

Az információs társadalom etikai kérdései

XY
(Szül.: 1xxx.xx.xx.)
xxxxxx

20xx.

I. BEVEZETÉS

A kapcsolatteremtés, távoli kultúrák, szokások megismerése az, amelynek vágya az emberben mindig is égett és vezetett el a naív közösségektől, -az evolúciónak is köszönhetően- a mai modern, úgynevezett információs társadalomhoz (IT). Kezdetben az ember megpróbálta a világ tudomására hozni, illetve az őt körülvevő emberek számára megfogalmazni különböző módon (pl. barlangrajzok, füstjelek, mimika) mind azt, amit el szeretett volna mondani. A beszéd kialakulásával sem vészett el a gesztikuláció jelentősége, sok mindent elmondanak a „kiejtetlen szavak” is.

Egyre fontosabbá vált a beszéd eljuttatása távolabbi helyekre, így 1840-ben S. Morse kialakított egy pontokból és vonásokból álló jelrendszert, melynek segítségével a jeleket távírógépekkel (Hughes-gép, Siemens-gyorstávíró, Creed-gép) távíróvezetékeken továbbították. A világ azonban nem lenne teljes, ha csak jó emberek lennének. Voltak, akik lehallgatták az üzeneteket, hiszen az információ mindig nagy úr volt, főleg háborús helyzetekben, amikor emberek százainak élete függhetett tőle. Tehát felmerült annak igénye is, hogy a továbbított üzeneteket kódolják.

Az elektromágneses hullámok és ezen belül a rádióhullámok elméletének alapjait Maxwell 1865-ben rakta le. Rádióhullámokat először H. Hertz állított elő. 1876-ban Alexander Graham Bell bemutatta telefonját, amelyet később Edison tovább tökéletesített. Guglielmo Marconi olasz felfedező 1899-ben megteremtette Anglia és Franciaország között a drótnélküli összeköttetést.

Az USA Védelmi Hivatala 1969-ben telefonvonalak felhasználásával egy kísérleti jellegű hálózatot hozott létre, ARPANet néven. Azzal az elsődleges (-katonai-) céllal, hogy kialakítsanak egy olyan kommunikációs vonalat, amely egyes egységeinek megrongálódása esetén is működőképes marad a rendszer. Ez volt az InterNET előfutára, pontosabban talán egy olyan mérőföldkő, amely az IT kialakulásának egyik alappillére. Lehetővé vált az üzenetek azonnali továbbítása (E-mail - elektronikus levelezés), szinte másodpercek töredéke alatti kommunikációcsere hozható létre (pl. chat) a WWW (World Wide Web – világméretű hálózat) segítségével.

A NET (network – hálózat) segítségével félelmetes mennyiségű információ és szolgáltatás elérhetővé válik az emberek számára. Banki pénzáttalások, virtuális árúházak, rádió, tv, videokonferencia, tulajdonképpen minden, amelyre az ember régóta vágyik elérhető, de ezzel felmerülnek olyan kérdések is, mint például: Mit eredményez majd ez a hatalmas információ tömeg? Mennyire káros, illetve mennyire hasznos hatásai vannak a túlzott demokratikus felfogásokat képviselő IT-nek? Nyíltságot a világ felé, vagy az emberek személyes kontaktusának eltűnését fogja ez eredményezni? Talán az érzelmeket is számítógépen fogjuk tárolni digitális formában? Számítógéppel megtervezett DNS-eket fogunk előállítani, új embert teremtünk? Hová vezet mindez?

II. IT, AVAGY HOGYAN NÉZ KI EGY ONLINE TÁRSADALOM

Raimondo Montecuccoli híres mondata a következőképpen módosul: „információ, információ, információ”. Az információs társadalomban „ez folyik még a csapból is”, elárasztja az egész életünket az információ. Az információ (gondolok itt konkrétan a NET-re, hiszen az a legnagyobb információforrás) egy alapvető problémája, hogy nem mindenki számára elérhető, és így még nagyobb elhatárolódások lesznek a társadalom különböző rétegei között. Ahogyan a pénz, úgy oszlik el az információ is a társadalomban. Akinek van pénze, annak lesz információjá, akinek meg van információjá, annak lesz pénze.

Ahogy az idő halad, nem csupán a technika fejlődik, hanem azok tábora is, akik ezt a technikát, hogy finoman fogalmazzunk nem nemes célokra használják fel és így szembeállítják a társadalmat néhány etikai kérdéssel is. Nap, mint nap hallani arról, hogy az internetes kalózkodók (Hacker-ek) betörték erre vagy arra a honlapra (WEB site). Ezek egy része csupán valamilyen figyelemfelkeltő okból (talán feltűnési viselkedés, vagy tényleg komoly problémára történő odafigyelésből) indul ki. Gondoljunk csak bele milyen veszélyes dolgok is ezek, hiszen így az sincs kizárva, hogy egyik nap még van valami a bankszámlánkon, a másik nap már nincs semmi. Ebben a virtuális világban is nagyon hasonlóak a körülmények, mint a valóságos világban, ráadásul a bűnösöket talán még nehezebb kézre keríteni.

