

CSEPELI GYÖRGY

Az internet metafizikája

Az ember léténél fogva metafizikai lény. Az emberi test működése ugyan a fizikai világban zajlik, de a működés következményei messze túlmutatnak a működés alapját képező ilyagi folyamatokon. Ennek a cikknek nem feladata, hogy a felnőtt, ép idegrendszerrel rendelkező emberek társadalomban való működésének fejlődés-lélektani előzményeivel foglalkozzon. Nyilvánvaló, hogy a születés önmagában kevés ahhoz, hogy az emberről mint metafizikai lényről beszélhessünk. Megfelelő szocializációs hatások hiányában az emberré érés folyamata nem indul el.

Az emberré érés és az emberként való működés kulcseleme az ember fizikai környezetehez való sajátos, metafizikai viszonya. E viszonynak annyiban nincs története, hogy kiindulópontjai az embert nemként tételező genetikai örökségben vannak. Másfelől a történet nem ért véget, s éppen ennek a cikknek a keretei között keresek majd érveket annak bizonyítására, hogy új korszak jött létre, mely az emberre eleve jellemző metafizikai "ehetőségek kibontakozása szempontjából felettebb előnyös.

ANTROPOLÓGIAI MEGHATÁROZATLANSÁG

A történet előtt vizsgáljuk meg a kiindulópontot. A fizikai környezet az ember szempontjából nézve kaotikus. Az állat esetében a környezethez való viszony rendezése problémamentes, hiszen az állat genetikai örökségének része a környezet ingereinek megfelelő rendezése a túlélés érdekében. A genetikai programtól eltérő állatok kiszelektálódtak. Ezzel szemben az ember számára a fizikai környezet egyes elemei mind alkalmasak arra, hogy valami másra utaljanak ahhoz képest, aminek természetüknél fogva lenniük kell. Egyetlen példát említek a sok közül. Éjjel, ha felnézünk a csillagos égre, kaotikus benyomást keltő rendezetlenséggel találkozunk, amit fokoz, hogy nem tudjuk, melyik csillag hol van, melyik van közelebb, melyik van távolabb, s végképp fogalmunk sincs arról, hogy mivégre a hunyorgó fényrengeteg. A zavar azonban könnyen kiküszöbölhető, amennyiben rendezni próbáljuk a rendezetlent. Számos lehetőség nyílik a rendezésre. Kellő képzelőerő birtokában az egyes csillagok közötti közelség és távolság alapján ábrákat vagyunk képesek kiolvasni. Így jöttek létre a zodiákus jelei, amelyek segítségével nagyhatású asztrológiai magyarázó és értelmező rendszer jött létre. E rendszer lehetővé teszi a születés véletlenjének megmagyarázását. Ráadásul a rendszer lehetővé teszi önmagunk és mások megismerését.

A zodiákus természetesen csak azok számára ad eligazítást az égi és földi ügyek megértésében, akik tudják, hogy hol mit kell látni a csillagok között, tudják, hogy a születés

pillanata és a csillagok együttállása mit jelent, s nem utolsósorban, tudásukat a hit hitelesíti. Bárhogy legyen is, a példa jól mutatja, hogy a kiinduló kaotikus tapasztalás miként adja át helyét a rend élményének.

Megváltoztatva a megváltoztatandót, hasonló alapelvek mentén jön létre a fizikai világ megtapasztalására alapozva, de a tapasztalaton messze túlmutatva a metafizikai világ, melyen lényege, hogy egyszerre több van belőle, s lehetetlen megmondani, hogy melyik az igazi, hiszen egyik sem az. Illetve potenciálisan mindegyik az.

Franz Kafka *Átváltozás* című novellája azért olyan félelmetes, mert visszafelé írja meg a metafizikai élmény történetét. Gregor Samsa a maga lehetséges világából változik vissza rovarrá. A rovarlét perspektívájában csak a fizikai dimenziók számítanak, miközben a korábbi emberi lét reális perspektívái az irreálitása lesznek.

„Gregornak az a vágya, hogy megláthassa anyját, nemsokára teljesült. Napközben már a szüleiére való tekintettel sem akart az ablakban mutatkozni, de mászkálni sem tudott sokat a padló néhány négyzetméterén, a nyugodt fekvést már éjjel is alig bírta, lassan az evés sem szerzett neki semmiféle gyönyörűséget, és így szórakozásból elkezdett föl-alá mászkálni a falakon és a mennyezeten. Különösen fenn a mennyezeten lógott szívesen; itt egész másképp érezte magát, mint lent a földön fekvve; szabadabban lehetett lélegezni; testét könnyű remegés járta át; és már-már boldog önfeledtségében, amely odafönn elragadta, megtörtént, és ezen maga is meglepődött, hogy elengedte magát, és lepotyant a földre. Most már azonban egészen másképp volt ura a testének, mint azelőtt, és még ekkora eséstől sem sérült meg. Húga rögtön észrevette, hogy új szórakozást talált - mászkálás közben ugyanis néhol lábai ragadós anyagának nyomait is ott hagyta -, s erre elhatározta, hogy minél nagyobb területen teszi lehetővé Gregor számára a maszkolást, tehát eltávolítja azokat a bútorokat, amelyek ebben akadályozzák, mindenenekelőtt a szekrényt és az íróasztalt.” (Kafka, 1992., 46. p.)

