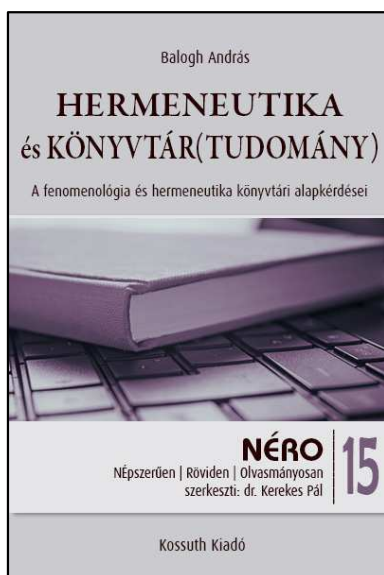




Hermeneutika és könyvtár(tudomány)



Balogh András
Hermeneutika és könyvtár(tudomány).
A fenomenológia és hermeneutika könyvtári alapkérdései
Budapest, Kossuth Kiadó, 2016.
(NÉRO [sorozat] 15.)
ISBN 9789630985246

A Kossuth Könyvkiadó 2014 tavaszán indította útjára NÉRO sorozatát. (A NÉRO mozaikszó rövidítés, feloldása: **N**épszerűen, **R**öviden, **O**lvasmányosan.) A vélhetően csak elektronikus változatban megjelenő sorozatot *Kerekes Pál* szerkeszti, s két év alatt jelentős mennyiségben jelentek meg a kötetek, hiszen Balogh András könyve immár a 15. a sorban.

Bár a sorozatban voltak ettől eltérő tematikájú opusok is (pl. meglepetésre, de nagyon helyesen *Gyulai Pál* 1887-es tanulmánya, a *Művészet és erkölcs*), mégis elmondható, hogy zömmel olyan kötetek jelentek meg a szériába, amelyek a könyv, könyvkiadás, az elektronikus könyv és persze a könyvtár kontextusában értelmeződnek. Ezért egy olyan kötet megjelenése, amelyik mindezen témák

egyik alapgondolatával, a könyvtár fogalmilag-filozófiaiilag is értelmezhető meghatározásával foglalkozik, azt hiszem abszolúte helyénvaló.

Balogh András illetően érdeklődése nem meglepő a hazai szakfolyóiratokat ismerők szemében, hiszen találkozhattak a szerző elméleti igényű és meglehetősen absztrakt könyvtártudományi dolgozataival. (A könyvnek a tanulmányhoz fűződő – az e-könyvben üresen maradt – jegyzete valószínűleg azt fedné fel, hogy a kiadvány pontosan milyen viszonyban van ezekkel a korábbi írásokkal.)

A szerző könyvéről azt mondja, hogy értelmezésében „a destrukció és a dekonstrukció fogalmának együttes, összevont használatával a könyvtárfogalom hermeneutikai és 'hermeneutikán túli', 'posztmodern' konstitúcióira” utal. Az alcím által ígért „két tézis” pedig a *Modern és posztmodern „könyvtár-filozófiák”* áttekintése és a *Könyvtár, információs fenomén, virtuális valóság* című rész. A gondolat kísérlet és interpretáció kiindulópontja pedig az, hogy a könyvtárak társadalmi–technológiai fejlődésének következtében megváltozott ontológiai státusáról, állapotáról, jelentéséről szóló diskurzusban véleményét formálja.

Való igaz, mondhatnánk, talán a könyvtár története során nem is történt még olyan méretű és lényegi változás a „fogalma” körül, mint éppen napjainkban. Hiszen a technikai és technológiai változások közt teljesen megújultak a feltételek. A számítógépes hálózat pusztán léte és digitalizálás lehetőségei átvárták szakmánk teljes paradigmarendszerét. Csak egy mozzanatot emelnék ki most: eddig a ténylegesen meglévő, példányokkal-gyűjteményekkel leírható, hosszú idő alatt összegyűjtött „kincs” valahol való elérhetősége és a hozzá közvetlenül kapott interpretáció és támogatás volt a lényeg, most mindez (elvileg) bárhol és bármikor elérhető, tetszőleges kontextusba helyezhető, a sok száz éves keretből kiemelhető, sallangmentesen információnak tekinthető.

