarborgen. Deze mensen zullen derhalve niet als egoïstisch worden ervaren door anderen (Frankena, 1973, 18).

² Binnen iemand's eigen ego zou in mijn optiek alles moreel verantwoord zijn omdat er klaarblijkelijk een motivatie is om de handeling uit te voeren.

³ Utilitaristische ethiek en deugdethiek

ethische stromingen waarin hij kritiek levert op de dichotomie tussen teleologische en deontologische stromingen. Hierin schuift hij een alternatieve dichotomie van axiologische/deontologische tweedeling in ethische stromingen (Vallentyne, 1987). Hij is echter naar mijn inziens te abstract en individueel gericht waardoor het wederom lastig toepasbaar is op dit onderzoek.

Met deze twee voorbeelden heb ik geprobeerd aan te tonen dat er naast deze drie hoofdstromingen van ethiek wel andere ethische stromingen te vinden zijn die niet beter of slechter zijn dan de drie hoofdstromingen. Maar ze waren lastiger toe te passen op het gebied van virtuele werelden.

3.1 Utilitaristische ethiek:

Utilitaristische theorieën van ethiek worden belichaamd door twee belangrijke personen in de utilitaristische ethische stroming genaamd Jeremy Bentham en John Stuart Mill. Hoewel ze beiden moraliteit toetsen aan het plezier en pijn dat uiteindelijk resulteert in handelingen, zijn het niet eens over de maatstaven die gebruikt moeten worden om dit te meten. Waar Bentham zich alleen richt op fysieke plezier en pijn als de twee waarden waaraan resultaten gemeten moeten worden, richt Mill zich ook op culturele en intellectuele geneugtes. (Rosen, 2010) Omdat fysieke pijn en geneugtes lastig zijn te behalen in ons voorbeeld van virtuele verkrachting zullen we ons daarom vooral richten op de utilitaristische ethiek zoals beschreven door Mill.

De utilitaristische ethiek zoals beschreven door Mill berust zich op het idee dat goed en kwaad gemeten kunnen worden in de hedonistische pijn en plezier van mensen (Frankena, 1973, 15). Utilitaristen van mening dat deze maatstaven van pijn en plezier als enige waardevol zijn. Alle andere dingen zijn enkel instrumenten om pijn en plezier te bevorderen of verminderen (Christie et. al, 2007, 55). Het enigste doel van van de utilitaristen is dan ook een consequentialistische. Het grootste hoeveelheid geluk of plezier dient nagestreefd te worden. "According to utilitarian theories of ethics, an act is good insofar as it promotes benefit to people overall and it is so bad to the extent that causes harm to people" (McCormick, 2001). McCormick beschrijft hiermee het utilitarisme als een visie die alles moreel verantwoord acht zolang de consequenties maar behelzen dat totale hoeveelheid geluk groter is geworden dan de totale hoeveelheid pijn. Als een handeling ertoe leidt dat dat een kleine groep mensen ongelukkiger wordt ten koste van het grotere geluk van een grotere groep mensen dan is dat in Mill's ogen moreel verantwoord.

Regelutilitarisme is een subklasse van het utilitarisme. Deze is anders in het respect dat er niet wordt gekeken naar de consequenties, maar dat er een logische inschatting wordt gemaakt om te achterhalen welke consequenties zich logischerwijze zullen voordoen. Zowel het handelingsutilitarisme en het regelutilitarisme richten zich op resultaten waardoor ze worden gekenmerkt als consequentialistisch.

⁴ Dit maakt Peter Vallentyne duidelijk in zijn artikel "The teleological/deontological distinction", waarin hij onder andere claimt dat deontologie ook rekening houdt met consequenties van handelingen en dat consequentialistische ethische visies, net zoals deontologie, ook zijn gebaseerd op een set basisregels waaraan iemand moet voldoen.