Az ember átalakulása metafizikai lényé nem volna lehetséges, ha nem lennének társai az átváltozásban. Gregor Samsa tragédiája, hogy magára marad. Húga, szülei, de hajdani munkahelyének cégvezetője nem tud többé kommunikálni vele. Gregor hivatalnokléte elképzelhetetlen szereppartnerei nélkül, ugyanakkor Gregor rovarlétéhez nincs szükség partnerekre. Gregor rovarként teljes életet élhetne. Minden állat a maga teljes módján az, ami. Ezzel szemben az ember csak más emberekkel együtt az, ami.

A VALÓSÁGÉLMÉNY FORRÁSAI

Az együttlét lényege az emberi testek egymásra hatása. Az egymásra hatás közegeit természetesen a fizikai környezet modalitásai képezik. Minden egyes érzékszervnek megvan a maga természetes közege, mely ingerforrásként szolgál. A szem, a fül, az orr, a bőr, a száj és a belfül a fizikai világ felfogását teszi lehetővé, bár mindegyik modalitásban vannak olyan ingerek, amelyek felfogására már ezek az érzékszervek nem alkalmasak.

Párizs középkor-történeti múzeumában látható egy csodálatos kárpitkép sorozat, amelynek egyes darabjai mutatják, hogy a sorozat főhőse, egy szelíd és szép fiatal hölgy miként találkozik a fizikai világ ingereivel. A hölgy partnere egy szolgálóleány.

A találkozások egyik tanúja egy oroszlán, másik tanúja egy egyszarvú, akik tudálékos pózokat vesznek fel az egyes képeken. Mindketten akkor válnak igazán tanácsstalanná,

amikor az utolsó képen a hölgy mintegy kiszabadul az érzékszervi hatások jármából, s önmagát felszabadítva, választ. A szabad akarat gyakorlása követhetetlen az állat és a csodalény számára. Ők maradnak az érzékek birodalmában, ahonnan túl a szabadság birodalma kezdődik.

*Látás**Hallás**ízlelés**Szaglás**Tapintás**A hölgy választása*

1. képsor. A hölgy és az egyszarvú

Ez a másik birodalom láthatatlan, tapinthatatlan, hallhatatlan, miközben aki belül van, annak számára minden alkotóeleme látszik, hangzik, tapintható. Csak éppen más minőségben.

A birodalom, melyről beszélünk, kommunikatív szerkezetű. Jelei a fizikai világban vannak, de jelentésük a fizikai világtól teljesen független. Negroponte azt mondaná, hogy az atomokra bitek telepedtek (Negroponte, 1995).

Az emberi kommunikáció története a test adta lehetőségektől való elszakadás fázisai szerint is leírható. Kezdetben volt a test a testtel szemben. A balett, a tánc hatásai onnan valók, hogy az emberek mind a mai napig élnek a test adta kommunikációs eszközökkel. Az élőbeszéd ugyancsak a testközelségben született, s ma is a legnagyobb hatóerejű közlési eszköz.

A fizikai közeg elemeit jelként hasznosító közlési eszközök maradandósága már képes volt arra, hogy kiváltsa a testközelség pillanatba ágyazott közlési helyzeteit. A test eltűnt, miközben a jelentés a hordozó közeg révén eljuthatott a befogadóhoz. A kép, a szobor, az épület, az írás s minden megformált tárgy létrejöttének pillanatától kezdve önálló létre éledt az időben, ami lehetőséget adott és ad arra, hogy akár évszázadokkal a létrejövését követően, értő befogadóra találjon. Miközben a test eltűnt, az üzenet nagyon is megmaradt. Aki a ma élők között kíváncsi arra, hogy mi volt, annak múzeumba, könyvtárba, régészeti lelőhelyekre kell mennie, s kellő felkészülést követően értesülhet arról, hogy mit éreztek, mit akartak, mit gondoltak a halottak, akik egyszer ugyanúgy éltek, mint ő maga (Nyíri, 2002).

KOLLEKTÍV EMLÉKEZET

A kollektív emlékezet az örökösen, bár lassan változó metafizikai térben alakul ki a közösség múltjának megteremtését eredményező tevékenység nyomán, ahogyan a fizikai térben ennek köszönhetően jönnek létre képek, szobrok, épületek, tárgyak és szövegek. (Valószínűleg elsődlegesen projekció, majd a projekciók révén létrejött tárgyaktól intencionálisan projekciók révén.) A maradandó fizikai léttel rendelkező jelentéshordozók jelentős mértékben megkönnyítik a kollektív emlékezet dolgát, miközben nyilvánvaló, hogy az emlékezet egyben felejtés is. A felejtés csak részben múlik a rombolás véletlenségén. Minden jelenkor farag valamit a múlton, s olyan képet igyekszik teremteni, melyben

magára ismer, önnön törekvéseit tudja igazolni. Az ókori Róma emlékezetpolitikájának volt eszköze e „*Damatio Memoriae*”, melynek során a felejtésre ítélt császárok, szenátorok és lovagok szobor formában megörökített képmásait az utódok felismerhetetlenségig eltorzították, vagy szentelenül teljesen más arcot faragtak a régi helyére.