A könyvtáraknak a számukra teljesen megváltozott világban új feltételek és kihívások közt kell megfelelniük a felhasználói elvárásoknak, s a hagyományos eszközrendszerrel még jó darabig együtt kell működtetni egy teljesen újjal, egy zömmel virtuálissal. Ez utóbbi arra is figyelmeztet, hogy a könyvtár éppen most „kettős identitással” bír, mivel egy konzervatív meghatározás ugyanúgy érvényes rá nézve, mint egy a fenti gondolatból következő, tökéletesen új interpretáció. Ezért aztán alapkérdés, hogy a hermeneutikai megközelítés e kettőt külön vizsgálja-e összefüggéseiben, vagy magát a jelenséget, az együttélést, a változást és következményeit ragadja-e meg inkább? Magam ezzel a várakozással vettem kezembe a könyvet.

Az első, amit rögtön megtapasztaltam, hogy nem a könyvtár és a könyvtár fogalmának átértékelődésére, a korszakváltásra stb. kíváncsi átlagos olvasónak íródott, sőt nem is könyvtárosoknak. Ezt azért lehet ilyen kategorikusan megállapítani, mert olyan *extrémén tömény posztmodern, dekonstrukcionista, hermeneutikai és fenomenológiai nyelvezetet használ, aminek ismerete nélkül a dolgozat értelmezhetetlen.* Természetesen ismert és bizonyos körökben el is fogadott, hogy a filozófiai gondolkodás egyes korszakai és irányzatai egy-egy sajátos nyelvet/nyelvhasználatot rendelnek a gondolatok mellé. Nem ritkán éppen ez adja a gondolkodás sajátosságát, vagy úgy is mondhatnánk: sokszor ez lép a gondolkodás sajátossága helyére. Balogh András könyvét olvasva óhatatlanul eszünkbe jut, hogy filozófusként, aki éppen könyvtárban dolgozik, nem pusztán a könyvtár vált-e alkalmas tereppé, vagy egyenesen ürüggyé számára ahhoz, hogy felvonultassa a maga eszköztárát, bemutassa az általa elsajátított terminológiát, számot adjon ez irányú vértettségéről. Mert például hiába tűnik érdekesnek egy tárgyalt gondolat, ha azt a nyelvezet, szakterminológia totalitása elzárja az olvasótól. Balogh ezt írja egy helyen: *„A modern könyvtár a kultúrának a történeti teleológiát megalapozó meta-narratívák, nagy történeti elbeszélések eszközeként interpretált intézménye. A modern könyvtár tehát a történeti metanarratíva hierarchikus fogalmi (nyelvi) rendszerére épül. A nyomtatott könyv és a nyomtatott könyveket tartalmazó modern (köz)könyvtár maga (volt) a kinyilatkoztatott történeti totalitás szelleme, a szubjektum-*

objektum totális egysége, az abszolút szellem öneszmélésének par excellence színhelye, színtere, a szubjektum „Odüsszeiájának” végállomása...” (Ez egy átlagosnak számító bekezdés és nem kivétel!) Ha türelmesen kihámozzuk, – az eredeti jelentéssel szólva – „dekonstruáljuk” a gondolatot, akkor az persze értelmes és a diskurzus szempontjából föltétlen felvethető. De miért kell ezt ehhez ilyen mértékben egy viszonylag ismeretlen és művien bonyolított fogalmi és nyelvi 'rendszer' rabjává tenni?

Az olvasónak az is problémát okoz, hogy a szerző sokszor nem a könyvtárról ír, illetve gyűjti össze a filozófiai interpretációkat vagy azok morzsáit, hanem inkább magáról a könyvről. A változások fényében ez az „objektum” is rengeteget változott, de más ütemben, mint az intézményi fogalom. Ráadásul az alapul vett gondolatok, citált szerzők igen jelentős része az említett *paradigmaváltásnak* még csak közelében sem lehetett (egyszerű kronológiai okokból), így arról semmi érvényeset nem is mondhattak. A de(kon)strukció posztmodern könyvtári aspektusai, interpretációi így valójában nem a mára, hanem a tegnapra vonatkoznak inkább. Ez megtehető lenne, lett volna a múltban szinte bármikor, de nem most, amikor mindez éppen alapjaiban rendül(t) meg és változik át. A szerző – a hálózaton amúgy fellelhető – „Könyvtár” című szép versében úgy fogalmaz, s éppen tárgyunkról, a könyvtárról (könyvről?), hogy *„Múltam csarnokába bekerültél, ott ragyogsz egy polcon. Igaz, ezt csak én láthatom, csak az én titkom...”* Sajnos így igaz, még akkor is, ha nyilván nem saját könyvére vonatkoznak az idézett szavak.