Deze blik, gericht op de consequenties die handelingen met zich meebrengen, maakt het bijvoorbeeld moreel verantwoord om een terrorist te martelen mits de pijn niet groter⁵ is dan de pijn die ermee wordt vermeden. We kunnen deze theorie vervolgens toepassen op het scenario van Mr. Bungle en zijn virtuele verkrachting. We zouden vanuit een utilitaristisch standpunt kunnen zeggen Mr. Bungle's gedrag wel degelijk immoreel is als we ervan uitgaan dat zijn gedrag pijn heeft opgeleverd. Omdat het plezier van Mr. Bungle niet opweegt tegen de geestelijke pijn van de slachtoffers zou het dus immoreel zijn. De voorgenoemde pijn van de slachtoffers is echter discutabel omdat deze pijn alleen gevoeld kan worden als een iemands 'echte' identiteit in verband staat met zijn virtuele identiteit. Een punt waar ik in hoofdstuk vier op zal terugkomen.

3.2 Deontologische ethiek

Tegenover het utilitarisme, waarbij de consequenties van daden bepalend is voor de moraliteit van handelen, staat het deontologische perspectief van Immanuel Kant. Kant kijkt niet naar de consequenties van handelingen, maar naar de morele lading van de handeling zelf. Volgens Kant hebben alleen acties die gemotiveerd zijn door een set plichten, die Kant het 'Categorical Imperative' (CI) noemt, morele waarde. Het Categorical Imperative kan als volgt worden gesteld; "act only on that Maxim whereby thou canst at the same time will that it should become a universal law." en "so act as to treat humanity, whether in thine own person or in that of any other, in every case as an end withal, never as a means only"

De eerste regel in het Categorical Imperative behelst het idee dat een persoon zich zo zou moeten gedragen alsof het universele wet zou kunnen worden. Dit betekent dat een persoon zich bij iedere handeling moet afvragen of hij zou willen dat iedereen het op zijn manier zou doen. Als iemand bijvoorbeeld iets zou stelen dan is dat volgens Kant immoreel omdat het voor niemand wenselijk zou zijn als iedereen zou stelen in plaats van de te betalen voor goederen en producten. De tweede regel zegt dat je mensen niet als middel gebruiken voor een ander doel dan de persoon zelf. Door te liegen gebruik je mensen om jouw eigen verborgen doelen te realiseren. Het is daarom in Kant's visie immoreel omdat dit afdoet van jou plicht om die persoon als een volwaardig autonoom persoon in te schatten (McCormick, 2001, 282).

In het geval van normale verkrachting zou men kunnen zeggen dat de verkrachter door het slachtoffer te verkrachten niet voldoet aan de eerste regel van het Categorical Imperative omdat het niet wenselijk is voor iedereen om iedereen maar te verkrachten. Daarnaast voldoet de verkrachter ook niet aan de tweede regel omdat hij het slachtoffer gebruikt als instrument voor zijn eigen plezier. Het slachtoffer is daarom geen doel op zich.

We komen echter in het geval van virtuele verkrachting op een lastig punt. McCormick geeft al aan dat Kant's ethische veronderstellingen geen rekening houden met eventuele simulaties van immorele handelingen. McCormick beschrijft dat het lastig is om de Kantiaanse ethische theorie toe te passen op het spelen van

⁵ Bentham erkent 7 verschillende kenmerken van pijn en plezier, namelijk; "intensity, duration, certainty, propinquity, fecundity, purity, and extent" (Frankena, 1973, 35).

gewelddadige videogames omdat het geweld plaats vindt tussen digitale karakters en niet tussen mensen. Ik trek zijn theorie op digitale karakters door op de virtuele avatars van Dibbell en kom daardoor tot de conclusie dat een bepaalde mate van verweving tussen virtueel en reëel is vereist om virtuele verkrachting als moreel verwerpelijk te beschouwen.

