

Devianciák a virtuális valóságban, avagy a virtuális közösségek személyiségformáló ereje

Bevezetés

A virtuális valóság kifejezés szemantikailag kevésbé értelmezhető, mindennapjainkban azonban annál sokrétebb jelentést hordoz. A virtuális szó maga is életszerűséget, valóságot jelent. A jelző és a jelzett szó gyakorlatilag ugyanaz, így a jelző segítségével nem leszünk közelebb a kifejezés meghatározásához. A fogalom a szimulációs technológia szülötte: a Virtuális Valóság (a továbbiakban VR mint Virtual Reality) lehetővé teszi olyan mesterséges környezetek létrehozását, amelyekben az egyén megtapasztalhatja a számítógéppel szimulált mesterséges környezetben a valóságos helyzetek lehetséges alakulását, kipróbálja és begyakorolja az éles helyzetekben tanúsítandó elvárt magatartást és kunsztokat. Elsőként a hadiiparban jelent meg kiképzési technikaként, de ma már használják a szórakoztatóiparban, a környezeti szimuláción alapuló számítógépes játékoknál is.¹ A VR ellenpárjaként használatos a dolgozatban a valós világ (a továbbiakban RL mint Real Life) kifejezés, utalva arra, hogy a virtuális közösségek eredete a valós társadalom, a virtuális térben azonban némileg eltérően érvényesülnek a valós világ szabályai, más

A társadalomtudományok a virtuális valóságot leginkább mint közösségformáló erőt tartják számon.

a virtuális közösség filozófiája, lényege és természete.

Problémafelvetés

A VR kifejezés irodalmi eredetű és mint ilyen, metaforikus jelentések kapcsolhatók hozzá.² A társadalomtudományok a VR-t leginkább mint

közösségformáló erőt tartják számon. Az internet 1990-es évek közepén kezdődő elterjedése óta földrajzilag egymástól távol lévő emberek népszerű érintkezési

csatornája lett az IRC (*Internet Relay Chat*), a MUD (*Multy-User Domains/Dungeons*), a *Bulleting Board* és az immár hagyományosnak tekinthető e-mail. Ezek a csatornák látszólag ugyanolyan közösségek létrehozására alkalmasak, mint az RL létező közösségei. A különbségekben rejlik a VR különlegessége. A webes közösségek tagjai gyors ütemben változnak, a közösségeknek nincsenek írott szabályai, így nincs olyan norma, amihez a közösség visszatérhetne. A normákat – amelyek a tagok személyével, attitűdjével és kívánságaival együtt folyamatosan változnak – nem lehet megtartatni, kikényszeríteni, hiszen a virtuális térben nincs a hagyományos értelemben vett végrehajtó hatalom. A virtuális térben nincs kontrolláló entitás, ráadásul a normák legtöbbször nem is kristályosult formában vannak jelen (ha egyáltalán ismertek). Ez erősíti a tagok

szabadságérzetét egyfelől, viszont gyengíti a közösségben tanult önkontroll-mechanizmusokat másfelől.

A valódi társadalomban már megtanult, rögzült viselkedési modellek fellazulása mindennek előtt a fiatalabbakat veszélyezteti, ti. a felnőttektől (vagy magukat felnőttek kiadó gyerekektől) tanult magatartási mintákat követendő példaként raktározhatják el.

A VR-közösségek ontológiája – posztmodern filozófiák

A modern médiumok, így a rádió, a televízió, majd a *World Wide Web* korában terjedt el az a gondolkodás, amely a kibernetikát totalitárius kontroll-, illetve megfigyelő-rendszerként értékeli. E gondolatok képezik a posztmodern filozófiák alapját, amelyek gyakorlatilag kivétel nélkül pesszimistán értékelik a technikai forradalom eredményét, az információs társadalmat. E filozófiák kereszttüzében a média indirekt befolyásolási technikája áll.

A VR, struktúráját tekintve, akár JEREMY BENTHAM Panoptikumára is hajazhatna. A panoptikum-hasonlat azonban egy tekintetben hibádzik. BENTHAM börtönlakóit cellákba zárva tartották központi megfigyelés alatt. S habár a megfigyelés nem volt állandó, a börtönlakók mégsem tudhatták, mikor

A virtuális térben nincs kontrolláló entitás, ráadásul a normák legtöbbször nem is kristályosult formában vannak jelen (ha egyáltalán ismertek). Ez erősíti a tagok szabadságérzetét egyfelől, viszont gyengíti a közösségben tanult önkontroll-mechanizmusokat másfelől.

figyelik éppen tevékenységüket. A börtönlakók az állandóként ható felügyelet és a szabályszerű viselkedés szigorú ellenőrzése

¹ A szerző jogász, kutató, az Országos Kriminológiai Intézet tudományos munkatársa, a Pécsi Tudományegyetem Állam- és Jogtudományi Kar jogi informatikai doktori programjának hallgatója.

következtében elvesztették egyéniségüket, hasonlatossá válva a viaszbábukhoz. Ezzel szemben a tömegmédiá eszközei, a televízió, a rádió, a sajtó anélkül befolyásolja a szabadon hagyott állampolgárokat, hogy azok tudatában lennének a rájuk gyakorolt elementáris hatásnak. Ezzel mindannyian megtarthatjuk szabadság-hitünket, miközben a rendszerhez mi magunk csatlakozunk.

ANDERS és követője, a később börtönfilozófiai értekezéseiről ismertté vált FOUCAULT már az 1950-es évektől kezdve az információs társadalom csapdájáról beszél, amely megfosztja tagjait a szabad gondolkodástól.³ ANDERS előrevetíti a digitalizáció térhódítását és a média uralmát.⁴ ANDERS

osztotta FOUCAULT börtönről alkotott nézeteit⁵ és, BENTHAM panoptikum-hasonlatát⁶ kibővítvé, alkalmazta azt a tömegmédiára. A tömegmédiá strukturálja a nézőket, manipulálja vágyaikat, ezáltal meghatározza mozgásirányukat. A tömegmédiá elhozza otthonunkba a világot. Olyan, mintha a részei lennének, míg valójában hamis képet látunk a világról: azt a képet, amit a média velünk, „megfigyelttekkel” láttatni akar. A média szociális cenzor-szerepet gyakorol (*Social Censorship*), a valóságot mintegy megsűrűve sugallja, mit kell normálisnak és abnormálisnak tekintenünk („*The belief context*”).⁷

A befolyásolás korai eszközei, mint például a televízió azonban kevésbé voltak alkalmasak a tömegek igényeinek alakítására – így kevésbé voltak veszélyesek. A televízió korában a médiabefolyásolási technikák egyirányúak, a nézőt a maga passzivitásában éri az információ, amelyből legfeljebb a preferált csatornára átkapcsolva léphet ki. Az információs társadalom⁸ megjelenésével azonban a média jelentősen átalakult. A változás nemcsak strukturális, de stratégiai is: az adatok digitalizálásával gyakorlatilag bármilyen formában létező információ eljuttatható a fogyasztókhoz. A számítástechnikai eszközök tömegessé válása és a Világháló megjelenése lehetővé teszi, hogy a jelentősen kibővült kínálatból a nekünk tetsző módon, helyen és időben azt a tartalmat hívjuk le, amelyhez éppen kedvünk van. A BENTHAM-i panoptikum-hasonlat itt sérül: bár továbbra is a média marad a központi „megfigyelő” és irányító hatalom, azonban a közvetlen befolyásolás technikáját lassan felváltja a közvetett irányítás módszere. A közvetett irányítás éppen azért veszélyesebb a korábnál, mert nem teszi nyilvánvalóvá a megfigyelést (illetve az ízlés-befolyásolást). A VR-tagok maguk csat-

Az információs társadalomban a közvetlen befolyásolás technikáját lassan felváltja a közvetett irányítás módszere. A közvetett irányítás éppen azért veszélyesebb a korábnál, mert nem teszi nyilvánvalóvá a megfigyelést (illetve az ízlés-befolyásolást).

lakoznak a világhálóra, önszántukból, anélkül, hogy erre kényszerítenék őket. Mi több, a választás szabadságával élnek, amikor rövid böngészés után kiválasztják a nekik tetsző csatornát, és azon megindul a kommunikáció. A kulcsszó a kommunikáció, amely magában hordozza a kétirányúságot: a meghallgatást és a kölcsönös, pozitív visszacsatolást. A modern médiabefolyásolás potensebb a

korábbi, egyszemélyes média-tevékenységnél: megadja a lehetőséget arra is, hogy a fogyasztó a kommunikáció időpontját, időtartamát, sőt, a kommunikáló feleket is megválassza. A modern börtönigazgató (a média) anélkül uralja (befolyásolja) az elítélteket (a fogyasztókat), hogy meg-

kellene fosztania őket a szabadság (a szabad választás) illúziójától. A modern börtön őrei a reklámok, a digitalizált műsorok, az online kommunikációs csatornák. A modern „panoptikumban” nincs szükség erre a célra létrehozott épületekre, amelyek falain belül az önálló akarattól megfosztott bábuk szemmel tarthatók. Az információs Háló az egész világot átszövi, így az ellenőrzés a Föld minden lakójára kiterjed.