A mű maga, nyilvánvalóan sok értékes gondolatával és interpretációk sorának összegyűjtésével, elvégez egyfajta filozófiai értelmező munkát ezen a területen, de a speciális fogalmi apparátus előzetes ismeretét oly mértékben megköveteli, hogy akár még az a tény is rejtve maradhat az olvasónak, hogy valójában nem a jelen, s főleg nem a jövő könyvtáráról szól most ez a narratíva.

Kokas Károly

(főigazgató-helyettes
Szegedi Tudományegyetem
Klebsberg Könyvtár)

Hogyan bulizzunk úgy, mintha még 1999 lenne? Emuláció mindenkinek

Bevezetés

A régi médiafájlok és programok modern számítógépeken való megjelenítéséről, futtatásáról már sokan és sokat írtak, de még mindig nagyon kevés példa van arra, hogy közgyűjtemények emulációval hozzáférhetővé tettek volna technológiailag elavult digitális anyagokat a kutatók vagy a nagyközönség számára. Ebben a cikkben négy szerző négy olyan esetet mutat be, melyekből hasznos tanulságokat vonhatnak le más intézmények szakemberei is, akik a hagyatékokban talált digitális adathordozók tartalmát szeretnék újraéleszteni.

Floppy lemezeket és CD-ket egy ezek olvasására képes eszközzel és egy lemezképfájl írására alkalmas szoftverrel lehet átmenteni más adattárolókra. Ezt az *image* (pl. *.iso* vagy *.img* végződésű) állományt azután egy virtuális lemezmeghajtón, vagyis egy szimulált *drive-on* keresztül látják a mai operációs rendszerek. A „digitális nyomozók” munkája azonban sokszor még csak ekkor kezdődik. Ha ugyanis rákattintunk egy kellően régi fájl nevére a lemásolt lemezen, akkor nagy valószínűséggel valamilyen kompatibilitási hibába ütközünk, sőt rosszabb esetben az operációs rendszerünknek fogalma sincs, hogy mit kezdjen vele.

A szakemberek az emulációt vagy a migrációt javasolják ilyenkor, vagyis vagy utánozni kell azt a korábbi számítógépes környezetet, amelyben az adott fájl született, vagy át kell konvertálni annak tartalmát egy ma is értelmezhető formátumra. Ez a két módszer sokáig mint egymással versenyző – bár nagyrészt még csak elméleti – lehetőség szerepelt a hosszú távú megőrzéssel foglalkozó szakirodalomban, és inkább a migrációt tartották működőképes stratégiának. Egészen a 2010-es évekig nem volt széles körben ismertté vált példa digitálisan született művek emulációval megoldott szolgáltatására. Az első nagyobb publicitást kapott eset az *Emory University* kézirat- és levéltárához fűződik, ahol *Salman Rushdie* író személyes iratanyagát gondozzák, köztük számítógépes fájlkat is. Azóta már néhány további sikeres történetről is megjelentek beszámolók, de azt is meg kell jegyezni, hogy ezekhez a sikerekhez jól képzett archiváló és informatikai szakemberekből álló munkacsoportok hosszú és fáradságos munkájára volt szükség.

Mivel egyre több helyen egyre nagyobb és sürgetőbb feladat a *born-digital* anyagok kezelése, a megőrzéssel foglalkozó intézmények most már komolyan elkezdtek foglalkozni az emuláció kérdésével, vagyis hogy hogyan is lehetne komplex médiaállományokat (pl. számítógépes műalkotásokat, videojátékokat, interaktív oktatóanyagokat) megjeleníteni a mostani digitális eszközökkel. Az alábbiakban négy ilyen esetet ismerhetünk meg.