3.3 Deugdedthiek van Aristoteles

De deugdedthiek zoals beschreven door Aristoteles kijkt niet naar specifieke geïsoleerde handelingen maar naar het karakter van de persoon zelf. We moeten ons bewust richten op het worden van een goed deugdzzaam mens. Een mens is echter niet van nature deugdzzaam, het is iets waar hard voor gewerkt moet worden door middel van opvoeding en educatie. Maar wat verstaat Aristoteles echter onder het abstracte begrip deugdelijkheid?

Volgens Aristoteles kan een persoon teveel of te weinig hebben van een bepaalde karaktereigenschap waardoor hij is verwijderd van echte deugdelijkheid. De deugd moedigheid is hier een voorbeeld van zoals beschreven door Christie et al:

“Consider, for example, the virtue of courage understood as the correct balance of fear to fearlessness. People who suffer from cowardice have too much fear and not enough fearlessness; those who suffer from rashness have too much fearlessness and not enough fear. Or consider the virtue of honesty understood as the correct balance between hiding and revealing the truth. The liar, the person who is dishonest, hides the truth too much; the blabbermouth, the person who lacks propriety, reveals the truth too much” (56).

In dit citaat wordt duidelijk naar voren gebracht dat een persoon op zoek moet zijn naar de gulden middenweg die een bepaalde deugd vormt. Moraliteit wordt bij Aristoteles dan getoetst op de mate waarop specifiek gedrag iemands eigen karakter kan beïnvloeden. Als bepaald gedrag bij een persoon hem dichterbij de buurt van een deugd brengt dan is dit moreel verantwoord.⁶

In het geval van het scenario van virtuele verkrachting zou Aristoteles stellen dat Mr. Bungle verkeerd gedrag cultiveert en dat hij daarom schade doet aan zijn karakter. Het is daarom moreel verwerpelijk om tijd te besteden aan dergelijk uitingen of ze nou een invloed hebben op het ‘echte’ leven of niet. Deze tijd had men moeten besteden aan het cultiveren van deugdelijk gedrag.

⁶ Aristoteles houdt echter wel rekening met specifieke contexten waarin gedrag wordt getoond. Een militaire trainingsinstructeur hoeft niet dezelfde ambities van compassie te hebben als die van anderen. In zijn werk is het namelijk van belang dat hij optreedt als een ‘hard’ persoon om de soldaten te trainen voor het harde leven in een oorlog. (Christie et. al. 2007. 56)

3.4 Conclusie

In dit hoofdstuk zijn een drietal ethische raamwerken geschetst waaraan virtuele verkrachting getoetst kan worden. Een probleem wat we echter zien herrijzen is dat het voor twee van de drie stromingen lastig is een uitspraak te doen over de eventuele morele verwerpelijkheid van Mr. Bungle's gedrag. Dit komt omdat er verschillende veronderstellingen aan het werk zijn over de connectie tussen de virtuele wereld en de echte wereld. In het volgende hoofdstuk zal daarom aandacht worden geschonken aan twee verschillende uitersten op gebied van de virtueel/reëel dichotomie om te verhelderen welke filosofische veronderstellingen nodig zijn om dergelijke handelingen moreel verwerpelijk te beschouwen.

4. Dichotomie van virtueel en reëel

In het vorige hoofdstuk is een raamwerk gecreëerd waaraan we virtuele verkrachting kunnen toetsen. Het doel van het volgende hoofdstuk is om een tweetal verschillende visies te tonen op gebied van associatie met het virtuele. Met deze twee visies zal ik laten zien dat de morele verwerpelijkheid van virtuele verkrachting bij een lastig dichotomie beland. Aan de ene kant staat Katherine Hayles die zegt dat de geest niet kan bestaan zonder onze fysieke vorm. Dit maakt van de computer niks anders dan een instrument. De digitale karakters zijn in dat geval ook instrumenten waaraan geen morele verplichtingen van toepassing zijn. Aan de andere kant van het debat zegt Mikael Jakobsson dat virtuele handelingen wel degelijk net zo echt is als fysieke invloeden. Dit betekent dat virtuele ervaringen in zijn ogen direct verbonden is aan het echte lichaam. In het volgende stuk zullen deze visies worden besproken om ze direct te kunnen toetsen aan het ethische raamwerk wat hierboven geschetst is.