Olyan ez az egész, mintha a valódi hús-vér világ felett lebegne egy másik, sokkal keményebb racionalizmussal és iróniával bíró dimenzió, amely behálóz bennünket. Ugyanakkor talán sokkal „igazságosabb” is, mert ebben az elképzelt társadalomban valami vagy van, vagy nincs, azaz nincs mellébeszélés.

Az mind szép és jó hogy az IT tagjai otthon kényelmesen, hátra dőlve a székükben dolgozhatnak, ismerhetnek meg más embereket egészen távoli kontinensekről is akár, intézhetik ügyeiket anélkül, hogy megmozdulnának, csupán „néhány click az egész”. De ne feledkezzünk el a gyerekekről, akik néha okosabbak, mint a szüleik. Vajon nekik milyen életük van ebben a minden erkölcsstelséget is felvállaló hálóvilágban? Ők is találkozhatnak mindazzal a kitarukozással, amelyeket más emberek evidensnek tartanak. Az sincs kizárva, hogy ez lesz a jövő nemzedékének nevelési módszere és hogy ez mennyire jó, az mindig emberfüggő marad.

1. Mobilizált, rohanó társadalom

Az információ hajszolása közben, szinte „nélkülözhetetlenné vált” egyes emberek elérése. Persze vannak akik csak presztizs-szimbólumként kezelik a mobiltelefont. „Gondolkodó” gépek tömkelegével vesszük magunkat körül (pl. laptop, palmtop, mikrohullámú sütő, 'intelligens' mosogatógép, DVD lejátszó (Dolby-Surround technika, MP3 lejátszó), Furby, Tamagotchi, ATM... stb.), ugyanakkor mégsem azt vesszük észre, hogy az életünk egyre nyugodtabb, hiszen így bár több szabadidőnk lesz, mert a gépek szinte mindent megtesznek helyettünk, de az ember telhetetlen, így sohasem elégszik meg azzal, ami éppen van.

2. Reklám az egész világ

Érdekes az a kérdés is, amely azzal foglalkozik, hogy „mindent el lehet adni, csak szépen kell becsomagolni”. A hiszékeny emberek egyik legkiforrottabb befolyásolója a reklám, reklámot látunk az utcán ha megyünk valahová, reklámmal van teli a média, mindenki eladni akar, de egyre kevesebben tehetik azt meg, hogy vegyenek is. Nagyon nagy a kínálat és az is egyre inkább a globalizált világ szűkre szabott rétegeit célozza meg („felső tízezer”). Az emberiség szépen lassan feléli környezetét (pl. erdőirtás, ózonlyuk,... stb.) és ezeket a problémákat szépen el is takarják az egyszerű emberek előtt.

3. A gépek dolgoznak helyettünk is

Fontos és egyáltalán nem elhanyagolható tény az is, hogy a technika mindent megpróbál helyettesíteni, még az embert is. A gépek nem éheznek meg, nem fáradnak el, ha el is romlanak, könnyű őket másikkal helyettesíteni, nem kell őket betanítani, gazdaságosabbak. Egyre több lesz a munkanélküli, mert mindenhol csak és kizárólag a kvalifikált munkaerőre van szükség. Az IT azt képzelet magáról, hogy tökéletes.

4. Érzelmek helyett irány a közömbösség

Az információs társadalomban is az érdekek dirigálnak. Nem számít mi van az ember fejében, az számít csak, hogy milyen képesítése van (vagy mi volt apuka). Előítéletekkel teli világ ez, ahol farkastörvények uralkodnak. Az IT nagy előnyei mellett hatalmas hátránya lesz például az érzelmek racionalizálódása, eltűnése. Az ember mosolyát, örömét és bánatát digitális milliói fogják helyettesíteni. Érzelemmentes látszatvilág lesz vagy már van is.

5. Cél: alkossunk tökéletes embert

Megfigyelhetjük majd (illetve már most is tapasztalhatjuk), hogyha bemegyünk egy moziba, már számítógéppel megalkotott tökéletes szereplőket láthatunk. Várhatóan 2050-re ki is fejlesztenek olyan mesterséges intelligencia chip-et, mellyel létrehoznak olyan robotokat, amik hasonlóan tudnak „elmélkedni dolgokról” mint az ember.