Az emlékezés rendjét az idő és a cselekvő viszonya szabta meg. Az időtlenségben működő, mert tetteikkel a metafizikai tér részévé váló mitikus hősöket ez a halhatatlanság sajátos vonzerővel ruházta fel. Nem mintha a mitikus hősöknek nem lennének emberi tulajdonságaik, de ezeknek az ő életükben is és az ő isteneiktől uralt metafizikai térben is megváltozott a funkciójuk. Az emberek magukra ismerhettek és ismerhetnek a hősökben, sőt az istenekben is, akiket a bosszú, a féltékenységek, a csapodárság, a mohóság, a csalás és tolvajlás erői hajtottak, miközben az emberekkel ellentétben csak átmenetileg kellett kellemetlen konzekvenciákkal számolniuk. A cselekvés „kérészerű” halandó alanyai, az emberek nélkül azonban nincs kollektív emlékezet. Számukra az ő életük nyomait őrzik a fizikai jelentéshordozók, az épülettől kezdve, ahol születtek, a sírig, ahol testük nyugszik.

KOLLEKTÍV HALLUCINÁCIÓ

Az információs korszak újdonsága kettős. Az egyik újdonság abban van, hogy új médium, az internet jött létre, mely rekreálja a testiséget, miközben fizikailag egyetlen mozzanatát sem hozza vissza. William Gibson 1984-ben megjelent *Neuromancer* című regényében mátrixnak nevezte azt az elektronikus kommunikációs hálózatot, melynek terében (cyberspace) lehetővé válik a testiség hallucinációja a hálózat révén hozzáférhető adatok elérésekor (Gibson, 1984). Az internet persze ma még csak kivételesen képes háromdimenziós hatások kiváltására, de már ma sincs technikai akadály annak, hogy az internet közegében ne legyünk teljes fizikai valónk álcájában, s ne találkozzunk másokkal ugyanígy, miközben térben és időben egymástól el vagyunk szakítva. A beszédfelismerő programok például már ma is alkalmazhatók az egészségügyben, a hivatali munkában, az információs központokkal való érintkezésben (Z. Karvalics, 2000).

A háromdimenziós élmények újratermelése mellett az internet másik újdonsága az általa tárolt jelentések egyetemes megőrzésére való képessége. A testnélküliség fázisában a kommunikáció esetleges volt. Senki nem tudta szabályozni, hogy a fizikai jelentéshordozók közül mi maradhat meg, s pusztul el. Ha annak idején például az alexandriai könyvtár nem ég le, az ókorra vonatkozó tudásunk tökéletesen különbözne attól, mint amilyen ma. A múltból a mindenkor jelenbe ívelő kommunikációk lehetséges hatásait iszonyatosan megszürték a történelmi és természeti katasztrófák. Az internetre került kommunikációs tartalmak esélye a megmaradásra a múlt bizonytalanságai által veszélyeztetett tartalmak megmaradási esélyeihez képest jóval nagyobbak. Minden megmaradhat. A pusztulás bekövetkezhet ugyan, de minderről másolat készíthető, s készül is. A hiteles, az eredetivel egyenrangú másolatok képzése egy gombnyomáson múlik.

MÉDIUMOK VERSENYE

Kezetben volt az Ige. A testközeli közvetlen kommunikációs helyzetektől való elszakadás első nagy eseménye az élőbeszéd írás segítségével történő rögzítése volt. Ebből lett a könyv. A könyv analógiájára más közegekben is kialakultak új jelentéshordozók, illetve a már meglévő médiumok funkciója megváltozott, és így többé-kevésbé egészen napjainkig érvényes kommunikációs munkamegosztás jött létre. Volt, aki üzent, s volt, aki befogadta az üzenetet. A két fél között aszimmetria uralkodott, hiszen a befogadó értelmezési szabadsága ugyan megmaradt, de azt mindenképpen keretek közé szorította az eredeti üzenet megfogalmazója. Az üzenet a fizikai jelentéshordozó közegéhez kötve, a kódolás szabályai által jött létre, s terjedt. A kódolás rögzítettsége redundanciát tett lehetővé, de ez csak az üzenet túlélését biztosította, a befogadó szabadságát nem fokozta. A források elkülönültek egymástól. Az üzenetek szerkesztésében a közlő szándékainak megfelelően a linearitás érvényesült. Az eleje nem lehetett a végén, s az egyik elemből következett a másik. A könyv típusú közlések lényege az előreelkészítettség, kiszámítottság, lezártág volt. A befogadói aktivitás tere passzív volt.

Közlő és közlés elszakadása fájdalmas, de szükséges folyamat volt. Ha ez nem következett volna be, a nyugati kultúra sem bontakozhatott volna ki abban a változatában, ahogyan ma ismerjük. Az elszakadás másfelől hátrányokkal is járt. A közvetlen emberi közlések leértékelődtek, a pillanat örömei lefokozódtak. A színház varázsa abból fakad, hogy az egykor elveszítettet próbálja visszaadni. A rekreált látvány és a hangzás együttese ugyanakkor csak látszat, de sűrített látszat. A színészek ugyan nem élnek, csak utánozzák az életet, de másfél óra alatt áttekinthetővé és érthetőbbé teszik azt, aminek áttekintésére, és főként értésére rekreáció (és az ehhez elkerülhetetlenül szükséges sűrítő kiemelések, a megértést segítő ritmikus ismétlések) nélkül a legtöbbször egy élet is kevésnek bizonyul. Szemben a közkeletű tévedéssel innen eredeztethető egyébként az érett reneszánsz festményeinek varázsa is. A legsikerültebb portrékon a továbbtömörítés csodájának lehetünk szemlélőivé. A néző, miként a közönség is ezáltal, és ezért kaphat szerencsés esetben az évezredek mélyéről is katartikus erejű felszólítást. Hősöket látnak, illetve hősök történeteit nézik azok, akikben a hősiesség csak lehetőségként adott.