4.1 Avatar als instrument

In Hayles artikel gaat ze in op verschillende punten die het lastig maken om de sprong te maken van belichaamde realiteit naar abstracte patronen van mediumloze (lees lichaamloze) informatie. Zo geeft aan dat er allerlei veronderstellingen nodig zijn om aan te nemen dat de geest los van het fysieke lichaam kan bestaan. Ze beschrijft dat er een aantal veronderstellingen nodig zijn om aan te kunnen nemen dat we onze geest buiten ons lichaam zou kunnen functioneren waarmee ze probeert te begrijpen waarom intelligente denkers van mening kunnen zijn dat de geest wel buiten het lichaam geplaatst zou kunnen worden (Hayles, 1999). In mijn optiek betekent dit dat Hayles computertechnologie niet zozeer als een extensie van het menselijk lichaam ziet, maar meer als een instrument. Als we deze lijn doortrekken naar virtuele werelden en virtuele karakters dan kan gesteld worden dat ook de virtuele karakters niets anders zijn dan een instrument voor de gebruiker om een bepaald doel te behalen. Volgens het Kantiaanse ethische theorie is moraliteit alleen te bepalen in menselijke interactie. Dit betekent dat we in Kantiaanse begrippen geen plicht hebben om levenloze

instrumenten goed te behandelen en dus zou gedrag tussen online avatars geen platform zijn voor een Kantiaanse visie van ethiek.

Deze instrumentele visie op techniek kan worden gekoppeld aan de theorie van Sherry Turkle die beschrijft dat gebruikers door computer gemedieerde communicatie in staat zijn gesteld om te spelen en experimenteren met virtuele identiteiten. Hoewel Turkle aan de ene kant zegt dat virtueel net zo echt kan zijn als de echte wereld, ontkomt ze niet aan de virtueel/reëel dichotomie als ze zegt dat we een breed spectrum aan virtuele identiteiten aan kunnen meten. Deze stelling laat in mijn optiek duidelijk zien dat het mogelijk is om karakters te creëren die bijna niet corresponderen met de originele gebruiker. Deze instrumentele visie van Turkle laat wederom de mogelijkheid open dat immorele daden worden uitgevoerd op virtuele karakters zonder aandachtige eigenaar waarmee de gebruiker zich helemaal niet associeert.

Hetzelfde kan gezegd worden van online gamers. Het is alleen door middel van dissociatie met de avatar in online games dat we hem zonder problemen het slagveld opsturen. De avatar wordt alleen als instrument gebruikt om het doel te behalen. Waar in offline single-player campagnes het narratief (de filmpjes tussen levels door) het doel is, is in online multi-player het overwinnen van de andere spelers het doel. In allebei de gevallen worden de avatars zonder problemen neergeschoten en opgeofferd om het desbetreffende doel te behalen. Hierin is duidelijk een instrumentele relatie te ontdekken tussen de avatar en de gebruiker.

Als ik vervolgens op deze instrumentele visie van virtuele avatars de drie ethische stromingen toepas dan kom ik tot de conclusie dat virtuele verkrachting niet volgens elke stroming als moreel verwerpelijk beschouwd kan worden. Vanuit een utilitaristisch perspectief is virtuele verkrachting niet immoreel als het totale hoeveelheid geluk wordt versterkt of niet wordt verminderd door een bepaalde handeling. Ervanuitgaand dat het virtuele karakter een instrument is en geen tot weinig invloed zal hebben op de fysieke wereld van het slachtoffer, is het moreel gerechtvaardigd om op iedere manier mogelijk plezier te ontlokken uit een dergelijke virtuele wereld. Daarnaast bestaat ook nog de ethische keerzijde van eventuele systemen die dergelijk gedrag moeten limiteren. We moeten ons dan afvragen of het vanuit een utilitaristisch standpunt wel gerechtvaardigd is om iedereen te limiteren door regels om de kleine groep van virtuele verkrachters tegen te houden.