6. DNS moduláció, klónozás

Várható volt, hogy az ember fantáziája nyugodni nem lesz képes. Hiszen azt mondták, hogy a klónozást emberre nem fogják alkalmazni, mindezt törvénybe is foglalták. Ennek ellenére már régen túl vagyunk ezen is. Megan és Morag –a két skót birka- 1995-ben Edinburgh-ban klónozással jött a világra és így kezdetét vette egy új fajta, és igencsak elgondolkoztató géntechnikai eljárás.

7. Bomba-recept az InterNET-ről

A demokratikus, polgári, informatikus társadalomban számolnunk kell azzal, hogy lesznek, akik nemcsak elolvassák a címben említett receptet, hanem ki is vitelezik. Nem beszélve arról, hogy mennyi aberált ember terjeszti elfajzott agyának termékét az iNET segítségével. Virágzik az exhibicionizmus, a pedofília, a tömény pornográfia bármilyen kategóriában, a kábítószer-termesztési szaktanácsadás,... stb.

8. Elszigetelődés vagy kiterjesztett világfelfogás ?

Az emberben mérhetetlen kíváncsiság lakozik, más, idegen civilizációk, szokások, kultúrák megismerése iránt, ez az álma valóra váltható az IT-ben. Ez lehet annak kezdete, hogy az emberek elszigetelődnek egymástól, elzárkóznak a valódi világtól és annak tökéletlenségétől. Mindenki a tökéletességről álmodik, és megteheti.

Mivel az információ felfoghatatlan mennyiségben áll rendelkezésre, és a világ megismerésének vágya is kimeríthetetlen, ezért az emberek el fognak feledkezni a hétköznapi életről. Ugyanakkor nagyobb, szélesebb rálátása lesz az egész világra és az abban végbemenő folyamatokra, természetesen csak akkor, ha a technikát ügyesen, ésszerűen használja fel.

9. Az IT előnyei (= iNET előnyei)

- Gyors, naprakész információk másodpercek alatti elérése (up-to-date informations)
- A virtuális áruházakban szinte bármit megrendelhetünk, ki sem kell lépni a szobából
- Bankügyleteinket interaktívan kezelhetjük (OnLine connections)
- Leveleink kézbesítésére még akkor sem kell hónapokat várni, ha Amerikába írunk
- Olyan embereket ismerhetünk meg, akik azonos érdeklődési körrel rendelkeznek.
- Megnézhetünk olyan képeket a nagyvilágból, ahová lehet, sohasem juthatunk el.
- Stb.

III. ÜZLET, POLITIKA, NEVELÉS, GONDOLKOZÁS AZ IT-BEN

Egyre több cég, vállalat használja fel az iNET-et szolgáltatásainak reklámozására, lehetőséget adnak áruik megrendelésére és házhozszállítására. Az IT-ben az emberek úgynevezett „egy véleményen lévő” csoportokat alakíthatnak ki. A politikai pártokra való szavazást egyszerűen és gyorsan mindenki a saját otthonából végrehajthatja és a pártok kevesebb ráfordítással indíthatnak kampányt az IT-ben. Természetesen a bűnözés, a korrupció sem maradhat ki ebből az elektronikus közösségből.

1. Játék vagy stressz levezetés ?

A digitális társadalomban a gyerekek nem fognak sérüléseket szerezni mondjuk egy focimérkőzés alkalmával. Szembeszállhatnak a gonosszal, és ha „meg is halnak”, akkor sincs semmi probléma, hiszen „van másik életük”. Nem kell őket semmilyen téren sem felvilágosítani. De mivel még gyerekek, így mindent képesek elhinni, még azt is, hogyha kiugranak a 10. emeletről, akkor majd repülnek, hiszen azt látták a kedvenc meséjükben, hogy a főhősnek sem lett semmi baja.

A repülőgép-szimulátorok, az autóversenyek, az erőszakos játékok mind-mind egy bizonyos igény kielését teszik lehetővé. Kielhetjük stresszünket, a bennünk rejtőző erőszakot, ha agyonverhetünk egy gonosz lényt, akit egy programozó elméje kitalált és számítógépre vitt. Ezek a játékok már annyira megközelítik a valóságot, annyira realisztikusak, hogy az ember valóban azt érzi, hogy minden más megszűnik körülötte, és ő abban a versenyautóban, vagy repülőgépben ül, amely ott vibrál a monitorán. Vannak elméletek, amelyek azzal foglalkoznak, hogy mindez jó, hiszen inkább a számítógépen élje ki a gyerek, a felnőtt a kegyetlenségeit, ahelyett, hogy ezt a való világban tenné meg.