MÁTRIX, MULTIMÉDIA, HIPERTEXT

Az internet közlésfolyamában az elszakadási folyamat visszafordul. Újra együtt lesz a közlő és a közlés, miközben a közlő privilégiumai is megszűnnek. Mint hajdan az utóbb népművészetnek nevezett kommunikációs tevékenység során történt, az interneten is bárki, bármikor, bármiben megnyilvánulhat, s közlései bekerülnek a többi közé. Nincs többé lehatároltság, rögzítettség, linearitás. Az elektronikus kommunikáció és az internet különbsége abban áll, hogy az elektronikus kommunikáció meghagyja az eredeti közlő autoritását a szövegtest fölött, az interneten a variánsok önállóbb életre kelnek. Nincs eredeti, miként másolat sincs többé és variánsok tömege keletkezhet. Minden mindennel találkozik. Az egyes érzékszervi modalitások törvényeinek megfelelő közegek is egymásba fordulnak. Kép, hang, írás, közvetlen érzéki benyomás együtt jelentkezik. Kiszámítha-

tatlan, kaotikus, multimédiás közlési forgatag veszi át a monomédiás, aszimmetrikus közlések helyét. Nem mintha az utóbbiak megszűnének, hiszen az internet nagyon is alkalmas a korábbi közlések mintáinak folytatására. Minden korábbi közlési módra lehetőséget nyújt, miközben radikálisan tagadja a korábbi közlési módokat. A tagadás radikalizmusának kiterjedését egyelőre inkább sejtjük, mint tudjuk (Erdei, 2003).

A kollektív emlékezet digitális adattárákként a fizikai világban is testet ölt. Ezáltal miként az ige testté, a metafizikai valóság fizikai valósággá változik, a metafizikai valóság újabb elemei jelennek meg a fizikai térben. A világ számos országában jöttek létre a nemzeti kulturális örökség tartalmait az elektronikus térbe mentő intézmények. A Magyar Nemzeti Digitális Adattár 2003-ban indul. Nem intézmény lesz, hanem egy szabványrendszer, mely részint az adattárolást, részint a keresést lehetővé tevő metaadatbázist teszi egységessé a részt vevő adattulajdonosok számára, legyenek azok múzeumok, tudományos intézetek, levéltárak s egyéb közgyűjtemények. A digitális adattárak a világon mindenütt elérhetők. Jelentőségük felmérhetetlen az iskolai és iskolán kívüli oktatás, a kutatás és általában a kulturális értelemben vett nemzeti identitás szempontjából (György, 2003).

Ennek az új, a metafizikai és az anyagi határán levő köztes, elektronikus világnak a metaforáját Nelson, Coleridge Kubla kán c. versében találta meg. A vers szerint Kubla kán tündérpalotát épített Xanaduban, a sosemvolt országban. A palota az érzékek játékaaként hathatott a kánra. A palota egyszerre volt ihlet és a csoda forrása, és jégbarlangjaiban, napfényes termeiben végzetesen egybemosódott látomás és érzékelés, külső és belső, múlt és jövő.

A PSZICHIKUM EXTERNALIZÁCIÓJA

Az új világ új tapasztalást, új életstílust, új megismerést jelent. Antropológiai értelemben természetesen szó sincs újdonságról. Az újdonságot a mátrix és az általa lehetővé tett elektronikus tér információs viszonyai jelentik, amelyekbe kerülve az emberben fejlődésnek indulnak korábban meglévő, de a korábbi információs viszonyok között kihasználatlan, vagy éppen elsatnyult információkezelő készségei és képességei. Xanadu palotájának lakója nem tehet mást mint keres, bolyong, ábrándozik, miközben sosem tudja megkülönböztetni biztosan, hogy hol ér véget a valóság és hol kezdődik a hallucináció. Ezt a sajátos tapasztalási módot fejezik ki az internet világának megismerésére szolgáló szavak, melyek mindegyike egy-egy megismerési programnak felel meg. Az internet felhívás a kalandozásra, a felfedezésre, a keresésre, az indexálásra, a rendezésre, a csoportosításra. Az internet azokat a megismerési funkciókat exteriorizálja, amelyekre internet hiányában nap mint nap korábban is rászorultunk, csak éppen az adatbázist saját emlékezetünk, hosszas tanulás útján felhalmozott tudásunk szolgáltatta. Most mindez kívülre kerül (Almási, 2003).