Vanuit de Kantiaanse deontologische ethiek kom ik net zoals McCormick tot de conclusie dat de Kantiaanse theorie alleen interactie tussen mensen behelst. In de veronderstelling dat de virtuele wereld een instrument is, hebben gebruikers net zo min morele verplichting naar een avatar toe als naar een plastic vork die is aangereikt door de patatboer. Volgens Kant zouden handelingen zoals gesimuleerde verkrachting alleen moreel verwerpelijk zijn als dit gedrag cultiveert dat ertoe leidt dat een echte verkrachting zal plaatsvinden (McCormick, 2001). Hiervoor moet echter wel eerst empirisch bewijs gevonden worden wil virtuele verkrachting volgens Kantiaanse standaarden immoreel worden bestempeld.

Vanuit de deugdetische kant van Aristoteles is de mate van virtualiteit in principe irrelevant. Virtuele verkrachting of echte verkrachting is allebei immoreel omdat het de persoon verder verwijderd van een goede deugd. Aristoteles is echter wel gericht op de gouden middenweg die goede deugden vormen. Je zou dan kunnen zeggen dat iemand die in het echte leven totaal a-seksueel en timide is, in de virtuele wereld, gedrag

kan cultiveren die hem meer seksueel en assertief maken. Dit scenario is echter niet plausibel voor het gros van de virtuele verkrachters waardoor wel degelijk gesteld kan worden dat virtuele verkrachting volgens Aristoteles immoreel is.

4.2 Avatar als extensie

De andere kant van dit debat wordt gedomineerd door het idee dat het virtuele karakter een extensie is van de gebruiker zelf. Dit gaat vaak samen met het idee, geponeerd door het rijk van culturele studies, dat een persoon zelf een individuele interpretatie kan leveren van de media die hem tegemoetkomt en dat elke ervaring, virtueel of echt, een bijdrage doet aan deze betekenisgeving van de zelf en de wereld om hem heen. Jakobsson zegt "My mind and my emotions are present and virtual actions can work as the cause to effects on my mental state that are as real as anything you can experience in the physical world" (Jakobsson, 2001). Hij claimt hiermee dat virtuele ervaringen net zo echt kunnen zijn als die in het echte leven en dat ervaringen opgedaan in de virtuele wereld dus wel degelijk invloed kunnen hebben op de geestelijke staat van de gebruiker. Hij gebruikt in zijn artikel een virtuele wereld genaamd Palace als voorbeeld van een wereld waarin mensen veel tijd en werk stoppen in hun avatars. Deze avatars zijn in detail uitgebouwd en het is duidelijk dat er een bepaalde persoonlijkheid is aangemeten voor de avatar⁷. Wat in dit voorbeeld duidelijk naar voren komt is de mate waarin de gebruikers zich associëren met hun avatars als zijnde extensies van henzelf. Hoewel het medium 'virtuele werelden' weliswaar zijn eigen eigenaardigheden met zich meebrengt door technologische limitaties⁸ zullen mensen zich altijd blijven gedragen als mensen. Of dat nou online of offline is. (Jakobsson, 2001).

Zo zien we ook in het verhaal van Dibbell's virtuele verkrachting dat het slachtoffer zich wel degelijk in sterke mate associeert met de avatar. Ze voelt zich gebruikt en ze is boos op Mr.Bungle voor het onrecht dat haar is aangedaan. In haar geval kan gesteld worden dat ze zichzelf associeerde met haar avatar en dat dit virtuele karakter een extensie van haar sociale leven betekende. Vanuit dit perspectief wordt het, binnen de ethische theorieën zoals hierboven beschreven, opeens heel plausibel om aan te nemen dat virtuele verkrachting moreel verwerpelijk is.