2. Bűnözés, a társadalom férgjei

A hitelkártyákkal való fizetési mód mindinkább elterjedőben van. Kevesen tudják azonban, hogy valójában mennyire ki is vannak szolgáltatva az internetes kalózkodóknak, akik képesek „elcsípní” minden információt, amit egy számítógépről elküldenek, akár egy bankhoz, vagy egy üzleti partnerhez. A számítógépes vírusok (pl. IloveU, különböző férgek... stb.), melyek képesek terjedni az IT-ban, és hatalmas üzleti platformot biztosítanak azoknak, akik megkreálják őket és azoknak, akik ellenszert fejlesztenek ki. Az emberek többsége hiszékeny (mert egy része csak azt hiszi, amit lát is), és könnyű kihasználni őket. Vannak olyan tudással rendelkező emberek, akik abban látják a kihívást, ha „betörhetnek” egy hivatal szigorúan titkosnak tartott rendszerébe.

3. Az „ÉN” megmutatása a világnak

Mindenkinek lehetősége nyílik az információs társadalomban arra, hogy megmutassa saját magát, egyéni látásmódját, szokásait az egész világnak. Erre szolgálnak az úgynevezett honlapok. Viszont sok ember nincs tisztában még azzal sem, hogy „egész más az, amit ő lát magában, mint az, hogy mások milyennek látják”. ...és hogy hol van itt a probléma ? Látszólag sehol. De az emberek különböző vallásúak, különböző dolgokat tartanak egyértelműnek.

4. Politika és terrorizmus

Hogy mit eredményezhet akár egy repülőgép-szimulátor játékprogram ? Azt láthattuk 2001 szeptemberében (WTC – World Trade Center). Rossz belegondolni, hogy valaki otthon a kis szobájában képes lehet akár arra is, hogy egy távoli kontinensen elindítson egy nukleáris fegyvert. De nincs kizárva, hiszen az IT-t sem tökéletes emberek hozták létre.

IV. BEFEJEZÉS

Az információs társadalom tehát megegyezik azoknak az embereknek a közösségével, akik bekapcsolódnak az elektronika adta azon lehetőségek hálózatába, amelyet iNET-nek neveznek. A technika mindenhol elérhetővé teszi majd. A legfurcsábbnak tűnő helyekről is elérhetjük (pl. hűtőszekrény, óra, tömegközlekedés, WC,... stb.) ezt az „elektronikus társadalmat”.

Életünk egyre nagyobb része fog függni ettől a társadalomtól. Aki nem bírja követni a tempót az lemarad, márpedig a fejlődés akkora ezen a téren, hogy a felfogásához talán kevés is egy emberöltő. A jövő társadalmának szembe kell néznie ezekkel a problémákkal.

„Mindenesetre jó lenne megmaradni embernek.”

V. IRODALOMJEGYZÉK

- InterNET, elektronikus könyvtárak
- *Új Magyar Lexikon*
- *Ez volt a század*, Officina Nova – Magyar Könyvklub, 1996
- Allen L. Wyatt: *Az InterNET alapjai*, Kossuth Könyvkiadó, 1996
- Lengyel Veronika: *Az InterNET világa*, ComputerBooks Budapest, 1996
- *Erkölcstani vázlatok (tankönyvpótló jegyzet)*, Paginarum, 1999
- Házman István: *Az infokommunikáció alapjai*, LSI, 2001

Tartalomjegyzék

I.	BEVEZETÉS	2
II.	IT, AVAGY HOGYAN NÉZ KI EGY ONLINE TÁRSADALOM.....	3
1.	MOBILIZÁLT, ROHANÓ TÁRSADALOM.....	3
2.	REKLÁM AZ EGÉSZ VILÁG.....	4
3.	A GÉPEK DOLGOZNAK HELYETTÜNK IS	4
4.	ÉRZELMEK HELYETT IRÁNY A KÖZÖMBÖSSÉG	4
5.	CÉL: ALKOSSUNK TÖKÉLETES EMBERT	4
6.	DNS MODULÁCIÓ, KLÓNOZÁS	4
7.	BOMBA-RECEPT AZ INTERNET-RŐL.....	5
8.	ELSZIGETELŐDÉS VAGY KITERJESZTETT VILÁGFELFOGÁS ?.....	5
9.	AZ IT ELŐNYEI (= INET ELŐNYEI)	5
III.	ÜZLET, POLITIKA, NEVELÉS, GONDOLKOZÁS AZ IT-BEN.....	5
1.	JÁTÉK VAGY STRESSZ LEVEZETÉS ?	6
2.	BŰNÖZÉS, A TÁRSADALOM FÉRGEI	6
3.	AZ „ÉN” MEGMUTATÁSA A VILÁGNAK	6
4.	POLITIKA ÉS TERRORIZMUS	6
IV.	BEFEJEZÉS	7
V.	IRODALOMJEGYZÉK.....	7