AZEMLEKEZET KÍVÜLRE KERÜLÉSE

A következmény az emlékezet elsatnyulása és a képzelet felszabadulása. Megváltozik a jelentéshordozókhoz való viszony. A multimédiás, hipertext alapú közlések kikezdi az írott szövegek elolvasására alapozott kulturális viselkedést. Az emlékezés elsatnyulása az olva-

sás visszaesésével, az írott szöveg megértésére alapozott ismeretszerzés és tanulás lefokozásával hozható összefüggésbe. Az új média közegében a kultúra által magától értetődőnek tekintett valóság határai az ember számára térben és időben kérdésessé válnak, elindul a lehetséges valóságok versenye. Az internettel aktív felhasználóként szembekeverülő társadalmi közösség tagjai akarva-akaratlan felfedezik magukban a gyermeket, akinek szabadsága és irracionálisága a felnőttkor racionálisnak álcázott vágyainak áldozatává vált.

DIGITÁLIS MÁGIA

Az internet az emberiség második gyermekkorát hozza el. Az emberiség első gyermekkoraként a mítoszok idejét szokás emlegetni, amikor a világot benépesítették az istenek, akik létéről és tetteiről a szóban megfogalmazott és áthagyományozott szövegek, rítusok és kultikus céllal épített helyszínek tudósítottak sub specie aeternitatis. A második gyermekkor közege az internet által közvetített tudás, mely hálózatisága révén jóval kiterjedtebb, sokkal inkább globális hatókörű, mint a hajdani mítoszok köre, melyek lokálisan jelölték ki az egyes kulturális-vallási közösségek által megformált valóság határait. Mindkét gyermekkorra jellemző azonban a külső valósággal kapcsolatosan kialakított mágikus viszony, mely a valóságos, minden ember felnövekvésének szerves részeként jelentkező gyermekkor alapvető episztemológiai pályájának egyik meghatározó eleme. A mágia a valóság korlátlan alakíthatóságának és manipulációjának tudása, mely szerint semmi sem lehetetlen. A digitális eszközök alkalmazása a megismerésben a korábbi, sok tekintetben illuzórikusnak bizonyult mágikus tudást rehabilitálni képes. Harry Potter Paracelsus méltó örököseként bukkan föl.

KREATIVITÁS, SPONTANEITÁS

Az IHM és az IBM 2003-ban harminc óvodába KidSmart néven internetszimulációs programokat telepített. E programokkal az óvodákban nagycsoportos gyermekek heti rendszerességgel találkoztak. Az összehasonlító vizsgálatok azt mutatták, hogy a KidSmart programmal találkozó gyermekek az e programokkal nem találkozó gyermekekhez képest látványos kognitív fejlődést mutattak asszociativitás, képzelőerő és kreativitás tekintetében, nem is beszélve a PC-vei való manipulációs készség fejlődéséről (Ülés, 2003). A program pozitív hatásai indokolják, hogy 2004-ben és 2005-ben az ország összes óvodájában lehetőséget nyújtsunk a gyermekek számára ahhoz, hogy szocializációjukba beépüljenek a digitális tapasztalás mintái. Iskoláskorúak körében végzett hasonló, összehasonlító rendszeres vizsgálatok hiányában csak megfogalmazhatjuk a hipotézist, hogy a mátrixszal való tényleges találkozás mélyreható változásokat eredményezhet az önfejlődésben. Epizodikus adatok arra utalnak, hogy a gyermekek számára az interneten keresztül hozzáférhető tartalmak cenzúrájára irányuló próbálkozások ellenére a gyermekek hozzáférhetnek a korábbi szocializációs normák által tabunak tekintett tartalmakhoz, ami jelentősen korlátozza az elfojtás erejét, s vélhetően megváltoztatja a pszichoanalitikusok által tudattalannak nevezett énszféra érvényesülési esélyeit.

AZ ÉN HIPETRÓFIÁJA

A predigitális társadalmi és társas kapcsolatok különböző erejű szankciók segítségével fegyelmezik és korlátozzák az emberi énré eredendően jellemző spontaneitást. Ezzel szemben az internet által teremtett hálózati kapcsolatokba kerülve az én mozgástere jóval nagyobb lesz, konformitási kényszere jelentősen mérséklődik. Egy nemrég elvégzett kísérleti szociálpszichológiai vizsgálat során az Asch-féle konformitási mutató alakulását vizsgáltuk on-line csoportokban. Ennek a mutatónak az értéke off-line csoportokban az esetek 30-50% körül alakul nem függetlenül a vizsgált személyek nemétől, életkoráról és kulturális környezetétől. On-line csoportban azt találtuk, hogy a kísérleti személyek az esetek nem több mint 25%-ban mutattak konformitásreakciót, azaz túlnyomó többségük permanensen képes volt arra, hogy kivonja magát a többség percepció sugallatának hatalma alól egy olyan helyzetben, ahol vonalak egymáshoz viszonyított hosszának megítélése volt a feladat (Csepeli-Benda, 2003).

WEB-IDENTITÁS

A szerepjáték (game) a társas képességek kialakulásának fontos eszköze, mely a társadalomban való élet legfontosabb tényének beláttatására ad lehetőséget, miszerint a társadalomban sosem vagyunk egyedül, miáltal saját énünk része a másik énje is. A szerepjáték során megtanuljuk, hogy a társadalomban való cselekvés során szabályokat kell figyelembe vennünk, amelyek közös betartása előfeltétele a sikernek. A második gyermekkor többek között azt is jelenti, hogy nem ér véget a szerepjáték kora. Miközben zajlik a felnőtt élet kötelemeinek ellátásával szükségképpen egyúttjáró szerepek ellátása, a cselekvő kilép a webre, ahol a mindennapi szerepekhez képest képtelen, de ugyanakkor nagyszerű játéklehetőségekhez juttató szerepeket vehet fel. A szerepjátékok esetében sokszor összerosódi az élet és a játék, amit a sokszor tragikus következményekhez vezető off-line találkozások bizonyítanak.