Ha mindez nem lenne elég a teljes sikerhez, a kibertér sajátos módon megkönnyíti a befolyásolást, mégpedig online személyiség-másolatok, „alteregők” létrehozása révén. A VR-ban mindenki olyan személyiséget vehet fel, amelyet magának elképzelt, amilyen lenni szeretne. Valóságos önmagához képest eltorzult, nemcsak személyiségében, hanem életkorában, nemében, tulajdonságaiban, érdeklődési körében és véleményében is eltérő online személyiséget hozhat létre. A VR-alteregők – a média által belénk sulykolt ideálképek megfelelően – szépek, okosak, igazságosak, szerények, nagylelkűek, vagy esetleg éppen csúfak, gonoszak, bosszúsomjasak és pökhendiek. Esély van arra, hogy ne egyezzenek saját fizikális testünk és szellemünk adottságaival, hiszen a kibertér magában hordozza a szabály- és megfigyelés-nélküliség illúzióját, ahol az alteregő deviáns viselkedésével nem kockáztat, nem kell büntetéstől (társadalmi kirekesztéstől) tartania.

A Világháló a modern befolyásolás indirekt módszere, ahol a média nem szemtől-szembe „támad”, mégis mindenhol, az online

reklámokban, a felugró ablakokban (*pop-up windows*), a hirdetésekben, a számítógépes szerepjátékokban jelen van. A keresleti oldal aktív visszacsatolásai révén a kínálat még gyorsabb ütemben növekszik, méretei össze sem hasonlíthatók a televízió és a magányos néző egyoldalú viszonyának idejében tapasztaltakkal. BARTH a világot a XX. század végétől kezdődően „posztmodern panoptikumnak”, avagy „inverz panoptikumnak” nevezi, ahol a lakók nincsenek tudatában az irányításnak, szabadságuk eltorzulásának, sőt a szabad választás hitében maguk csatlakoznak a posztmodern „felügyeleti rendszerhez”, hogy azt tovább építsék. A hálózati társadalom a panoptikumhoz képest fordított működésű: míg BENTHAM Panoptikumában a fogvatartottak nem élhetnek a valódi társadalomban: kirekesztettek, addig a hálózati társadalom („*network society*”) a valódi, szabad embereket teszi egy második, valójában nem létező, illuzórikus közösség polgáraivá.⁹

A posztmodern világban, ahol a társadalom megfigyelőkre és megfigyelttekre oszlik, maga a megfigyelés a fegyelmezés eszköze, ami egyenlő a büntetéssel – de legalábbis annak előrevetítésével (eredetileg FOUCAULT gondolata). VIRILIO az információs társadalmat egyfajta totalitárius államkeretben érzékeli, ahol az információ annyira meghatározza a mindennapi életet, hogy még a börtöncellákba is televízió kerül. A posztmodern totális államban a technika a büntetés eszköze: a televízió, az internet, a VR-csatornák mind-mind a legtöbb ember számára elérhetetlen ideálokat közvetítenek. A vágykeltés pszichológiája, hogy amikor túlságosan elérhetetlen távolságban érzékeljük azokat, akkor a vágyak frusztrációvá válnak: az emberek hiányként élik meg a tömegmédiá által közvetített értékeket. Ezzel

lesz a vágykeltés a büntetés maga.¹⁰

LYOTARD csatlakozik az információs társadalom fent említett pesszimizista felfogásához, azonban, a Káosz Komputer Club (*Chaos Computer Club*) aktív tagjaként megoldást is javasol a kiszolgáltatottság, a technikai bázisú globális ellenőrzés ellen. Arra buzdít, hogy a komputeres rendszerek működésének megzavarásával bontsuk meg a szabályszerű működés rendjét.¹¹ Ha mégoly utópisztikus is e gondolat, tény, hogy a tömeges deviáns online akciók (a hacker-tevékenység, azaz a „*computer-freak subculture*” aktiválódása) alkalmas lehet a komputer-kultúra fellazítására. Jóllehet, a hackerek tevékenységének¹² pozitív értékelése csak nézőpont kérdése: jogi szempontból nem

A virtuális valóságban mindenki olyan személyiséget vehet fel, amelyet magának elképzelt, amilyen lenni szeretne. Valóságos önmagához képest eltorzult, nemcsak személyiségében, hanem életkorában, nemében, tulajdonságaiban, érdeklődési körében és véleményében is eltérő online személyiséget hozhat létre.

éppen üdvözlendő, de a komputeres globalizáció elleni küzdelemben nagyon is áldásos. A hackerok tevékenységükkel ugyanakkor a rendszer fejlesztéséért is dolgoznak (ha nem is mindig közvetlenül, e céltól vezéreltetve). Azzal, hogy sakkban tartják a számítógépes biztonsági rendszereket, hozzájárulnak a gyarapodásukhoz, új ötleteket adva a fejlesztéshez. A hackerok szubkultúrája tehát nemcsak rombolja, de építi is a számítástechnikai rendszert. Ugyanakkor a hackerok, rendszerellenes támadásaikkal aktív részesei a világot átszövő technikai hálózatnak, így, a maguk módján ők is hozzájárulnak a komputerezált világ építéséhez. A LYOTARD-i gondolat a számítástechnikai globalizáció visszafordítására ezen a ponton tehát ellentmondásos.

A komputerezált társadalom feletti merengést lezárhatjuk azzal az általános megállapítással, hogy a rendszer továbbélésének kulcsa a részvétel, nem pedig a szabályainak való engedelmeskedés. Vagy talán maga a részvétel lenne a szabály?

A VR-közösségek természete

"It's as though the computer were waiting for the internet all along, the way silent movies had been waiting for sound and colour." – David Cronenberg, 1999

A fenti, megszívlelendő idézet szerint a cyberspace keltette életre a számítógépeket. Az információs társadalomban a számítógép csak eszköz arra, hogy az emberek a számítástechnikai rendszerben egymással érintkezzenek. A cyberspace számítástechnikai eszközzel létrehozott, a valóságban nem létező, a hagyományos értelemben megfoghatatlan kommunikációs csatorna, amelyhez a kommunikáló felek egy eszmei környezetet képzelnek el – mindenki a saját ízlésének megfelelően.