Een ander voorbeeld van virtuele karakters als extensie van de gebruikers zijn social networking sites zoals Hyves en Facebook. Het doel van deze websites zijn de aanmaak van virtuele karakters die in sterke mate een representatie zijn van het leven de gebruiker. Hoewel het mogelijk is om te spelen met meerdere fictieve

⁷ Het wordt in deze wereld daarom ook als een belediging gezien als een avatar teveel lijkt op die van iemand anders, het is een inbreuk op diens unieke karakter die deze persoon heeft gemaakt. Daarnaast bestaat er onder deze avatars een sociale hiërarchie met allerlei normen, waarden en plichten om deze hiërarchie te behouden.

⁸ Mark Dery claimt hetzelfde over de eigenaardigheden van het internet als medium dat leidt tot onconventionele gedragsregels. "...offering ample evidence of the subtle ways in which on-line group psychology is shaped by the medium itself" (Dery, 2004)

identiteiten zoals Turkle beschrijft, is dit virtuele karakter voor het gros van de mensen de enige die ze op deze social networking sites zullen bezitten. In dit scenario lijkt het opeens niet meer zo lastig om te bevatten dat schadelijk gedrag jegens diens virtuele karakters ook wel degelijk schade zal doen aan de eigenaar van de avatar.

Als vervolgens deze visie van de avatar als extensie van de persoon in acht nemen, dan kunnen wederom de drie theoretische stromingen worden toegepast. Vanuit een Utilitaristisch perspectief wordt virtuele verkrachting opeens hoogst immoreel. De pijn en schade die wordt aangedaan aan het slachtoffer en de andere karakters in de virtuele wereld wegen vele malen zwaarder dan het plezier dat Mr.Bungle uit zijn handeling heeft gehaald.

Vanuit een deontologisch perspectief is virtuele verkrachting nu ook immoreel. Omdat we de avatars nu zien als extensie van de gebruiker zijn virtuele handelingen net zo echt als handelingen in de echte wereld. Virtuele verkrachting is dan moreel verwerpelijk omdat het slachtoffer als middel wordt gebruikt om een bepaald doel te bereiken in plaats van haar te zien als een doel op zich. Dit is een duidelijk breuk met het Categorical Imperative van Kant. Daarnaast breekt virtuele verkrachting ook de andere regels van het Categorical Imperative, namelijk het maken de universele wet. Geen enkele virtuele verkrachter zou willen dat iedereen elkaar virtueel zou verkrachten. Dit doet namelijk af aan de boodschap die hij wil afgeven omdat deze waardeloos wordt door het vele gebruik.

Zoals eerder vermeld is virtuele verkrachting ook in de deugdetische optiek niet moreel verantwoord. Virtuele verkrachting of echte verkrachting is allebei immoreel omdat het de persoon verder verwijderd van een goede deugd.

4.3 Conclusie:

Zoals hierboven beschreven zijn de etische stromingen niet op dezelfde manier toe te passen op de twee uitersten in de virtueel/reëel dichotomie. Virtuele verkrachting wordt, in het perspectief van de avatar als extensie, in alle stromingen als immoreel wordt bevonden. Dit is echter niet het geval in het perspectief van avatar als instrument waarin er op utilitaristische en deontologische veronderstellingen geen protest wordt geleverd.