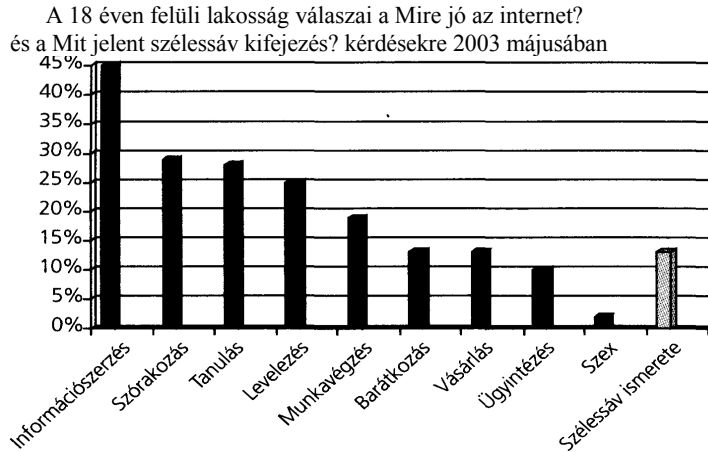
A rendszeres, a szocializáció állandójaként visszatérő digitális tapasztalás enfejlődésre gyakorolt hatásai eredményeként radikálisan átalakul a társadalmi identitás szerkezete, melynek eredményeként web-identitásról kell beszélnünk. Ez az identitás jóval flexibilesebb, a pillanatnyi hatásokra jóval fogékonyabb, kategoriális tartalmait tekintve jóval tagoltabb és gazdagabb, térben jóval kiterjedtebb lesz, mint elődje valaha is lehetett. A web-identitást a net-közösségek korlátlan számban bővíthető körei képezik, s kérdés, hogy ezek a körök milyen viszonyban lesznek a társadalmi identitást hagyományosan meghatározó nemi, vallási, nemzeti, nemzedéki, regionális, politikai stb. körökhöz képest. Az internetre kerülve nyilván megváltozik a hagyományosan adott kategóriák funkciója is, de az igazi újdonságot az új és régi kategoriális körök egymáshoz való viszonya fogja jelenteni.

ÉSZ-OUTSOURCING

Az információs társadalom a hálózat rendszeres és akkulturált résztvevői számára nemcsak képzeletük, emlékezetük, érzelmi életük, én-konstrukciójuk externalizációját teszi lehetővé. A hálózat az intelligencia outsource-olására is módot ad, s ezáltal a társadalomszervezés

teljesen új perspektíváit nyitja meg. Elvben nincs olyan funkció, melyek ellátására szakosodott társadalmi szervezet megengedhetné magának, hogy ne lépjen ki az elektronikus térbe, szolgáltatásait ne digitalizálja. Az elektronikus tér adta lehetőségek kiaknázására vállalkozó kormányzás és hivatali élet, igazságszolgáltatás, tanulás, tudományos kutatás, művelődés, művészet, kereskedelmi és ipari-mezőgazdasági tevékenység, turisztika, rendőrség, honvédelem, egészségügyi ellátás, szociálpolitika megnövekedett hatékonyságra tehet szert az új médium révén lehetővé tett adatbázisok képzése, az egyes adatbázisok összekapcsolása s az adatok legkülönbözőbb operatív célok érdekében történő csoportosítása, elemzése révén. A mesterségesintelligencia-megoldások az internet terében az egyes társadalmak, s azon belül az egyes szervezetek versenyképességének legfontosabb biztosítékai lettek.

Az e-szervezetek megjelenése illetve a hagyományos szervezetek elektronikus térbe lépése egyenes következménye az életminőség radikális megjavulása, s ez egyben az információs társadalom viszonyainak kiépítésében mutatott politikai motiváció elsődleges forrása. A politikai tevékenység végső célja a közjó előmozdítása az igazságosság jegyében, s nem lehet kétségünk aziránt, hogy az elektronikus eszközök alkalmazásának nincs alternatívája abban az esetben, ha a politikai akarat arra irányul, hogy az emberhez méltó életet a lehető legtöbb ember számára gyorsan és elérhető módon biztosítsa. Ez a lehetőség az információs társadalom igazi áldása.



Forrás: TÁRKI Omnibusz 2003 május, N=1031

7. ábra: Vélemények és ismeret

CSEPELI GYÖRGYÖT természetesen nem érdeklik a metafizikai és episztemológiai kérdések. Egy 2003 májusában végzett közvélemény-kutatás eredményei arra utalnak, hogy az internethasználat gyakorlati összefüggései és az internet társadalmi jelentőségének felismerése, ha a kívánatosnál lassúbb mértékben is, de egyre inkább a közvélemény figyelmének előterébe kerül. A megkérdezettek többsége (45%) az internetben az információ-szerzés lehetőségeit látja, melyet a szórakozás, a tanulás, a társas kapcsolatok bonyolítása, a munkavégzés számontartása követ, mely tevékenységek színtere az internet lehet. A táblázat pillanatfelvétel és bizonyosak lehetünk abban, hogy egy-két év múlva a társadalom többsége tudni fogja, hogy mi mindenre jó a szélessávú internetkapcsolat.