Esettanulmányok

2012-ben, amikor a *Cornell University* könyvtára pályázatot írt ki egy, a digitális műalkotások megőrzésére és hozzáférhetővé tételére alkalmas keretrendszer (angol rövidítéssel: PAFDAO) megtervezésére, akkor az emulációt kizárták a szóba jöhető megoldások közül. Egy évvel később azonban – a *Rhizome* nevű, kortárs digitális művészetet foglalkozó szervezet sikeres Macintosh emulációs kísérleteinek hatására – a PAFDAO tanácsadó testülete már maga javasolta a projekten dolgozó munkatársnak, hogy fontolja meg ezt az alternatívát is és fordítson le egy emulátort a forráskódból.

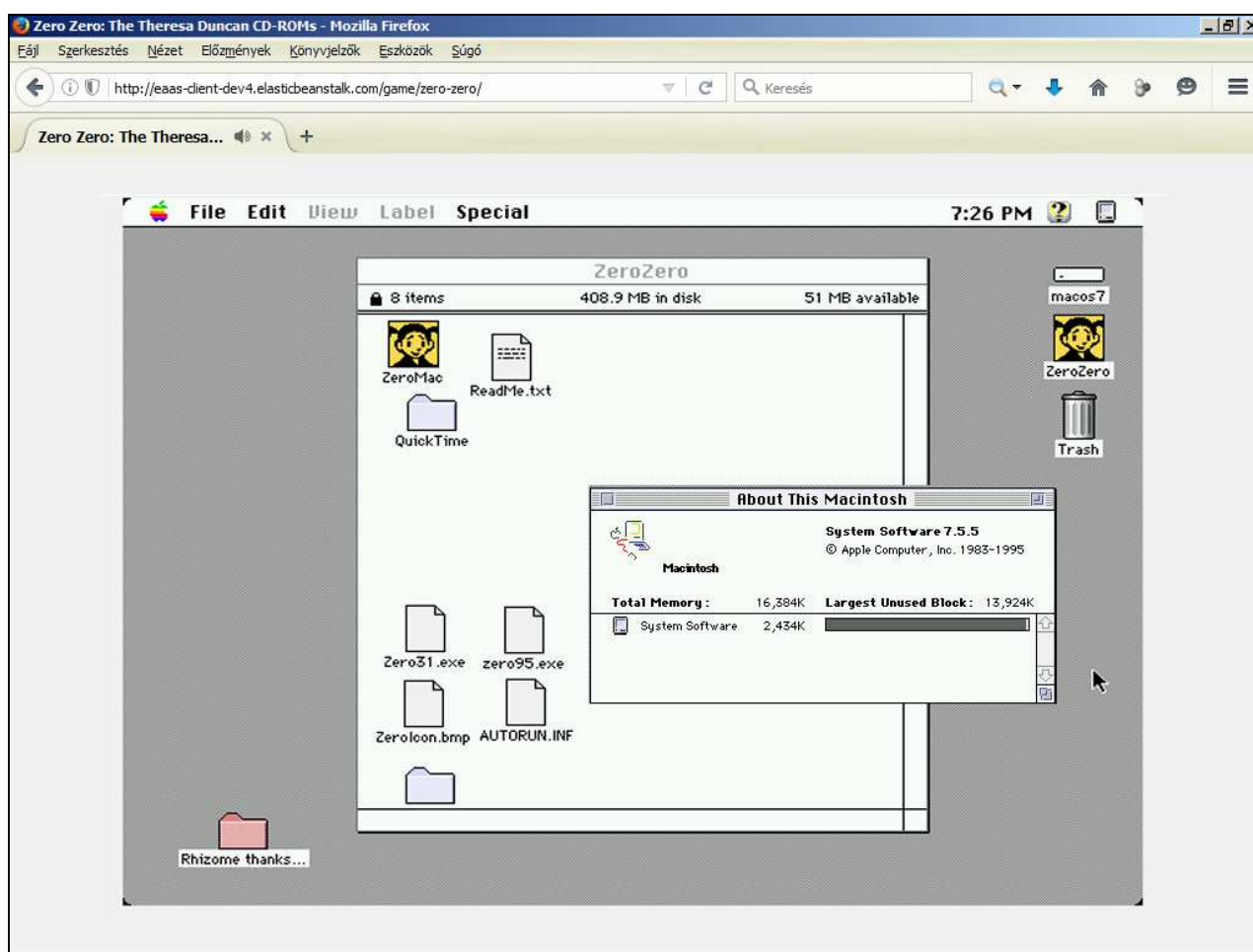
A *New York Public Library* 2011-ben kapta meg a tudatmódosító szerekkel kapcsolatos munkássága miatt elhíresült pszichológus, filozófus és író, *Timothy Leary* hagyatékát, köztük több mint 350 adathordozót. Amikor ezeket is átnézték, kiderült, hogy kb. 50 floppy lemezen fejlesztési stádiumban levő számítógépes játékok vannak, melyeken Leary is dolgozott a nyolcvanas és kilencvenes években. A fájlok azonosításához a *Forensic ToolKit* rendszert is kipróbálták, amit törvényszéki szakértők használnak adattárolók tartalmának felderítéséhez. De még ez sem boldogult egyes Amiga és Apple lemezek fájlrendszerével és a programokat pedig egyáltalán nem tudta futtatni. Végül is három ember több havi munkája és háromféle emulátor beüzemelése kellett ahhoz, hogy megnézhetők legyenek a játékok és a hozzájuk készült grafikák.