A VR azonban több, mint kommunikációs csatorna, amely közelebb hozza az embereket, lakjanak bár a világ távoli kontinensein. A VR cyber-egyénségeket teremt. A cyber-egyénségek (kezdetben „csak” egyszerű chatelők) azért keresik fel a chat-szobákat, hogy megtalálják a hozzájuk hasonló érdeklődésű, a világ dolgairól hasonlóan vélekedő társait, akikkel kicserélhetik gondolataikat. Az egymáshoz, a közösséghez tartozás érzése annál erősebb, minél gyakrabban látogatják ugyanazok az emberek az immár megszokott internetes csevegő-vonalat.¹³

Annak, hogy az emberek interneten keresik egymás társaságát, nemcsak a pusztá-

időtakarékosság (ti. időtakarékoság a hasonlószerű társak felkutatásában) az oka. Lehetnek olyanok, akik a valódi világban nem könnyen létesítenek kapcsolatokat, visszahúzódo személyiségüknél fogva nincsenek barátaik, mégis vágyanak valamiféle emberi kapcsolatra. Ők saját világuk megteremtése és az általuk választott berendezési tárgyakkal (barátokkal) ellátása érdekében keresik fel a webes felületet.¹⁴ A

kreált személyt („persona”) felruházhatjuk nekünk tetsző népszerű tulajdonságokkal, hogy aztán azoknak megfelelően cselekedjünk, mintha egy film szereplői lennénk. Az elképzelés nem új: először az 1970-es években készítették el amerikai informatikus diákok kedvenc szerepjátékaik komputerezált változatát. A szerepjátékok egykori és leendő népszerűségén felbuzdulva készülnek a számítógépes játékok, ahol a játékosok az általuk választott figura „bőrében” másnak, tökéletesebbnek érezhetik magukat. Mindemellett a Web olyan, amilyennek képzeletünkben látjuk: előnye, hogy csak egy csatorna, amely azonban, a cyber-egyénségek képzeletében valós színtér.

A képzeletben létrehozott világok annyiban valóságok, hogy minden kommunikáló fél létezik valahol, amely földrajzi terület azonban nem azonos a kommunikáció helyével. A távolság miatt azonban – és ez a másik, már említett előny – a cyber-egyénségek nem is ellenőrizhetők: az illúzió a tökéletességükről – egymás számára is – megmarad.¹⁵

A közösséghez tartozás érzését erősíti a sajátos webes kommunikációs- és viselkedéskultúra. A VR olyan jól fejlett metakulturális, illetve szubkulturális tér, ahol a rövidítések, a helyesírás szabályok, a betűnagyság, a zsargonok, és az összetett írásjelek mind-mind a kommunikáció eszközei. (Az emotikonok, amelyek napjainkra a mobilkommunikációban is elterjedtek, például a virtuális beszélgetések arcjáték-helyettesítő, hangulat-érzékeltető eszközei.) Egyes csatornák ezek mellett az „általános” kommunikációs jelek mellett kialakították saját, ennél is differenciáltabb nyelvüket, hogy csak az összeszokott partnerek találják meg egymással a „hangot”.

A VR textúra nélküli, nem kézzelfogható, de kétségtelenül létező világ, így leginkább metaforákkal írható le a működése. A metaforikus gondolkodás alkalmas arra, hogy a valóság és nem-valóság közötti összevethetőségeket

és különbségeket érzékeltesse. A metaforikus ábrázolás alapja a tömegmédiával felénk sugárzott kép, amely egyfajta szellemtörténeti-filozófiai jelentéskörrel ruhazza fel a virtuális teret.¹⁶

A legnépszerűbb komputerezált szerepjáték, a *Dungeons and Dragons* mintájára keletkeztek az internetes közösségek, a MUD-ok. A MUD virtuális szobák összessége. Minden szoba másként berendezett, más-más fantáziánévvel és -alakokkal. A karaktereket a belépő személyek öltik magukra, tetszés szerint. A MUD az „ablakok” metaforájával írható le leginkább, ahol minden egyes szoba más-más „ablak” a külvilágra. A szereplők minden egyes szobában más „ablakon” keresztül nézik a világot. Egy személy több ablakban is jelen lehet, nemcsak ugyanazon, hanem különböző személyként is. A szereplők elbeszélése szerint a MUD olyan, mint egy forgatókönyv, egy utcai színház, egy improvizációs színpad, vagy a *commedia dell'arte*. De ezen kívül még több is: olyan színtér, ami alkalmat ad az önkifejezésre és a személyiségformálásra.¹⁷

Számos olyan történet ismeretes a virtuális „ablakok” világából, amelyben a szereplő kipróbálja magát olyan élethelyzetekben, amelyeket eddig nem próbált, és e virtuális helyzetgyakorlatból tanulni képes. Ilyen például annak a hölgynek az esete, aki mindig határozottabb szeretett volna lenni, azonban úgy nevelték, hogy ezt a tulajdonságot a férfiak kizárólagos előjogának tekintse. Hogy határozottabb és szókimondóbb lehessen, férfit alakított az egyik VR-közösségben, hiszen a határozottságot csak férfi személyéhez tudta kapcsolni. A VR-ben olyan sikeresen alakította a határozott maskulin karaktert, hogy senki nem kérdőjelezte meg, valóban az erősebbik nemhez tartozik. Ezek után már csak át kellett tennie a szituációs szerepgyakorlatok terét a RL terepére.¹⁸

A VR-ben nem ritka a nemek cseréje („gender-swapping”), aminek számos oka lehet: látens homo- vagy heteroszexuális, mások reakcióinak tesztelése, vagy egyszerűen csak a „self” kiterjesztésének élménye. Ezen túl számos más olyan tevékenységnek is teret adhat, amit az emberek, az igazi

énjüket a valós világban felvállalva nem tennének meg. A „self” fejlesztésének legjobb módja pedig, ha álöltözetben („virtual cross-dressing”) lépünk a közösségbe, hogy ily módon megfigyelhessük mások cselekedeteit, reakcióit és magunk is megerősítést kapjunk cselekedeteinkben. A közösségtől

A rendszer továbbélésének kulcsa a részvétel, nem pedig a szabályainak való engedelmeskedés. Vagy talán maga a részvétel lenne a szabály?

A virtuális valóság olyan jól fejlett metakulturális, illetve szubkulturális tér, ahol a rövidítések, a helyesírás szabályok, a betűnagyság, a zsargonok, és az összetett írásjelek mind-mind a kommunikáció eszközei.

kapott visszacsatolások pedig jelentősen befolyásolják későbbi viselkedésünket.

A „self”, az önkép kipróbálására és kiteljesítésére a VR megfelelő eszköz lehet: az egyébként szégyenlős és visszahúzó, esetleg anyagi nehézségekkel küzdő személy itt olyan élmények részese lehet, amelyek anyagi, fizikai, vagy egyéb körülményei által a valós világban elérhetetlenek lennének.

Így például olyasvalaki is átélheti az ismerkedés, az udvarlás és a gazdag vacsorák, valamint a leánykérés és a házasság örömeit, akit introvertáltsága korlátoz abban, hogy a valóságban mindezt megtegye.

A kibertérben gyakran megteszünk olyan dolgokat, amelyekre a RL-ben nem lennének képesek, hiszen gátlásaink visszatartanak, vagy egyszerűen nem illenek a személyiségünkbe. Ilyen például annak a férfinak az esete, aki a VR-ben szexuális kapcsolatot kezdett. A valóságban két évtizede él együtt feleségével, monogám típus, azonban az anonimitás védelme alatt megengedhetőnek tartotta ezt a kis „félrelépést”. Felesége, akinek elmondta a kalandot, elfogadta a helyzetet, mondván: inkább lépjen félre gondolatban, mint a valóságban. Egy másik asszony, akinek a férje hasonló kalandba bonyolódott, ellenezte a kapcsolatot, ez nála féltékenységet szült. Az asszony végül hozzájárult a kapcsolathoz, amikor belátta, ellenőrizhetőség és a lebukás veszélyének hiányában férje a külső körülményektől függetlenül is folytatná a virtuális affért. A kaland „szentesítése” elsősorban azon a ponton elgondolkodtató, hogy a valóságban a házasságtörés erkölcsileg nem elfogadott. Azonban szexuális kalandba bonyolódni egy szintén „virtuális” egyénnel, több érdekes és időszerű kérdést is felvet. Esélyes, hogy virtuális partnerünk nem a valóságos nemét vagy életkorát játssza. Ha a valóságban fiatalok partnerünk nagykorúnak adja ki magát, a tévedés esete áll fenn, és a büntethetőség nem jön szóba. Ha azonban egy magát fiatalokornak kiadó egyénnel kezdünk virtuális kapcsolatot, ez mennyiben elfogadható? A VR etikai normái vajon megengedhetőnek tartják-e a megrontást (de legalábbis a kiskorú veszélyeztetését)?²¹ Veszélyezteteti-e a kiskorú testi és erkölcsi fejlődését az ilyen virtuális „abúzus”, s ha igen, mennyiben?