ERKÖLCSI ÁLLANDÓK

Másfelől nem feledhetjük, hogy az információs társadalom átkok forrása is lehet. Az erkölcsi rend független a digitális technológia érvényesülésétől, s a mátrix egyaránt lehetőséget nyújt azok számára, akik a közjó és az igazságosság jegyében kívánnak cselekedni, mint azok számára, akik a rombolás, az emberiséget megosztó ideológiák, előítéletek követőiként az univerzális mércék szerint rossznak minősülő erőket szolgálják. Ráadásul az erkölcsi értékek természete olyan, hogy pusztán konvencionális olvasatuk nem ad eligazítást a jó és a rossz közötti választás kényszere által nap mint nap teremtett kérdések megválaszolásához. Nincs és nem is lesz olyan szoftver, mely externalizálni lesz képes az erkölcsi dilemmák megoldását. Az ember az információs korszakban is marad az, aki volt, választásra ítelt, szorongó, bizonytalan, egyedi mivoltában halálra ítelt lény.

Az információs korszak beköszöntése talán sehol nem annyira nyilvánvaló, mint a haditechnikában. A 21. század fegyveres konfliktusaiban a digitális eszközök alkalmazásán alapuló mesterséges intelligencia birtoklása behozhatatlan előnyt jelent a hadviselő számára. Ez legutoljára az USA és szövetségesei által indított Irak elleni háborúban derült ki.

A Népszabadság 2003. július 18-ai híradása szerint az Irakban állomásozó amerikai hadsereg katonáit új felszereléssel látták el. A felszerelési tárgyak közül *„a trikó például mérni fogja a katona pulzusát és lélegzetét, a sisak, pedig a műholdas helyzetmeghatározó antennáján kívül kamerával, mikrofonnal és vevőegységgel is fel lesz szerelve. Egy becsukható nézőkén viselője szöveges üzeneteket fogadhat, és élőképeket kaphat például a harctér felett köröző pilóta nélküli repülőgépekről.”* (Népszabadság, 2003) Másrészt az is kiderült, hogy nincs veszedelmesebb kombináció annál, amikor a terrorizmus felfedezi és alkalmazza az információs társadalom igényeinek megfelelően kifejlesztett kommunikációs és tudásme-
nedzsment eszközöket.

TOTÁLIS ELLENŐRZÉS ÉS MENEKÜLÉS

Az információs társadalom viszonyai között teljesen átalakul a polgár és az állam közötti kapcsolat. Az államra mindig is jellemző ellenőrzési vágy az információs társadalom feltételei között korábban soha nem látott lehetőségeket talál arra, hogy megtalálja tárgyát. Demokratikus rendszerekben ugyan számos jogi és intézményi garancia van arra, hogy

az állam totális ellenőrzési igényei ne teljesüljenek, azonban ha nem a polgárokról, hanem bevándorlókról, ideiglenes tartózkodási engedéllyel rendelkező személyekről vagy éppen az állam területén jogcím nélkül tartózkodókról van szó, akkor az információs társadalom eszközei az állami szervezetek kezébe kerülve páratlanul hatékony, az emberi jogokra tekintettel nem levő ellenőrzést tesznek lehetővé.

Ahol ellenőrzés van, ott azonnal megindul a menekülés az ellenőrzés elől. A menekülés és a rejtőzés óhatatlanul csábító alternatíva lesz a totális ellenőrzöttséggel szemben sok ember számára, akár olyanokról van szó, akiket állampolgári státusuknál fogva véd a demokratikus jogrend, akár olyanokról van szó, akiknek nincs teljes jogú polgári státusuk az adott állam területén. Nincs okunk feltételezni, hogy ne bontakozzanak ki mozgalmak, amelyek akár jogvédő alapon, akár offenzív és agresszív céllal ne akarnák kivonni magukat a totális állami, illetve nemzetközi méretű információs ellenőrzéssel szemben. Ez hatalmas kihívás azok számára, akik az információs társadalom immunotechnológiáinak megteremtésén fáradoznak.

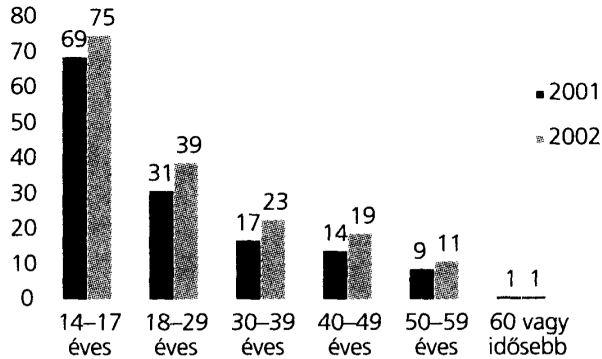
DIGITÁLIS NEMZEDÉK

Az azonos időben született emberek demográfiai értelemben korcsoportot alkotnak. A korcsoportok variánsai a nemzedékek. Nemzedék az időben közeli korcsoportokból akkor kivácsolódik, ha a szóban forgó csoportok tagjait fiatal életkorban valamilyen speciális élmény érinti, mely önmaguk és mások szemében egyaránt megkülönböztethetővé teszi őket az előbb, majd később az utóbb születettektől. Az egymást váltó nemzedékeknek fontos szerepük van abban, hogy a társadalom az időbe ágyazva éli meg önmaga létét, tagolva azt mindenkor „rég” és az „új” mintái szerint.