2015 őszén a *New York University* digitális anyagok gondozásával foglalkozó munkatársát azzal bízták meg, hogy vizsgálja meg a 2007-ben rejtélyes körülmények közt meghalt festő és digitális képzőművész, *Jeremy Blake* 1990-es évekből

származó számítógépes hagyatékát. A feladatkiírás csak a lehetséges megoldások felvázolására terjedt ki, de a munkatárs, felbátorodva más intézmények eredményes próbálkozásain, egy digitális objektumok archiválásával foglalkozó kollégával együtt mintegy másfél hónap alatt beüzemelt egy emulációs rendszert, amely már alkalmas volt a Blake által alkotott művek megjelenítésére.

2015-ös sikersztori a már említett Rhizome-féle online emuláció is. A német bwFLA (Baden-Württemberg Functional Long-Term Archiving and Access) projekttel együttműködve sikerült az egész világ számára egy felhőalapú megoldással

elérhetővé tenniük Blake élettársának, a szintén feltehetően öngyilkosságot elkövetett *Theresa Duncannak* három művészi videojátékát. A kilencvenes évek második felében CD-ROM-on megjelent alkotások távoli Google szervereken emulált virtuális Macintosh gépeken futnak és bármely weboldalba beágyazhatók (1. és 2. ábra). Ezzel az „Emulation as a Service” (EaaS) megoldással jól kezelhető a változó erőforrásigény. Amikor a közösségi médiában elterjedt a játékok elérhetőségének híre, a Rhizome 750 virtuális gépet igényelt a hatalmas érdeklődés miatt. Ennek lecsengése után 16-ra, majd jelenleg 4-re csökkentették a szükséges CPU-k számát.



1. ábra 1995-ös Macintosh System 7.5.5 webböngészővel elérhető online emulációja



2. ábra Theresa Duncan 1997-es CD-ROM alkotása a felhőben futó Mac emulátorban

Emuláció lépésről lépésre

Bár nincsenek egyszerű és minden helyzetre alkalmas megoldások, de néhány általános tanács és ügyes trükk már leszűrhető az eddigi próbálkozásokból, amelyek hasznosak lehetnek, ha idejétmúlt számítógépes állományokba szeretnénk életet lehelni.