Ha egy magát fiatalokornak kiadó egyénnel kezdünk virtuális kapcsolatot, ez mennyiben elfogadható? A VR etikai normái vajon megengedhetőnek tartják-e a megrontást (de legalábbis a kiskorú veszélyeztetését)? Veszélyezteteti-e a kiskorú testi és erkölcsi fejlődését az ilyen virtuális „abúzus”, s ha igen, mennyiben?

Az anonimitás sokak számára védelmet, illetve „feloldozást” jelent a hagyományos erkölcsök alól. A megváltozott erkölcsök azonban, a legtöbb esetben továbbra is csak a

virtuális kommunikáció során érvényesülnek, és nem terjednek ki a valóságos élethelyzetekre. De mi történik azokban az esetekben, amikor az anonimitás nem csupán önmagunk kiteljesítéséhez, de egyben kontrollálatlan magatartáshoz is vezet?

A VR egyik jellemzője a kommunikációs térfoghatatlansága. Mivel – a chat-szobában rendet tartó ún. op-on kívül²⁰ – nincs „megfigyelő”, azaz nem működik széles társadalmi kontroll, illetve nincsenek írott, azaz szigorú, kikényszeríthető szabályok, így a résztvevők bármilyen szankció ellen védve érzik magukat, tetteikért nem vállalnak felelősséget.

Azt hiszem, mindannyian egyetérthetünk abban, hogy egy VR-közösség tagjának lenni nem azonosítható azal, mint amikor az ember

egy totalitárius államrend tagja. A média által gyakorolt irányító (vagy ellenőrző) hatalom, bármennyire is valóságos, mégsem jár az irányítotttság érzetével vagy a megfigyeltség kellemetlen tudatával. De vajon a VR-közösség részeként nem torzul-e ténylegesen egyéniségünk, anélkül, hogy ezt észlelnénk? Hogyan hatnak ránk a VR-ben érvényes (íratlan) normák? Mennyiben pótcselekvés és mennyiben elsődleges cél egy VR-közösség részének lenni? Mennyiben válnak iránymutatóvá a VR-ben begyakorolt viselkedési minták a valóságban?

Kiberetika – Megváltozott viselkedés a VR-ben

FEHÉR KATALIN úttörő kutatása azt vizsgálta, milyen metaforákkal szemléltethető leginkább a virtuális tér, milyen jelentéstartalommal van jelen az emberek képzeletében. A metaforák egyik része (Nagy Testvér, panoptikum, mátrix, szimuláció, káosz) a posztmodern filozófiákhoz hasonlóan arra utal, mennyire kiszolgáltatott az ember a feltett technikai környezetben. A sajátos környezetben, sajátos normák közötti megváltozott viselkedésre utalhat az agy mosás, a gyermeki gondolkodás, az isten, a *deus ex machina*, a kamasz, a maszk, a reinkarnáció, a színház/színpad, a technofarsang, a vadnyugat, a varázsgömb, vagy a vírus hasonlata. Egyfajta módosult tudatállapot jelzésére szolgál a meditáció, a mátrix, a szimuláció hasonlata. A rák, a drog és a vírus

Mivel nincs „megfigyelő”, azaz nem működik széles társadalmi kontroll, illetve nincsenek írott, azaz szigorú, kikényszeríthető szabályok, így a résztvevők bármilyen szankció ellen védve érzik magukat, tetteikért nem vállalnak felelősséget.

a VR elburjánzó, magával ragadó, addiktív elemekkel teli környezetére utal. Érzékelhetően tudatosult az emberekben a VR, mint az önkiteljesítés, a „self” határainak tágítására alkalmas környezet: Petri-csésze, tükör; valamint a VR mint a megfigyelésre, különböző magatartások kipróbálására, begyakorlására alkalmas környezet: művészet, másolat, modellezés, színház/színpad. Összességében, az adatközlők szerint a VR egyenlő a mesterséges vagy alternatív valósággal, illetőleg a szimulációval, de az illúzió és a fantázia címkéje is szorosan kapcsolódik hozzá.

A többség a virtuális lényegének a látszólagosságot tartja.²¹ A VR értékelése egyfelől kívülről történik, és egyfajta társadalomkritikaként van jelen. Másfelől pedig az egyénre gyakorolt jelentős hatása mutatkozik meg a metaforákban. A virtuális világot leggyakrabban olyan felületként érzékelik, ahol nem érvényesek az általános normák, a személyes fékek és gátlások, ennek következtében, aki ide „betéved”, az gyakorlatilag mindent megtehet, tevékenységének csak fantáziája szab határt. Erre utalnak a VR elnevező címkéi – a világ másolata, az álom, a hallucináció, a másik négy dimenzió, a mesterséges, alternatív valóság, a regény és a sci-fi hasonlatok. Ugyanakkor, a résztvevők magatartására engednek következtetni azon jelzők, amelyekkel a megkérdoztetek a kibertér leírta – dinamikus, félelmetes, ironikus, korlátlan, magányos, perverz.

Kérdés, hogy egy olyan világban, amelyet az emberek csak a valóság másolatának tekintenek, ahol a viselkedésnek a szabályok helyett a fantázia szab határt, ahol egy kamasz minden vágya kiteljesedhet, ahol gyermekként, felelősségtudat és a megtorlástól való félelem nélkül eljátszhatunk a körülöttünk lévő tárgyakkal és társainkkal, ahol a környezetünk mindenható teremtőiként bármit megtehetünk, szóval egy ilyen világban hogyan érvényesülhetnek a hagyományos erkölcsi-etikai normák. De egyáltalán, kellene-e ugyanazoknak a normáknak érvényesülniük?

A VR-lét pszichológiai kérdéseket is felvet. Az egyén a virtuális térben olyan technikákat

is kipróbálhat, amelyek a valós világ etikai elvárásaival nem találkoznak, például durván elháríthatja az őt érő támadásokat, esetleg egyúttal „likvidálhatja” támadóját. Imitálhat olyan reakciókat, amelyeket csak elképzelt, de a valóságban nem cselekedne ilyen módon, például megerősölhet másokat, vagy embert ölhet – persze, mindezt virtuálisan, azaz bármiféle maradandó következmény

elkérdezett a kibertér leírta – dinamikus, félelmetes, ironikus, korlátlan, magányos, perverz.

nélkül. Kérdés, hogy a labilis egyéniségek vagy a gyerekek esetében, akiknél még nem alakultak ki a morális fékek, milyen következményekkel járhat, ha a gátlástalan, másokat sértő viselkedést a VR-ben begyakorolják.²²

A deviáns viselkedésnek a virtuális térben csupán annyi következménye lehet, hogy a másoknak nem tetszően viselkedőt kizárják

a csoportból. A valós világban azonban sokkal súlyosabb, visszavonhatatlan következményei lehetnek a normaszegésnek. Ezzel analóg gondolkodás vezethette odáig a jogalkotót, hogy a tiltott pornográf felvételek megszerzését és birtokban tartását is büntetni rendelje.²³ A jogalkotó bizonyára azt feltételezte, hogy a megszerzés és a birtoklás mintegy akcelérátorként tovább viszi a devianciát a súlyosabb cselekmény, a felvételek készítése irányába. A felvétel-készítés valóban veszélyezteti a kiskorú fejlődését, hiszen ekkor személyesen van jelen: közvetlen áldozata (sértettje) a bűncselekménynek. Az így elkészült felvételek tartása, esetleg nézegetése azonban csak közvetve érinti a fotó alanyát, amellyel az ábrázolt személy nem sérül, legfeljebb a gyermek személyiségi, illetve emberi jogai.²⁴ A klinikai szakpszichológia szerint²⁵ a pedofil-jellegű cselekmények esetében nincs bizonyíték arra, hogy a képek nézegetése személyes kapcsolatfelvételt vonna maga után. Nincs bizonyíték tehát arra sem, hogy a VR-ben „begyakorolt” viselkedés valaha realizálódni fog. Másfelől viszont, arra sincs garancia, hogy a képek tartása és nézegetése visszatartó erő lenne a cselekmény tényleges megvalósításától. Ki mondja meg, mikortól és mely személy esetében lesz káros hatása a virtuális társasjátéknak?