A nemzedékformáló élmény – különösen Kelet- és Közép-Európában – rendszerint valamilyen traumatikus történelmi esemény volt. Ilyen értelemben beszélhetünk Magyarországon a „boldog békeidők” nemzedékéről, a trianoni nemzedékéről, a második világháború által tönkretett nemzedékről, a „fényes szelek” nemzedékéről, az 1956 vagy a 1968-as évszámmal jelölt nemzedékekről. Legutóbbi hasonló logika által megjelölt nemzedéket azok a korcsoportok képezik, amelyek tagjai fiatal korukban a rendszerváltást élték meg.

A 21. századba Magyarország jogi értelemben is mint európai ország lép be, s ez önmagában nemzedékformáló élmény lehet a 20. század végén születettek számára. Az európai csatlakozás Magyarország esetében egybeesik az információs korszak beköszöntésével. Ilyen értelemben nemcsak európai, hanem digitális generációról is beszélhetünk. Az információs társadalom adta kapcsolódási lehetőségek, társadalomszervezési újítások, az új médium révén lehetővé tett digitális tapasztalás együttese a digitális nemzedék tagjait egy radikálisan és markánsan konstruált új életminta jegyében egyesíti, s különbözteti meg minden korábbi nemzedékhez képest. A szociológiai vizsgálatok azt mutatják, hogy a fiatal életkor és az információs társadalom adta lehetőségek kihasználására való képesség között igen szoros kapcsolat figyelhető meg.

Az internethasználók aránya korcsoportonként (%)

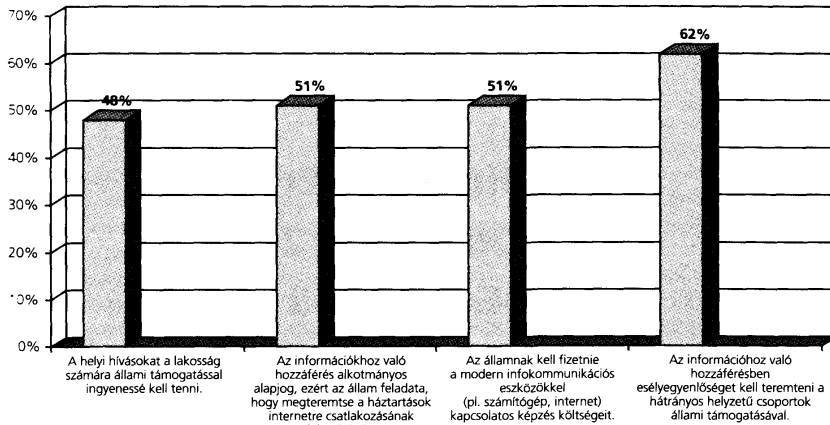


Forrás: ITTK-TÁRKI-WIP 2002

2. ábra: *Életkor és információs társadalom*

KÖZJÓ ÉS IGAZSÁGOSSÁG

Mi történik azokkal, akik kimaradnak az információs társadalomból? Ha egy teljes társadalom van lemaradásban, annak versenyképessége javíthatatlanul romlik, s az adott társadalom gazdasága, kultúrája, politikai és mindennapi élete marginalizálódik, bizonyos értelemben eltűnik. Az információs korszakba való kapcsolódásnak nincs alternatívája. Ugyanakkor számolni kell azzal, hogy az információs társadalom kultúrája, infrastruktúrája, hardver- és szoftverpenetrációja óhatatlanul egyenlőtlenségek forrása lehet. A digitális egyenlőtlenség léte élesen ellentmond a közjó és az igazságosság eszményeinek. Ennek okán a kormányzat célja nem lehet más, mint a digitális egyenlőtlenségek csökkentése, jelentkezzenek azok társadalmi csoportok, települések vagy régiók között. Súlyos igazságtalanság, ha az embereket fizikai akaratuktól független fizikai és társadalmi korlátok kizárnak az internet metafizikaival határos világból.



Forrás: TÁRKI Omnibusz 2003 március

3. ábra: Az egyes állításokkal egyetértők aránya 2003 március

A mindenkori informatikai, kulturális és oktatási kormányzat felelőssége, hogy a digitális nemzedékekkel párhuzamosan ne növekedjenek fel új heloták, akik csak fizikai értelemben élnek egy térben és egy időben a digitális tapasztalás mintái szerint szocializálódott kortársaikkal. A digitális igazságosság akkor is fontos, ha tudjuk, hogy nem egyenlítheti ki az igazságtalanság más módjai által okozott sérelmeket. A boldogság és a szomorúság, az elégedettség és elégedetlenség mentén mindig is lesznek egyenlőtlenségek, miként ahogyan a múltban volt, a jövőben is megmarad az agresszivitás csábítása, és a szenvedés, melyet az agresszivitás okoz. Az információs társadalom nem utópia, hanem az emberi léttől elválaszthatatlan dilemmákkal való szembesülés új terepe.