Az első lépés annak kiderítése, hogy milyen környezetben született az adott digitális állomány. A fájlok ugyanis nem önmagukban álló dolgok, hanem hardver- és szoftverfüggőségek bonyolult hálózata tartozik hozzájuk. Minél többet sikerül kideríteni a szükséges rendszerkövetelményekből, annál könnyebb kiválasztani a megfelelő emulációs megoldást. Szerencsés esetben az adathordozón – mint például a PAFDAO-projektben a tesztelésre használt közel száz CD-ROM tokján – annak idején részletesen feltüntették, hogy mi szükséges a használathoz. Ha nincsenek ilyen adatok, akkor például a fájlok dátuma lehet az egyik támpont a

korabeli operációs rendszer beazonosításához. (A Wikipédiában van erre egy kiváló összeállítás „Timeline of operating systems” címmel.) Az adathordozón levő fájlrendszer típusa is segít a nyomozásban. Linuxra létezik egy levéltárosoknak és könyvtárosoknak fejlesztett, BitCurator nevű, nyílt forrású szoftvercsomag, melynek *disktype* parancsával beazonosítható egy lemezkép fájlrendszere (pl. a HFS és HFS+ típus Apple, az NTFS pedig Microsoft rendszert jelent). Hasonló célra használhatók még az FTK Imager vagy az IsoBuster digitális nyomrögzítő és -felderítő segédprogramok is. Timothy Leary mágneslemezeinek feltérképezéséhez még egy Kryoflux nevű eszközt is bevetettek, amely a mágneses fluxus változásait mérve próbálgatással deríti fel a lemez szektorainak formátumát.

Ha nem egy teljes adathordozóról készült lemezképpel, hanem egyedi fájlokkal van dolgunk, akkor például a Unix/Linux rendszerek *file* parancsa nagyon hasznos tud lenni, mert nemcsak azokat típusát, hanem egyéb jellemzőiket is kilistázza (képek-

nél például a méret- és színinformációkat). Ha mondjuk egy futtatható állományról ezt állapítja meg: „MS-DOS executable, NE for MS Windows 3.x.”, akkor ebből egyértelmű, hogy PC-s környezetet és egy korai Windowst kell szimulálni a használatához. De sima adatfájlokról is sok minden kiderülhet. Például ha az azonosítás eredménye: „Rich Text Format data, version 1, Apple Macintosh”, akkor ez egy olyan szöveges dokumentum, amely egy régi Macintosh gépen íródott. Hasonló célra alkalmas a brit *Nemzeti Levéltár* által kifejlesztett szabad szoftver is, a DROID (Digital Record Object IDentification).

Sajnos nem mindig elégséges az ezekkel a programokkal kinyerhető információ, ezért néha bonyolultabb megoldásokhoz kell fordulni. A Jeremy Blake-hagyatékban talált képek esetében csak úgy lehetett megállapítani a készítésükhöz használt Adobe Photoshop pontos verziószámát, hogy a bináris fájlokat egy hexadecimális editorral megnézve megkeresték bennük azokat a „varázsszámokat”, vagyis bájtokat, amelyek a Photoshop egyes változataira jellemzők voltak.

Ha sikerült meghatározni a szükséges számítógépes környezetet, a következő lépés az emulátor kiválasztása. (A választásban szintén a Wikipédia egyik szócikke, a „List of computer system emulators” segít.) A cikk szerzői ezeket az emulátorokat használták a projektjeikben: Basilisk II, SheepShaver, QEMU, DOSBox és WinUAE. Az első kettő különböző Macintosh gépeket tud szimulálni, az utolsó kettő DOS, illetve Commodore Amiga programok futtatására alkalmas. A QEMU pedig többféle platformot is képes virtuális gépként működtetni, de szükség van hozzá az illető operációs rendszer telepítőprogramjára is. A különböző emulátorok beüzemelése a pofonegyszerűtől a dühítően bonyolultig széles skálán mozog. A DOSBox a legkönnyebb eset: telepítés után van egy DOS környezetünk és egy konfigurációs fájlban meg kell adnunk, hogy melyik alkönyvtár legyen a C: meghajtó. A QEMU is egyszerűen telepíthető, de egy kicsit többet kell bajlódni vele, mire rendszeren el tud indítani mondjuk egy régi Windowst. A Mac-emulátorokból is vannak előre lefordított, telepíthető verziók, de a tapasztalat azt mutatja, hogy a forrásprogramot az adott rendszeren újrafordítva stabilabb emulátort lehet készíteni, amely ritkábban omlik össze. Macintosh és Amiga gépek szimulálásához az emulátorokon és az operációs rendszerek installáló lemezén vagy lemezképmásolatán kívül még az eredeti gépek

ROM-jába égetett *firmware*-re is szükség van (szerencsére már ezek is letölthetők fájlként).