Mindazonáltal a valóságban problémákkal küszködő ember számára csak azon a ponton hasznos közvetlenül a VR, hogy ott kibeszélheti a problémáit, és esetleg megértő fülekre talál. A valóságban létező problémái azonban ennek hatására nem tűnnek el, ugyanolyan visszahúzódó, pénztelen, mozgásában vagy érzelmei kifejezésében korlátozott marad. Korlátozottságukkal maguk a szereplők is tisztában vannak, sőt, látva virtuális karakterük sikereit, tovább romolhat önértékelésük. A „*personát*” a játékosok nem azonosítják valós énjükkel, így az alteregó által elért siker nem lesz a valós én sikere is egyben. Az egyén minduntalan összehasonlítja magát az általa alakított szereplővel, ezáltal tovább romlik önmagáról kialakított képe. Az általa megformált szereplőhöz azonban minduntalan visszatér, amíg addiktívá nem válik.

Kérdés, hogy a labilis egyéniségek vagy a gyerekek esetében, akiknél még nem alakultak ki a morális fékek, milyen következményekkel járhat, ha a gátlástalan, másokat sértő viselkedést a virtuális valóságban begyakorolják.

Sokakat a VR- és az RL-karakter közötti nagyfokú személyiségbeli különbözőségek akadályoznak meg abban, hogy a VR-karaktertől tanuljanak, azaz a virtuálisan kipróbált és működő viselkedési módszereket, kommunikációs technikákat a valóságban is alkalmazzák. Hogyha azonban a „*self*” és a „*screen persona*” között túl nagy a szakadék, akkor

az egyén nem hiszi el, hogy mindarra képes önmaga, mint amire képes virtuális „alteregója”. A VR ebben a vonatkozásban úgy is felfogható, mint sikertelen pszichoterápia, amely nem segít abban, hogy az egyén a VR-ben tapasztalt kellemes élményeket integrálja személyiségébe.

A VR-közösség – a morális attitűdváltás akcelérátora

A VR alteregó-kialakító és a valódi személyt leplező funkcióját elsőként talán a hackerközösségek ismerték fel.²⁶ Nagy előny valakinek lenni, akinek hatalma van, és presztízzsel rendelkezik. Ez a gyakran használt internetes becenevekben (*nick-name*) is megmutatkozik: a virtuálisban felvett nevek gyakran a sci-fi irodalomból vagy fantasy filmekből származnak (például *neo*, *analyzer*, *agent steel*).²⁷ A *nick*-nevek arra jók, hogy a hackerek saját személyüket védjék a leleplezéstől. Egymás *nick*-nevét csak a hackerközösség tagjai ismerik, anélkül, hogy a komputer mögött ülő személy tényleges nevét és személyazonosságát ismernék. A virtuális közösségben létező én teljesen elszakad valós párjától, azonban, a MUD-alteregókkal szemben, nem tekinthető másik személyiségnek. Ebben a közösségben a személy megőrzi valóságos karakterét, és az álnév csak védelmi célokat szolgál.

A *hacking*-technikák gyakorlása és fejlesztése gyakorlatilag presztízzskérdés a tagok között, akik azonnal reagálnak egymás tetteire.

A *hacking*-tevékenységet, azaz a számítástechnikai rendszerekben való illegális (de legalábbis a legalitás határán mozgó) behatolást a hackertársadalom egzisztenciális feltételének tekinti. A tevékenység jogi megítélése kedvezőtlen, azonban ösztársadalmi szempontból inkább elfogadott, semmint deviáns.

ROGERS random-módszerrel kiválasztott mintájában,²⁸ a megkérdezettek (123 személy)

mintegy 60%-a válaszolta, hogy végzett már illegális komputeres tevékenységet. Ez már önmagában mutatja a jelenség elterjedtségét. A *hacking* társadalmilag elfogadott mivolta visszavezethető arra a speciális morális attitűdre, ami körülveszi a számítástechnikai kihágásokat.²⁹ Ahogyan már sokan a komputerbűnözés irodalmából rámutattak: a technológiát körülvevő etikai határokat az emberek hajlamosak sajátosan engedékenyen értelmezni. A technika etikai szabályai a fizikai világ morális határmezsgyéjén mozognak. Sokan úgy érzik, hogy a technikai világra, ahol megfoghatatlan, tehát „nem létező” anyagok vannak (komputer file-ok, szerzői jogvédett szoftverek, webes tartalom stb.), a fizikai világ jól körülhatárolható tulajdonviszonyai (pl. ingatlanulajdon) nem érvényesülnek. Ennek megfelelően tehát, szigorú értelemben vett „*cyber-tulajdon*” és „*cyber-magánszféra*” sem létezik. ROGERS a komputer-, illetve internet-felhasználó eme morális attitűdjét „*rugalmas erkölcsnek*” („*flexible morality*”) nevezi, amellyel felvértezve az emberek olyan dolgokat is megtesznek, amit a valós világban semmilyen körülmények között nem tennének. Például nem törnének be valaki házába, azonban megengedhetőnek tartják egy weboldal feltörését; nem lopnának kollegájuk táskájából, azonban jelszavához és felhasználói nevéhez hozzájutva kimásolnák, felhasználnák, megváltoztatnák az általa létrehozott, számítógépén tárolt adatokat.³⁰

ROGERS vizsgálata szerint a 16 éves és az ennél fiatalabb személyek követik el a legtöbb komputeres kihágást (számítógéppel kapcsolatos, büntetendő és deviáns magatartást).³¹

Ennek lehetséges oka, hogy a deviancia kellékei, a személyi számítógép és tartozékai, az automatizált szoftverek és az internet mind az utóbbi egy-másfél évtizedben terjedtek el. Nagyon fiatal tehát az a generáció, amelyik „készen kapta” ezeket az eszközöket. Nekik természetes a számítástechnika léte a mindennapokban, így a számítástechnika eszközeit is magától értetődően használják, és konzekvensen, a számítástechnikával kapcsolatos morális visszatartó erő is kisebb.³²

A viselkedési minták megfigyelésére és elsajátítására remek környezetet biztosít a Háló. A VR-közösség a valahová tartozás élményét nyújtja, ahol a közösség tagja akkor integrálódik környezetébe, hogyha elsajátítja azokat a viselkedési mintákat, amelyeket a többiek tanúsítanak. SUTHERLAND differenciális asszociáció-elmélete szerint mindaz, amit életünk során tapasztalunk, hatással van ránk.

A *hacking* társadalmilag elfogadott mivolta visszavezethető arra a speciális morális attitűdre, ami körülveszi a számítástechnikai kihágásokat: a technológiát körülvevő etikai határokat az emberek hajlamosak sajátosan engedékenyen értelmezni.

Ugyanaz a tanulási folyamat játszódik le mind a deviáns, mind a konform magatartást tanúsító egyénben. A bűnözői vagy a normakövető attitűd kialakulásában csak az számít, hogy melyik minta gyakorol az egyénre nagyobb hatást.³³ AKERS szerint, aki később továbbfejlesztette a teóriát a közösségi tanulás elmélete („*social learning theory*”) néven, az egyéni attitűd kialakításában legalább akkora szerepe van a környezeti megerősítéseknek („*differential reinforcement*”), mint magának a látott mintának. A viselkedésminták mellett szükséges egyfajta

tetszésnyilvánítás, amely az egyént magatartása megismétlésére ösztönzi.³⁴ Különböző megerősítések követik a tettet externális és internális oldalról. Externális oldalon lehet megfogható megerősítés, mint pl. pénzszerzés, de lehet szociális jellegű, mint pl. a kisközösségben, a bandában magasabb státusz elérése. Az a tény, hogy a számítástechnikai bűncselekményeket általában nem fedezik fel – így nem részesülnek büntetésben az elkövetők – már elegendő pozitív visszacsatolás lehet a cselekmény megismétléséhez.