5. Besluit:

Ethiek in de ICT blijkt een lastig platform te zijn. Aan de ene kant wordt er geprobeert om conventionele normen en waarden toe te passen op de digitale wereld terwijl we aan de andere kant niet kunnen ontkomen aan het feit dat de virtuele wereld in zijn huidige vorm niet hetzelfde is als de echte wereld. Het wordt dan zaak om in onze steeds maar uitdijende ontwikkeling van digitale techniek uit te zoeken in welke mate aspecten als moraliteit nog steeds toepasbaar zijn in deze nieuwe werelden. Het gevoel van immoraliteit wordt immers niet

voor niets gelimiteerd door omstanders als “het is maar een spel” of “dan zet je dat ding toch gewoon uit”. Deze uitingen worden vaak als kortzichtig gezien en begetaliserend over het leed van de virtuele slachtoffers, maar hier zit blijkbaar een instrumentele filosofie van virtuele werelden achter welke niet meer of minder waarheid bevat dan de extensie-theorie.

In dit onderzoek is aangetoond dat het gevoel van moraliteit op gebied van virtuele werelden afhankelijk is van enkele ethische aannames en filosofische veronderstellingen. Als een persoon in zijn denkwijze een dichotomie handhaaft op gebied van virtualiteit en realiteit dan is het waarschijnlijk dat deze personen vanuit een utilitaristisch en deontologisch standpunt geen protest zullen vormen. Mijn hypothese is dan ook dat deze mensen degene zijn die dergelijke begetaliserende uitspraken doen. Hoewel deze mensen een valide filosofisch onderbouwing hebben om aan te nemen dat virtuele karakters geen invloed hebben op de persoonlijkheid van de gebruiker, kunnen we er toch niet omheen dat online avatars op hyves toch wel degelijk een connectie hebben met de werkelijke persoon. Hyves wordt in dat opzicht vaak als een medium gezien, net zoals mobiele telefonie, om diens sociale interacties te stroomlijnen. Een aanslag op deze virtuele karakters hebben dan wel degelijk invloed op diens sociale betrekkingen, ookal wordt dit alleen maar geformuleerd als een uitsluiting van een bepaald sociaal medium.

We moeten daarom in mijn optiek de altijd maar vervagende grens tussen virtualiteit en realiteit erkennen en proberen een ethisch en filosofisch raamwerk te schetsen voor de alomvattende groei van techniek. Tevens moeten we misschien erkennen dat conventionele vormen van ethiek misschien omgebogen moeten worden om nog toepasbaar te zijn op de huidige digitale wereld.

Bibliografie

Christie, Timothy, Louis Groarke en William Sweet. „Virtue ethics as an alternative to deontological and consequential reasoning in the harm reduction debate.” *Elsevier* 27 November 2007: 52-58.

Dery, Mark. „flame_wars_excerpts.” 12 October 2004. *Mark Dery's Shovelware*. 20 June 2010 <http://www.markdery.com/archives/books/flame_wars_excerpts/>.

Dibbell, Julian. „A Rape in Cyberspace.” 1998. *Julian Dibbell dot com*. 2010 June 18 <<http://www.juliandibbell.com/articles/a-rape-in-cyberspace/>>.

Frankena, William K. *Ethics*. New Jersey: Prentice-Hall Inc, 1973.

Hayles, Katherine. „toward embodied virtuality.” Hayles, Katherine. *How We Became PostHuman*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. 1-13.

Hoven, Jeroen van den. „Wadlopen bij opkomend tij.” Hoven, Jeroen van den. *Filosofie in Cyberspace*. sd. 44-65.

Jakobsson, Mikael. „Why Bill Was Killed - understanding social interaction in virtual worlds.” 2001. *informatik.umu.se*. June 21 2010 <<http://www8.informatik.umu.se/~mjson/files/bill.pdf>>.

McCormick, Matt. „Is it wrong to play video games?” *Ethics and Information Technology* (2001): 277-287.

Rosen, Frederick. „Classical Utilitarianism from Hume to Mill.” April 2006. *Questia*. 16 Juni 2010 <<http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=109383203>>.

Turkle, Sherry. „Cyberspace and Identity.” *Contemporary Sociology* (1999): 643-648.

Vallentyne, Peter. „The teleological/deontological distinction.” *The Journal of Value Inquiry* (1987): 21-32.