Az sem mindegy, hogy az emulátorokat milyen mai környezetben futtatjuk. A Blake-féle számítógépes grafikáknál például elég sok kísérletezés után sikerült csak ráhibáznai a megfelelő lemezképfájlformátumra, kideríteni az eredeti Mac operációs rendszer verzióját, találni egy régebbi laptop gépet és egy olyan Ubuntu rendszert tenni rá, amelyiken végre úgy futott az emulátor és benne a Photoshop, hogy hibátlanul jelentek meg a PSD képfájlok.

Szerencsére vannak már olyan alternatívák, amelyekkel mindezek a telepítgetések és beállítási próbálkozások leegyszerűsíthetők és hamarabb jutunk el egy működőképes emulációhoz. 2015 októberében a bwFLA letölthetővé tette az általa fejlesztett emulátor felhőszolgáltatást előre konfigurált, ún. *Docker* konténerekbe csomagolt változatban, így lehetővé vált bármely intézmény számára, hogy saját szerverén működtessen egy olyan keretrendszert, amelyben csak ki kell választani egy menüből a használni kívánt emulátort és operációs rendszert, sőt akár az is megoldható, hogy egy USB tárolót bedugva egy gépbe, arról egy előre beállított emulált környezet töltődjön be.

Ha van végre egy jól működő virtuális gépünk, a következő probléma a vezérlés. A felhasználói felületek ugyanis sokat változtak az évtizedek alatt. Ki tudja ma már, hogy milyen parancsok voltak a DOS-ban? Feladata-e a könyvtárosnak vagy az archívum kezelőjének megtanítani a kutatókat az emulált környezetek használatára? További érdekes problémák merülnek fel akkor, ha egy eredetileg billentyűzettel vezérelhető programot egérrel irányítunk, vagy amikor egy számítógépes játék túl gyorsan fut, mert sokkal lassabb gépre tervezték, vagy ha egy tompa és vöröses árnyalatú CRT monitoron rajzolt grafikát egy ragyogó fényű, kékbe hajló mai LCD képernyőn nézünk meg. Az eddigi tapasztalatok szerint ritka az olyan kutató, aki a korhű megjelenítést és használatot fontosabbnak tartja a modern gépek sebességénél, stabilitásánál és ismerős felhasználói felületénél. A legtöbben a könnyű hozzáférést preferálják, és nem szívesen bajlódnak a hitelesebb, de nehezkesebb emulált környezetekkel.

Amikor az emuláció nem helyben, hanem egy távoli szerveren fut, akkor a stabilitás és sebesség még inkább kritikus kérdés lesz. Hiszen interaktív alkalmazásoknál azonnal reagálnia kell a programnak a felhasználó egérmozdulataira vagy bil-

lentyűparancsaira, minden lassulás vagy akadozás lerontja az élményt. A felhőszolgáltatásként emulált Theresa Duncan CD-ROM játékok szerencsére eleve lassú böngészésre, felfedezésre voltak szánva, de még ezeknél is optimalizálni kellett az adatforgalmat, tömöríteni a *stream* formában átküldött hangot és képet. Gyors tempójú akciójátékok online szolgáltatása feltehetően még nagyobb kihívást jelentene, hiszen annak idején nem erre tervezték őket. Mindenesetre az EaaS egy jó irány, jelentősen csökkenti a helyben szükséges szakértelmet és informatikai munkát. Ha sokféle, rugal-

masan beállítható emulációs szolgáltatás lesz elérhető a felhőben, akkor újra megismerhetőkké és élvezhetőkké válhatnak „letűnt korok” jelenleg hozzáférhetetlen digitális emlékei.

/DIETRICH, Dianne – KIM, Julia – MCKEEHAN, Morgan – RHONEMUS, Alison: *How to Party Like it's 1999: Emulation for Everyone.* = *The Code4Lib Journal*, 32. sz., 2016-04-25
<http://journal.code4lib.org/articles/11386/>

(Drótos László)

Snowden: az adatvédelem önvédelem

Videokapcsolat segítségével *Edward Snowden* is jelen volt a *re:publica* nevű berlini konferencián.