A *hacker*-közösség sajátossága, hogy nemcsak összetartó, de egymást mentálisan is erősítő. A mentális támogatás megmutatkozik egyfelől a szakmai eszmecserében, egymás munkájának értékelésében és elemzésében, másfelől a *hacker*-tevékenységre való bátorításban. A „*mentoring environment*” kifejezés arra utal, hogy a közösségek célja nemcsak a tudás bővítése, hanem a tapasztalatok kicserélése és közös cselekmények véghezvitele.³⁵ Ezzel a folyamatos kölcsönös visszacsatolással nemcsak képzik egymást a közösség tagjai, de erősítik is egymás elhatározását és elmélyítik az elkövetési szándékot. (Az online és off-line *hacker*-konferenciák kimondatlan célja is ez.)

Kriminálpszichológiai kutatások szerint az ember a gyermekkor közepére sajátítja el azokat a viselkedési stratégiákat, amelyeket élete röppályája során később is alkalmazni fog („*life-course perspective*”).³⁶ Ezen viselkedési stratégiák elsajátításában az internális és az externális (közösségi) hatásoknak, a gátlásoknak, illetve megerősítéseknek is nagy szerepe van. De a környezeti hatások mindezek előtt talán az agresszív és antiszociális viselkedés elsajátításában kapnak szerepet.³⁷ Nem mindegy tehát, milyen környezetben nő föl a gyermek, milyen magatartási szabályokat erősít meg környezete.

Új magatartásformák kipróbálására, a problémamegoldó készség fejlesztésére, így a

deviáns viselkedési minták elsajátítására az ember gyermekkorban a legfogékonyabb. Ezt alátámasztani látszik ROGERS kutatása a *hacker*-tevékenységről, amely szerint a résztvevők a legtöbb webbel kapcsolatos deviáns tevékenységet 16 évesen, vagy már korábban kipróbálták.³⁸ A kutatás szerint a számítástechnikai devianciák területén kifejtett aktivitás éppen 16 éves korig jellemző, aztán egy rövid visszaesési periódust követően, 21 éves korban, a jelszó-manipulációval és az engedély nélküli szoftvermásolással

(*software piracy*) újra aktivizálódik a számítástechnikai eszközökkel élő társadalom.³⁹ Ha ebben a fogékony életkorban a gyerekek megerősítést kapnak (akár online tanúsított) magatartásukat illetően, akkor az egyszeri próbát,

kísérletet minden bizonnyal, hamarosan több hasonló megmozdulás követi.⁴⁰

Az imitáció (*imitation*)⁴¹ olyan viselkedés, amely modellezi a kriminális magatartást. A közösségi tanulás elmélete szerint legtöbbször mások megfigyelése előzi meg, majd a delikvens önmaga is kipróbálja ugyanazt. Az imitációban, a követendő magatartások betanításában nagy szerep jut a médiának. A média által közvetített kép újra lejátszható, így a megfigyelés és a magatartás elsajátítása egyszerűbb.⁴² A tanulás könnyebben megy, mert a sértetti reakciók láthatatlanok vagy semlegesek, az érzelmek tehát kizártak. Könnyebben tanulható tehát az erőszakkal szembeni tolerancia: az agresszió semlegesítése. Igaz, a személyes kapcsolatokhoz viszonyítva a média hatását még így is kisebbnek becsülik.⁴³ A posztmodern filozófiák által a médiának tulajdonított erőteljes befolyásoló-kontrólláló-irányító hatás ezen a ponton tehát beigazolódik.

ROGERS megfigyelései szerint azok, akiknek szülei vagy tanárai rendszeresen végeztek webes/komputeres tevékenységet, mi több, meg is figyelték a fiatalok ezen, életükben jelentős szerepet vállaló, tekintéllyel rendelkező személyek tevékenységét, azok később maguk is nagy valószínűséggel végeztek effajta tevékenységet.⁴⁴ A gyermekkel együtt történő film-/zeneletöltés, illetve közös deviáns viselkedés egyenrangú az imitációval és gyakorlatilag interiorizálja a Weben tanúsított magatartást. A megerősítés (*differential reinforcement*) a társas interakciós kapcsol-

latban egymáshoz közelálló viszonyban működik a leghatékonyabban.⁴⁵

Amellett, hogy az emberre külső tényezők (közvetlen vagy közvetett megerősítő hatások) is hatnak elhatározásai meghozatalában, az addigi életpályája során elsajátított morális fékek is szerepet játszanak viselkedésében.⁴⁶ VILA szerint, minél kisebb erőfeszítésre van szüksége az egyének valamely cselekedet erkölcsi értékeléséhez és racionális elfogadásához, annál valószínűbb, hogy a bűncselekményt megvalósítja. A társadalom által morálisan elfogadhatatlannak ítélt magatartás neutralizálása már jóval több energiát kíván az egyéntől, így az ilyen magatartásra valószínűleg sokkal nehezebben szánja rá magát. Aki tehát (bevallása szerint) részt vett már valaha illegális számítástechnikai/internetes tevékenységben, annál jobban működik az erkölcsi fékek semlegesítése. Egyfelől azért, mert a cselekmény társadalmi megítélése is meglehetősen semleges. Másfelől az elkövető saját közössége sem kapcsol a cselekményhez kiemelkedő morális jelentést.

ROGERS kimutatta, hogy a vizsgált személyeknek az a csoportja, akik illegális Webes/komputeres tevékenységet végeztek, több megerősítést kaptak környezetüktől, mint azok, akik bár végeztek számítástechnikai tevékenységet, azonban ez a legalitás határain belül maradt. Megállapítása rámutat arra is, hogy a belső, morális fékek (*moral engagement, internal retentiveness*) visszatartó ereje jobban érvényesül akkor, ha az egyén környezetétől nem kap ellenkező megerősítést (*external reinforcement*).⁴⁷ Eszerint, pusztán az a tény, hogy nem bátorítanak el a környezeti reakciók, közelebb vihet a cselekmény megvalósításához (és megismétléséhez).

A morális fékek rendszerét a kriminológia általában a devianciával, az agresszióval és a terrorizmussal kapcsolatban vizsgálja.⁴⁸

A társadalom szélesebb rétegét fenyegető és/vagy a súlyosabb következményekkel járó bűncselekmények, mint például a személy elleni erőszakos bűncselekmények vagy a terrorcselekmények elkövetéséhez a morális fékek nagyobb arányú feloldására van szükség („*moral disengagement*”), azaz „erkölcsi feloldozás”). A számítástechnika felhasználóinak többsége fiatalok, ők birtokolják a tudást, amely az új, „titokzatos matéria” megismeréséhez szükséges. A komputeres bűncselekményekről szárnyra kapott híradások is általában fiataloké, tetteiről számolnak be, ezzel is kiemelve a tett

Aki részt vett már valaha illegális számítástechnikai/internetes tevékenységben, annál jobban működik az erkölcsi fékek semlegesítése, egyfelől azért, mert a cselekmény társadalmi megítélése is meglehetősen semleges, másfelől az elkövető saját közössége sem kapcsol a cselekményhez kiemelkedő morális jelentést.

hírtékét. Ugyanakkor, a számítástechnikai rendszereket érő támadások túlnyomó része nem jut a tömegek tudomására. Az a kevés eset, amely médiahírré lesz, nagyobb eszmei kárt okoz, mintsem számokban kifejezhető anyagi veszteséget. Emellett, a legtöbb támadás nem az egyéni felhasználókat, hanem a nagyvállalatokat, a bankokat éri, így az emberek védve érzik magukat a komputeres támadásokkal szemben.⁴⁹ Mindennek hatására, a számítástechnikai bűneseteket az emberek jobbra „diáksínyként” értékelik, amelyek, amellet, hogy alig okoznak materiális kárt, még valami távoli, elérhetetlen és ismeretlen