Az eredetileg 400 emberre tervezett előadásra 600-an tódultak be, mely eredetileg egy beszélgetés lett volna közte és egy oxfordi internetes intézet igazgatója, *Luciano Floridi* között, de valós eszmecsere helyett részéről inkább csak kinyilatkoztatások hangzottak el. A PRISM-ügyet 2013 júniusában kirobbantó Snowden szerint a magánszféra jelenti minden más alapvető jog és a szabadság alapját. Az adatvédelem egyúttal önvédelem és az individuális személyiség védelme is. Snowden úgy vélte, hogy a véleményszabadság nem jelent sokat, ha valakinek nincs elég tere arra, hogy háborítatlanul gondolkodhasson különböző dolgokon, de ugyanez igaz a vallás- és a sajtószabadság esetében is.

Az aktivista nem hiszi, hogy az embereknek mindegy lenne, hogy mi történik az adataikkal. Akinek nincs mit titkolnia, annak nagy valószínűséggel nincs is mit mondania. Amennyiben a magánszférájukat most nem védik meg a felhasználók, akkor az nagy valószínűséggel örökre elveszik a társadalom számára, az alapvető jogok ugyanis nem csupán individuális, hanem kollektív lehetőségeket is nyitnak az emberek előtt. Snowden hangsúlyozta továbbá, hogy a távközlés és az internet kétélű kard, mert egyrészt lehetővé teszi a távolságok áthidalását és összeköti az emberi szíveket, ezáltal érdekközösségek alakulhatnak ki, de ez csak az érem egyik oldala. Figyelmeztetése szerint az emberek közötti kapcsolat pusztán a kommunikáció ténye alapján, metaadatainak segítségével feltérképezhető.

A sokak által egyértelműen orosz ügynöknek tartott egykori elemző azt mondta, hogy szívesen hazatérne az Amerikai Egyesült Államokba, ha ott biztosítanák neki a tisztességes tárgyalást. Nem Oroszországban akart elsősorban menedéket kérni, de a 21 más államba elküldött menedékkérelmei közül eddig egyet sem fogadtak be. Jelenlegi legjobb reménye Izland, ahol a miniszterelnök belebukott a panamai offshore számláiba, és ezzel együtt megerősödött a Snowdent erősen támogató helyi kalózpárt.

A megfigyelések legnagyobb veszélyének a hatalomkoncentrációt tartja, hiszen mindössze az NSA és brit partnere, a GCHQ néhány alkalmazottja elég emberek tönkretételéhez. Egy kérdésre, miszerint a cégektől vagy a kormányoktól kell-e jobban félnünk, azt válaszolta, hogy ugyan előbbieket visszaélései sokkal gyakoribbak, de utóbbiaké súlyosabbak, hiszen adott esetben akár rakétákkal is érvényt szerezhetnek az akarataiknak. Snowden végül leszögezte, hogy nagyon fontos az átláthatóság, hogy demokratikus módon ellenőrizni lehessen az állami szerveket.

A kiszivárogtatások óta sok víz lefolyt a Dunán, de egyik kormányzat sem fogta vissza önkéntesen megfigyelőkapacitását, és a jogrendszer is támogatja azt. Az átlagemberek máig nem tudják mire figyeljenek, hogyan védjék meg magukat. A tömeges megfigyelésekről szóló vita elsősorban politikai kérdés, nem pedig technikai. Ugyan a felhasználóik bizalmának elvesztésétől tartó vállalatok egyre-másra lépnek fel aktívan a kormányok ellen – lásd például az Apple telefonfeltörést megtagadó reakcióját vagy a csevegőprogramok gyors titkosítását - de ennek az egész kérdésnek nem szabadna egy kormányzatokkal szembeni macska-egér játéknak lennie, ilyenformán nem is lehet informatikai megoldásokkal reagálni rá.

/Forrás: <https://sg.hu/cikkek/118893/snowden-az-adatvedelem-onvedelem/>

(Válogatta B. Bné)