A számítástechnikai környezetben egyszerűen hiányoznak a morális fékek: ha a gyermek a szülővel együtt ül a PC előtt és közösen valósítják meg a bűncselekményt, akkor nem beszélhetünk viselkedésbe beépített, interiorizált fékekről.

helyen is történnek.⁵⁰ Nem csoda tehát, hogy a számítástechnikai jellegű bűncselekmények erkölcsileg inkább illeszkednek a mai társadalom értékrendjébe, így a morális feloldozáshoz nincs szükség túlzott erőfeszítésre. A számítástechnikával kapcsolatos morális fékek rendszerét azonban mégis érdemes vizsgálni, hiszen ez vezethet el a megelőzés eszközeinek kidolgozásához.⁵¹ Az erkölcsi feloldozás egyszerű metódusa lehet a következmények semmibevétele vagy alulértékelése („*self-deceptive enhancing*”).⁵² Például nem értékelik olyan súlyosnak a cselekményt, mert az áldozat közvetlenül

nem látható, nem válik köztudottá a cselekmény következménye, vagy nem okoz számokban kifejezhető kárt. Egy bank biztonsági rendszerének feltörése és az ügyfelek pénzével való illegális rendelkezés ugyanakkor nem valami XXI. századi Robin Hood-i jótétemény, ellenkezőleg: több tízezer ártatlan embernek okozhat veszteséget. Másfelől viszont, ha racionálisak akarunk lenni, látnunk kell, hogy a mai kamaszok között még a meglévő morális fékek feloldásáról sem beszélhetünk. Hiszen a számítástechnikai környezetben egyszerűen hiányoznak a morális fékek. Ha a gyermek a szülővel együtt ül a PC előtt és közösen valósítják meg a bűncselekményt, akkor nem beszélhetünk viselkedésbe beépített, interiorizált fékekről.

Jegyzetek

- 1 http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_Reality (utolsó letöltés: 2006. augusztus 8.) I. még: Balogh Zsolt György: Jogi informatika. Budapest-Pécs 1998
- 2 Vítatott, kitől származik a kifejezés, egyesek szerint Damien Broderick science fiction regénye (The Judas Mandala) tartalmazta először, mások szerint a kifejezés Lanier-tól származik (1989). Nem kizárt, hogy egyidőben többek is kiadtak ilyen tartalommal és megjelöléssel könyvet, egy azonban biztos: mára többletjelentéssel bíró metaforaként beivódott hétköznapjainkba.
- 3 Van Dijk, P. (2000). Anthropology in the Age of Technology. The Philosophical Contribution of Guenther Anders. Rodopi
- 4 Anders, G. (1956). The World as a Phantom and a Matrix. New York
- 5 Foucault, M. (1975) Discipline and Punish. The Birth of the Prison. Paris
- 6 Bentham, J.: Panopticon. In: Miran Bozovic (ed.): The Panopticon Writings, London: Verso, 1995, Pp. 29-95.
- 7 Elhítheti velünk, hogy mindenre van megoldás (szuperhősök, I. pl. Batman), hogy a földrengések és a háborúk elég távol vannak, vagy hogy a távoli földrészek rokonszenves lakóival együtt egy boldog, testvéri bolygó lakói vagyunk (amit pl. az információs társadalomban meghonosodott "Einsfühlung" vagy "Global Village" kifejezések is illusztrálnak). Barth, T.: Cyberspace and the Way to the Inverse Panopticon. http://events.ccc.de/congress/1994/cyberspace_panopticon.html (Utolsó letöltés: 2006. augusztus 4.)
- 8 Olyan társadalmi forma, amelyben az információ termelése, elosztása (kezelése) alapvető gazdasági és kulturális jelentőségű bír, és amelyben ez az egyik legfontosabb emberi tevékenység. A fogalom 1995 körül jelent meg, elsősorban az angolszász és nyugati országokban, mikor is mind az üzleti életben, mind pedig a fogyasztói társadalomban elterjedt a világháló (World Wide Web) használata. Számos befolyásos szervezet (nemzeti kormányok, az Európai Unió, a Világbank, az OECD, az UNESCO és az Európai Iparosok Kerekasztala jelentéseket adtak ki, amelyek egybeesnek abbéli megállapításaikban, hogy a technológiai fejlődések eredményeként az 1960-as évek óta a világban az ipari társadalomból az információs társadalomba való átmenet folyamata játszódik le. <http://hu.wikipedia.org> (Utolsó letöltés: 2006. augusztus 14.) Az információs társadalomban maga az információ a termék, amelynek előállítása, továbbítása, megszerzése, elosztása és a vele való „kereskedelem” minősége és mértéke határozza meg a profittermelési tevékenységet. Az információ a legfőbb érték, a hatalom alapja és mértéke.
- 9 Barth, T.: im.
- 10 Virilio, P. (2000). The Information Bomb. London: Verso; I. még: Virilio, P. (2005). City of panic. Oxford: Berg
- 11 Idézi Barth, T.: im.; I. még: Lyotard, Jean-Francois (2006). The Post-modern Explained for Children. Correspondence, 1982-85. Amazon, London
- 12 A "hacker" szó eredetileg ügyes számítástechnikus jelentett, aki képes olyan programot írni, amely megtalálja a rendszereket, hogy azokat aztán gyorsan ki lehessen javítani. Első megjelenésük óta a hackerek jelentős fejlődésen mentek keresztül. A mai hacker-generáció az előzőekhez képest csökkentett tudással rendelkezik, ők már automatizált szoftvereket használnak a számítástechnikai rendszerekbe való bejutáshoz. Nem minden hacker rossz-szándékú, azonban a kriminogén magatartás a jószándékú hackereknél is sok esetben fellelhető. A hacker-társadalom szociográfiáját I. Adamski, A. (1999): Crimes related to the computer network. Threats and opportunities: A criminological perspective. <http://www.infowar.com/new> (Utolsó letöltés: 1999. június 1.)
- 13 Beniger, J.R.: "Who shall control cyberspace?" In: Communication and Cyberspace, Strate, L., Jacobson, R. & Gibson, S.B. (1996) Hampton Press Inc. P. 51
- 14 Postman, N.: „Cyberspace, Shmyberspace?" In: Communication and Cyberspace, Strate, L., Jacobson, R. & Gibson, S.B. (1996) Hampton Press Inc. P. 381
- 15 Egy kérdőíves kutatás szerint sokan adják ki magukat önmaguktól eltérő személynek. Az egyén tényleges neme, szexuális irányultsága, sőt, tényleges faja sem mérvadó az „álruha” megválasztásánál: nem meglepő, ha egy chat-szobában kutyákat vagy macskákat találunk, ha fiúk lányoknak, ha gyerekek felnőtteknek adják ki magukat. Allen, R.: Cybersocieties – Virtual reality with a shelf-life? <http://www.angelfire.com/de/reverenduk/Thesis2000.html> (Utolsó letöltés: 2006. augusztus 4.)
- 16 Fehér Katalin: A virtuális világ metaforái. In. Médiautató 2006 nyár. P. 107
- 17 Turkle, S.: Who am we? In: Ramsower, R., Baird, R.M. & Rosenbaum S.E. (eds.): Cyberetics. Social and Moral Issues in the Computer Age. Prometheus Books, 2000. Pp. 129-141
- 18 Az esetek Turkle idézett tanulmányából származnak. Turkle: im. Pp. 131-141
- 19 A kiskorú veszélyeztetése (Btk. 195.§) és a megrontás (Btk. 201.§) büntetendő cselekmények. Mivel a tényállásokat a jogalkotó a házasság, a család, az ifjúság és a nemi erkölcs elleni bűncselekmények fejezetében (Btk. XIV. fejezet) helyezte el, e bűncselekmények védett jogi tárgya a fiatalkorú (a magyar jog szerint 18. életévét be nem töltött személy) egészséges szellemi és fizikális fejlődése. A kérdés az, hogy az online szerepjáték, amelyben a szereplők csupán elképzelt szituációt modelleznek hogyan befolyásolja (illetve befolyásolhatja) a kiskorú pozitív irányú fejlődését.
- 20 Az „op” a „channel operator” bevett rövidítése, jelentése: az a személy, aki az adott virtuális kommunikációs csatornán a reklámokért, és egyébként a szabályok megtartásáért felelős. A szabályszegőket, akiknek a magatartása általában spam-mel küldéséből, pingelésből, mások zavarásából áll, azonnali hatállyal kizárja, eltávolítja a csatornáról.
- 21 Fehér: im. Pp. 112-122.
- 22 Turkle: im. P. 132.
- 23 A magyar Btk. 2002. március 31-én hatályba lépő módosítása szerint a tiltott pornográf felvétellel visszaélés tényállása körében a felvételek megszerzése és tartása is büntetendő cselekmény. (Megállapította a 2001. évi CXXI. tv 23.§-a.)
- 24 L. még: Parti Katalin: Online Child Pornography in Hungary – Research exploration. In: Missbrauch von Kindern zu pornografischen Zwecken. Internationales Fachseminar 18-22. Oktober 2005 Budapest. Mitteleuropäische Polizeiakademie Pp. 116-126
- 25 Szelezsán Annamária: A gyermekek sérelmére elkövetett nemi erkölcs elleni bűncselekmény. In: Ügyészek Lapja 2005/4. Kiadja az Ügyészek Országos Egyesülete, Budapest Pp. 21-31.
- 26 Rogers, M.K. (2003). A social learning theory and moral disengagement analysis of criminal computer behavior: An exploratory Study. UMI Dissertation Services Pp. 57-58
- 27 Chantler, N. (1996). Profile of a computer hacker. Florida: Infowar
- 28 Rogers, im. Pp. 132-137
- 29 I. még Spafford, E. (1997). Are hacker break-ins ethical? In: Ermann, M., Williams, M. & Shauf, M. (eds.): Computers, ethics and society. New York: Oxford Pp. 77-88; valamint Denning, D. (1998). Information warfare and security. Addison-Wesley

- ³⁰ Rogers (im.), Skinner & Fream (1997) megfigyelték ugyanakkor, hogy a komputeres illegális tevékenység súlya fordított arányban áll az elkövetési gyakorisággal. Mindkét tanulmány szerint a leggyakoribb illegális komputeres tevékenység a szoftverkalózkodás és a jelszómanipuláció (szó szerint: jelszótálgatás, jelszópróbálgatás: password-guessing), míg a bankkártya-adatok megszerzése és az azokkal való visszaélés a legsúlyosabb bűncselekményként értékelt (mint ahogy ténylegesen az is), így ez volt a legritkább cselekmény. (l. még: Denning, 1998; Parker, 1998) Minél kevésbé elfogadott morálisan egy cselekedet, annál nagyobb erőfeszítés szükséges ahhoz, hogy meggyőzze magát: tette racionális és megéri a vele járó kockázatot (erkölcsi felszabadulás, azaz „moral disengagement”) (a computer-bűnözéssel kapcsolatban vizsgálta Bandura, 1990).
- ³¹ Rogers, im. P. 105
- ³² Rogers, im. Pp. 134-135
- ³³ Sutherland, E. (1947). *Principles of criminology*. (IV. kiadás) Philadelphia: Lippincott
- ³⁴ Akers, R. (1977). *Deviant behavior: A social learning approach*. Belmont: Wadsworth; L. még: Bandura, im.
- ³⁵ Rogers, im. P. 136.; Adamski, im.; Taylor, P. (1998). *Hackers: The hawks and the doves-enemies & friends*. Kiadatlan kézirat. Idézi Rogers, im. P. 136.
- ³⁶ Dishion, F.J., Patterson, G.R., Stoolmiller, M. & Skinner, M.L. (1991). Family, school and behavioral antecedents to early adolescent involvement with antisocial peers. *Developmental Psychology* 27:172-180; Mann, L. (1973). Differences between reflective and impulsive children in tempo and quality of decision making. *Child Development* 44:274-279; Mischel, W., Shoda, Y. & Rodriguez, M.L. (1989). Delay of gratification in children. *Science* 244:933-938; Patterson, G.R., DeBaryshe, B.D. & Ramsey, E. (1989). A developmental perspective on antisocial behavior. *American Psychologist* 44:329-335; Ramsey, E., Patterson, G.R. & Walker, H.M. (1990). Generalization of the antisocial trait from home to school settings. *Journal of Applied Developmental Psychology* 11:209-223
- ³⁷ Eron, L.D. (1987). The development of aggressive behavior from the perspective of a developing behaviorism. *American Psychologist* 42:435-442; Huesmann, L.R., Eron, L.D., Lefkowitz, M.M. & Walder, L.O. (1984). Stability of aggression over time and generations. *Developmental Psychology* 20:1120-1134; White, J.L., Moffitt, T.E., Earls, F., Robins, L.N. & Silva, P.A. (1990). How early can we tell? Predictors of childhood conduct disorder and adolescent delinquency. *Criminology* 28:507-533; Moffitt, T.E. (1993). „Life-course persistent” and „adolescence-limited” antisocial behavior: A developmental taxonomy. *Psychological Review* 100:674-701
- ³⁸ Ilyen volt az illegális szoftverletöltés és -másolás, a jelszómanipuláció (password-guessing), az engedély nélküli weboldal-módosítás, a peer-to-peer hálózati tevékenység, a vírusfeltöltés és -církuláció, a bankkártya-adatokkal kapcsolatos illegális tevékenység (adatok kifürkészése, a kártya illegális használata), illetve a telefonszám-manipuláció (távolsági vagy emeldíjas hívások ingyenessé tétele vagy a hívásdíj áttérhelése számítástechnikai eszközzel). Rogers, im. P. 105
- ³⁹ Rogers, im. Pp. 133-134
- ⁴⁰ „The responses of others can reinforce an approved behavior, causing it to grow.” Cohen, L.E. & Vila, B.J. (1995). Self-control and social control: An exposition of the Gottfredson-Hirschi/Sampson-Laub debate. http://spokane.wsu.edu/academic/crim_j/Vila/1996Self-Control&Social%20ControlCohen&Vila.pdf (Utolsó letöltés: 2006. augusztus 10.) P. 12
- ⁴¹ Akers, R. (1998). *Social learning and social structure: A general theory of crime and deviance*. Boston: North Eastern University Press. Idézi Rogers, im. Pp. 25-26
- ⁴² Akers, 1998
- ⁴³ Akers, 1998. Idézi Rogers, im. Pp. 25-26
- ⁴⁴ Rogers, im. P. 30
- ⁴⁵ Rogers, im. P. 110, 126
- ⁴⁶ Vila, B. (1994). A general paradigm for understanding criminal behaviour: Extending evolutionary ecological theory. *Criminology* 32: 322-323
- ⁴⁷ A környezeti megerősítésekről l. Caspi, A. & Bem, D.J. (1990). Personality continuity and change across the life course. In: Pervin, L.A. (ed.) *Handbook of personality: Theory and research*. New York: Guilford Press; Douglas, M. (1978). *Cultural Bias*. London: Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland; Thomson, M., Ellis, R. & Wildavsky, A. (1990). *Cultural theory*. Boulder: Westview
- ⁴⁸ Bandura: im.
- ⁴⁹ Moitra, S.D. (2003). *Analysis and Modelling Cybercrime: Prospects and Potential*. Max-Planck-Institut for Foreign and International Criminal Law. Freiburg in Breisgau P. 15
- ⁵⁰ Moitra: im. Pp. 16-17
- ⁵¹ A morális fékek vizsgálata ironikusan, éppen a gyermekeknél, a megelőzésre legalkalmasabb életkorban nem lehetséges. Ebben az életkorban nem lenne elvárható, hogy a társadalom által nagy mértékben ignorált számítástechnikai devianciákat éppen a gyerekek ítéljék meg másképp (azaz elítéljék).
- ⁵² Az önmegtévesztő megerősítésről l. pl. Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71:364-347; Rogers: im. Pp. 138-139